



TALLERES PARA FOMENTAR MENTES CREATIVAS EN ESTUDIANTES DE DISEÑO

RESUMEN

La creatividad no es un asunto exclusivo de las personas dedicadas a estos campos, es necesaria para la resolución de problemas en la vida de todos los seres humanos.

En este trabajo se exponen las características de la Inteligencia Creativa, a través de 6 talleres (Fluidez, Flexibilidad, Originalidad, Redefinición, Elaboración, Sensitividad) que se generaron por cada una de las características de la I. Creativa y sus subtemas, que fueron realizados en la Academia Superior de Artes con estudiantes de diferentes carreras de diseño. Se realizan bajo la modalidad de Taller Experimental en la Academia y en los grupos se tenían diseñadores gráficos, de moda y espacios. En éstos, los diseñadores tuvieron la oportunidad de conocer otras formas del proceso creativo, sus características, teorías, sus capacidades, alcance y responsabilidad con lo que se produce en este momento de la historia.

Se toma el concepto de creatividad y lo que piensan algunos teóricos muy importantes frente a este concepto primordial en las carreras de Arte y Diseños en general, que así se estudia desde los años 60's aun en nuestro país es un tema raro y poco referenciado en las aulas.

PALABRAS CLAVES:

Creatividad, contexto, potencializar, capacidades creativas, cultura



WORKSHOPS TO ENCOURAGE CREATIVE MINDS IN DESIGN STUDENTS

Summary

Creativity is not an exclusive matter for people in these fields, is necessary for problem solving in the lives of all human beings.

This work showcases the characteristics of Creative Intelligence, through 6 workshops (Fluidity, Flexibility, Originality, Redefinition, Elaboration, Sensitivity) that were generated by each of the characteristics of the Creative Intelligence and its sub-themes, which were performed at the Higher Academy of Arts with students from different design careers. They are held under the modality of Experimental Workshop at the Academy and in the groups had graphic, fashion and space designers. In these, designers had the opportunity to learn about other forms of the creative process, its characteristics, theories, its capabilities, reach and responsibility to what is produced at this point in history.

It takes the concept of creativity and what some very important theorists think about this primordial concept in the Art and Design careers in general, which has been studied since the 1960s even in our country is a rare and little referenced subject in the classroom.

KEY WORDS:

Creativity, context, potentializing, creative abilities, culture



Universidad de Antioquia
Facultad de Artes
Departamento de Artes Plásticas y Visuales
Licenciatura en Artes Plásticas y Visuales

**TALLERES PARA FOMENTAR MENTES CREATIVAS EN ESTUDIANTES
DE DISEÑO**

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN ARTES PLÁSTICAS**

SANDRA ELIZABETH ACEVEDO GONZÁLEZ

**UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA
FACULTAD DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES
MEDELLÍN
2020**



Universidad de Antioquia
Facultad de Artes
Departamento de Artes Plásticas y Visuales
Licenciatura en Artes Plásticas y Visuales

**TALLERES PARA FOMENTAR MENTES CREATIVAS EN ESTUDIANTES
DE DISEÑO**

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES**

SANDRA ELIZABETH ACEVEDO GONZÁLEZ

ASESOR: BERNARDO BUSTAMANTE

MAGISTER

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

FACULTAD DE ARTES

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES

MEDELLÍN

2020



NOTA DE ACEPTACIÓN:

Firma de aceptación del Jurado Interno

Firma de aceptación del Jurado Externo

Firma del Asesor

Academia Superior de Artes. 2018

Fotografía 1. Fuente: Elaboración propia.





Universidad de Antioquia
Facultad de Artes
Departamento de Artes Plásticas y Visuales
Licenciatura en Artes Plásticas y Visuales

DEDICATORIA

“Al Conocimiento Universal, que tanto necesita y merece que nos dediquemos a crearlo, descubrirlo, potencializarlo, enseñarlo y realzarlo para mejorar como seres humanos.”



AGRADECIMIENTOS

“A mi mentor Bernardo Bustamante que tanta paciencia, comprensión y conocimiento brindado; a mis Padres por el amor, el empuje y la incondicionalidad; a mi Academia querida, por brindarme la educación, la oportunidad de crecer y de probar en ella mis ideas, a mi amada Universidad por su excelencia y todo lo que me enseñó”

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	16
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	17
OBJETIVOS	17
OBJETIVO GENERAL	17
OBJETIVOS ESPECIFICOS	17
MARCO TEORICO	18
CREATIVIDAD	18
TEORIA Y PRACTICA DE LA CREATIVIDAD	18
¿QUÉ ES LA CREATIVIDAD?	19
PENSAMIENTO DIVERGENTE	19
CARACTERÍSTICAS DE LA CREATIVIDAD	19
CREATIVIDAD: LA PSICOLOGÍA DEL DESCUBRIMIENTO Y LA INVENCIÓN.	19
REFERENTES DE CREATIVIDAD PERTINENTES Y RELEVANTES	20
DISEÑO METODOLÓGICO	52
METODOLOGIA A USAR EN LOS TALLERES	53
METODO DE INVESTIGACIÓN	53
INVESTIGACIÓN ACCIÓN	53
MÉTODO PEDAGÓGICO	54
APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMA	54
METODOLOGIA DE LOS TALLERES	54
INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	56
TALLER 1 FLUIDEZ	57
MATERIAL DIDÁCTICO DISEÑADO PARA EL TALLER	68

TALLER 2 FLEXIBILIDAD	69
TALLER 3 ORIGINALIDAD	76
TALLER 4 REDEFINICIÓN	85
TALLER 5 ELABORACIÓN	91
TALLER 6 SENSITIVIDAD	100
ANÁLISIS	116
TABLA # 1 TALLERES REALIZADOS POR GRUPO (4 GRUPOS)	116
FOTOS MUESTRA TALLERES EN GRUPO (TALLERES 1 Y 5)	119
TABLA # 3 DESARROLLO DE LOS TALLERES GRUPO DE MUESTRA # 1 MAÑANA	121
ANÁLISIS GENERAL POR ESTUDIANTE	123
MATRICES PARA EL ANÁLISIS GENERAL POR ESTUDIANTE	123
TABLAS # 4	135
ANÁLISIS GENERAL POR TALLER	152
CONCLUSIONES	160
CONCLUSIONES ESPECÍFICAS	160
CONCLUSIONES POR TALLER	161
CONCLUSIONES GENERALES (PEDAGÓGICAS)	163
RECOMENDACIONES	165
BIBLIOGRAFÍA	166
CIBERGRAFÍA	167
ANEXOS	172
TABLA # 2 GRUPO MUESTRA, ASISTENCIA	
GRUPO # 1: 10 ESTUDIANTES MAÑANA	172
FOTOS TALLER POR ESTUDIANTE TALLERES 2 FLEXIBILIDAD, 3 ORIGINALIDAD, 4 REDEFINICIÓN Y 6 SENSITIVIDAD	173

ÍNDICE DE FOTOGRAFÍAS

	Pág.
Fotografía 1. Academia Superior de Artes. 2018.	6
Fotografía 2. Fotos Taller 1 Fluidez	119
Fotografía 3. Fotos Taller 1 Fluidez	119
Fotografía 4. Fotos Taller 5 elaboración Sensitividad (Grupo)	120
Fotografía 5. Fotos Taller 5 elaboración Sensitividad (Grupo)	120
Fotografía 6. Fuente: Material didáctico para taller 1 Fluidez	69
Fotografía 7. FOTOS DEL TALLER 1 FLUIDEZ	153
Fotografía 8. TALLER 2 FLEXIBILIDAD	155
Fotografía 9. TALLER 2 FLEXIBILIDAD	155
Fotografía 10. TALLER 2 FLEXIBILIDAD	155
Fotografía 11. TALLER 3 ORIGINALIDAD	156
Fotografía 12. TALLER 3 ORIGINALIDAD	156
Fotografía 13. TALLER 4 REDEFINICIÓN	157
Fotografía 14. TALLER 4 REDEFINICIÓN	157
Fotografía 15. TALLER 4 REDEFINICIÓN	158
Fotografía 16. TALLER 4 REDEFINICIÓN	158
Fotografía 17. TALLER 4 REDEFINICIÓN	159
Fotografía 18. TALLER 6 SENSITIVIDAD	159
Fotografía 19. TALLER 6 SENSITIVIDAD	160
Fotografía 20. ESTUDIANTE # 6	175
Fotografía 21. ESTUDIANTE # 2	176



Fotografía 22. ESTUDIANTE # 1	177
Fotografía 23. ESTUDIANTE # 4	178
Fotografía 24. ESTUDIANTE # 7	179
Fotografía 25. ESTUDIANTE # 8	180
Fotografía 26. ESTUDIANTE # 5	181
Fotografía 27. ESTUDIANTE # 3	183

ÍNDICE DE IMÁGENES

	Pág.
<i>FIGURA 1.</i> RENOIR / IMPRESIONISMO /EL PALCO	22 y 62
<i>FIGURA 2.</i> VAN GOGH/ POSTIMPRESIONISMO / LA NOCHE ESTRELLADA	22 y 63
<i>FIGURA 3:</i> GEORGES SEURAT /NEOIMPRESIONISMO / TARDE DE DOMINGO EN LA ISLA DE LA GRANDE JATTE	23 y 63
<i>FIGURA 4:</i> HENRI MATISSE /FAUVISMO /LA VENTANA ABIERTA	23 y 64
<i>FIGURA 5:</i> PICASSO / CUBISMO /LAS SEÑORITAS DE AVIGNON	24 y 65
<i>FIGURA 6.</i> KANDINSKY /EXPRESIONISMO /EL JINETE AZUL	24 y 65
<i>FIGURA 7.</i> GIACOMO BALLA /FUTURISMO/ MUCHACHA CORRIENDO EN EL BALCÓN	25 y 66
<i>FIGURA 8.</i> MARCEL DUCHAMP /DADAÍSMO /LA FUENTE	25 y 67
<i>FIGURA 9.</i> HANS ARP / SURREALISMO / ANTES DEL NACIMIENTO	25 y 67
<i>FIGURA 10.</i> KASIMIR MALEVICH /SUPREMATISMO / SUPREMUS 55.	25 y 68
<i>FIGURA 11.</i> CASA DANZANTE (TANČÍČÍ DŮM) /PRAGA.	28 y 75
<i>FIGURA 12.</i> MUSEO GUGGENHEIM BILBAO/ FRANK GEHRY	28 y 76
<i>FIGURA 13.</i> MUSEO GUGGENHEIM BILBAO/ FRANK GEHRY	28 y 76
<i>FIGURA 14.</i> BIOMUSEO EN PANAMÁ/ FRANK GEHRY	29 y 76
<i>FIGURA 15.</i> COMPARACIÓN	29 y 81
<i>FIGURA 16.</i> SECUENCIA	30 y 81
<i>FIGURA 17.</i> METÁFORA	30 y 82
<i>FIGURA 18.</i> ALEGORÍA	30 y 82
<i>FIGURA 19.</i> HIPÉRBOLE	30 y 83
<i>FIGURA 20.</i> METONIMIA	31 y 83
<i>FIGURA 21.</i> SINÉCDOQUE	31 y 84
<i>FIGURA 22.</i> ANTONOMASIA	32 y 85
<i>FIGURA 23.</i> ÉNFASIS	33 y 85
<i>FIGURA 24.</i> IRONÍA	33 y 86
<i>FIGURA 25.</i> PHILIPPE PATRICK STARCK /ESTILO STARK	34 y 90

<i>FIGURA 26.</i> SILLÓN F51 O EL GROPIUS SILLÓN DE WALTER GROPIUS	35 y 90
<i>FIGURA 27.</i> PETER KELER /LA CUNA BAUHAUS	35 y 91
<i>FIGURA 28.</i> MARIANNE BRANDT /EL TÉ INFUSER	36 y 92
<i>FIGURA 29.</i> LOS CYBERHUMANOS	37 y 96
<i>FIGURA 30.</i> LOS CYBERHUMANOS	37 y 96
<i>FIGURA 31.</i> LOS CYBERHUMANOS	37 y 96
<i>FIGURA 32.</i> LOS CYBERHUMANOS	37 y 97
<i>FIGURA 33.</i> LAS TRES HOJAS DE LA SERPIENTE	39 y 98
<i>FIGURA 34.</i> EL PESCADOR Y SU MUJER	40 y 99
<i>FIGURA 35.</i> LAS MEDIAS MÁS ANTIGUAS	44 y 107
<i>FIGURA 36.</i> LA RECETA MÁS ANTIGUA	45 y 107
<i>FIGURA 37.</i> LOS LENTES DE SOL MÁS ANTIGUOS DEL MUNDO	45 y 108
<i>FIGURA 38.</i> LA ESCULTURA HUMANA MÁS ANTIGUA	46 y 108
<i>FIGURA 39.</i> EL ZAPATO MÁS ANTIGUO DEL MUNDO	46 y 109
<i>FIGURA 40.</i> EL INSTRUMENTO MUSICAL MÁS ANTIGUO	47 y 109
<i>FIGURA 41.</i> LOS PANTALONES MÁS ANTIGUOS	47 y 110
<i>FIGURA 42.</i> LOS BAÑOS CON CADENA MÁS ANTIGUOS	47 y 110
<i>FIGURA 43.</i> EL CORPIÑO MÁS ANTIGUO	48 y 111
<i>FIGURA 44.</i> LA PRÓTESIS MÁS ANTIGUA	48 y 112
<i>FIGURA 45.</i> EL BOLSO MÁS ANTIGUO	99 y 112
<i>FIGURA 46.</i> EL PRESERVATIVO MÁS ANTIGUO	99 y 113
<i>FIGURA 47.</i> LA GOMA DE MASCAR MÁS ANTIGUA	50 y 113

<i>FIGURA 48.</i> EL REGISTRO DE MELODÍA MÁS ANTIGUO	50 y 114
<i>FIGURA 49.</i> LA MONEDA MÁS ANTIGUA	51 y 114
<i>FIGURA 50.</i> EL GLOBO TERRÁQUEO MÁS ANTIGUO	51 y 115
<i>FIGURA 51.</i> MATERIAL VISUAL PARA EXPLICAR LAS INTELIGENCIAS	52 y 115
MÚLTIPLES	
<i>FIGURA 52.</i> INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	52 y 116
<i>FIGURA 53.</i> TABLA DE RESPUESTAS. TALLER 1 FLUIDEZ. Collage creado por la autora	154

ÍNDICE DE ANEXOS

	Pág.
TABLA # 2: GRUPO MUESTRA, ASISTENCIA.	
GRUPO #1: 10 ESTUDIANTES MAÑANA	172
FOTOS TALLER POR ESTUDIANTE TALLERES 2 FLEXIBILIDAD,3 ORIGINALIDAD,4 REDEFINICIÓN Y 6 SENSITIVIDAD.	173
ESTUDIANTE # 6	173
ESTUDIANTE # 2	175
ESTUDIANTE # 1	176
ESTUDIANTE # 4	177
ESTUDIANTE # 7	178
ESTUDIANTE # 8	179
ESTUDIANTE # 5	180
ESTUDIANTE # 3	181

INTRODUCCIÓN

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En mi ejercicio docente he notado que los niños con habilidades creativas tienen una vida más amena, tranquila, son más sensibles, pueden resolver con mayor facilidad los problemas y tienen una mejor respuesta a situaciones sociales, son más asertivos y aprensivos con lo que sucede, esto los hace mucho mejores en cualquier ámbito, problema o trabajo.

Todas las personas tenemos potencial creativo, que puede desarrollarse en cualquier etapa humana y que no es solo del campo exclusivo de quienes quieren ejercer carreras creativas. Independiente de querer ser, Ingeniero, Físico, Médico o Artista, la creatividad hace parte de nuestra vida y si se desarrollarla será muchísimo mejor, ya que estaremos más preparados para la resolución de problemas, ser más asertivos y receptivos a lo que pasa en nuestro entorno. La creatividad es un asunto del ingenio, de saber resolver y responder de formas diferentes a las esperadas a las necesidades que se presentan en el camino.

Respecto al ámbito creativo, si a una persona se le potencializa desde su niñez, al ser adolescente o adulto será un ser más receptivo, asertivo, eficaz, eficiente y funcional para su campo creativo y su vida personal, que alguien que no se haya explotado en este campo.

El diseño es uno de los campos creativos que mayor impacto tiene en nuestras vidas, un diseñador es quien crea productos, empaques y campañas, esto hace que se tenga una gran responsabilidad en el momento de la creación; así que una de las invitaciones con estos talleres creativos, es que un diseñador comprenda los problemas de este siglo y se aliente a resolverlos; ya no más productos que dañen nuestro entorno y cuerpo, así que estará a cargo de personas creativas cómo los diseñadores el destino de plantear las soluciones, de una manera no solo innovadora, sino responsable con la naturaleza.

Si fuéramos realmente conscientes de la importancia de potenciar las habilidades de nuestros estudiantes y ayudarlos en sus debilidades, viviríamos con más oportunidades, de ser felices, de hacer lo que amemos, de ser más eficaces, funcionales y eficientes en nuestros empleos, emprendimientos, decisiones y hasta en la familia.

La Academia Superior de Artes fue fundada el 1962 para brindar respuesta al crecimiento del país y su demanda urbanística, empresarial y comercial, en la década de 1960 a 1970. Los Diseñadores de la Academia Superior de Artes, pueden desempeñarse en el sector público y privado. Formar parte de equipos multidisciplinarios para el desarrollo y

coordinación de proyectos en diferentes áreas, Todo esto con un pensamiento crítico y enfocado en las necesidades de los usuarios, está capacitado para dar respuesta a las necesidades del medio empresarial.

(Tecnología en Gestión en Diseño de Modas, 2016), (Academia Superior de Artes, 2016), (Tecnología en Producción de Contenidos Gráficos Digitales, 2016), (Corpoasa, s.f.)

El docente a cargo de Artistas o Diseñadores, debe tener conocimiento sobre la Inteligencia Creativa, además de una desarrollada sensibilidad, fluida creatividad, gran capacidad de elaboración de ideas y materialización de proyectos y objetos; debe ser un maestro que vea a sus estudiantes seres únicos, cada uno con un gran potencial, debe ser un promotor del conocimiento, de la experimentación, de la resolución de ideas de una manera innovadora; de esta manera podrá compenetrarse más en la información que se entrega y cómo manejar cada ser, desde su complejidad y singularidad creativa. Se debe ser un potenciador de habilidades creativas en cada estudiante y para esto se deben tener el conocimiento pertinente las características de esta inteligencia descritas en los talleres.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.

¿Es posible potencializar la creatividad de los jóvenes estudiantes de diseño por medio de talleres específicos para el campo creativo?

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Potencializar la creatividad de los estudiantes de Diseño en la Academia Superior de Artes, por medio de seis talleres enfocados en las características de la Inteligencia creativa, para que los estudiantes comprendan qué compone esta inteligencia y la apliquen en sus proyectos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificar a través de talleres la capacidad de elaboración sobre temas creativos en los estudiantes de Diseño de la ASA.

Fomentar la fluidez, la flexibilidad, la originalidad, redefinición, y sensibilidad en los estudiantes de las áreas de Diseño de la ASA, para hacerles visibles sus características de la Inteligencia Creativa.

MARCO TEORICO

CREATIVIDAD

REFERENTES TEÓRICOS

TEORÍA Y PRÁCTICA DE LA CREATIVIDAD.

Erika Landau en el libro “El vivir creativo” de 1987, entiende por creatividad una postura frente a la existencia, que posibilita encontrar nuevos aspectos en lo familiar y conocido, al mismo tiempo que confrontarse con las situaciones desconocidas o cambiadas, que son quien trae consigo todo proceso de educación, toda crisis de vida y también el hecho de envejecer.

El diálogo entre los hechos y la imaginación, entre lo real y lo posible, en las vivencias de sus hijos y alumnos y particularmente en sí mismos.

El libro muestra cómo activar mediante un vivir creativo el potencial polifacético y de disfrutar flexible y lúdicamente el proceso, de ensayar y de buscar nuevas situaciones, el proceso de actuar sin miedo a pesar en las contradicciones de nuestra existencia. (Landau, E. 1987).

¿QUÉ ES LA CREATIVIDAD?

PENSAMIENTO DIVERGENTE

El teórico Guilford (Landau, E. 1987, p.28), propuso el concepto de "Pensamiento Divergente" en la década de 1950, en sus investigaciones se dio cuenta que las personas creativas tienden a exhibir este tipo de pensamiento más que otros. Se asocia así pensamiento divergente a pensar con creatividad y está compuesta por varias características:

CARACTERÍSTICAS DE LA CREATIVIDAD

LA FLUIDEZ: La capacidad de producir un gran número de ideas o soluciones a los problemas en un corto período de tiempo; a través de palabras, ideas, asociaciones, frases o expresiones. (Landau, E. 1987, p.28)

FLEXIBILIDAD: La capacidad de proponer simultáneamente una variedad de enfoques para un problema específico, se da a través de la mezcla espontánea de la información, la posibilidad de acceso al problema de manera adecuada o adaptativa y por último asumir las cosas de forma transformativa, llevando a soluciones nunca antes dadas. (Landau, E. 1987, p. 30)

ORIGINALIDAD: También llamada factor transformativo, que es la disposición para ver las cosas de manera diferente y se mide por 3 características: Las respuestas extrañas, Asociación remota e Ingenio. (Landau, E. 1987, p. 31)

ELABORACIÓN: Es la capacidad que hace posible edificar una estructura de acuerdo con la información obtenida; en otras palabras, la capacidad de sistematizar y organizar los detalles de una idea en la cabeza y llevarla a cabo. (Landau, E. 1987, p. 32)

SENSITIVIDAD: Es la capacidad para captar los problemas y buscar su solución de una manera transformadora, extraña e ingeniosa. (Landau, E. 1987, p. 32)

REDEFINICIÓN: Capacidad para interpretar un objeto o una parte del mismo aprovechándose para fines completamente nuevos. (Landau, E. 1987, p. 33)

Durante su carrera Guilford ha ideado varias pruebas para medir la capacidad intelectual de las personas creativas, muchas de sus pruebas de pensamiento divergente, se han adaptado para ser usadas en escuelas, universidades y otros entes educativos para medir la capacidad de los estudiantes y si es necesario colocarlos en escuelas especiales para su mejor desarrollo cognitivo. (Landau, E. 1987)

CREATIVIDAD: LA PSICOLOGÍA DEL DESCUBRIMIENTO Y LA INVENCION.

La creatividad es una idea o acción, nueva y valiosa, que no se efectúa dentro de una persona sino en la interacción con la sociedad y la cultura, por esto el Psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi (MIHALY, C. 2019), distingue 3 categorías de la creatividad:

1. Se presenta en individuos que expresan pensamientos interesantes y estimulantes o que llamaríamos brillantes.
2. Este segundo es para personas que viven de manera extraordinaria, de manera novedosa y original son llamadas, personalmente creativas.
3. En esta categoría están los genios que han cambiado nuestra historia, cultura y sociedad de manera importante en algún momento, como es el caso de Leonardo, Einstein, Edison.

Cada uno es diferente y desconectado de los demás; pero los tres enriquecen la vida y la hacen más bella para cada ser humano, debemos considerar otros dos términos de creatividad. 1. Talento: Este es una destreza innata para hacer algo en excelencia, 2. Genio: Generan transformaciones socioculturales.

A su vez La creatividad está constituida por el campo, el ámbito y la persona.

El Psicólogo (Csikszentmihalyi, M. 1998), piensa que la creatividad se expresa en esos momentos que hacen feliz la vida de cada ser humano, que son los que conducen a que el artista sienta emoción para crear una obra, o al científico en un laboratorio. En la teoría del flujo, la cual es famosa por explorar el proceso creativo y lo más importante, que explica por qué la creatividad necesita ser cultivada y es necesario para el futuro del mundo, expresa los aspectos de la personalidad y persona creativa. (MIHALY, C. 2019)

REFERENTES DE CREATIVIDAD PERTINENTES Y RELEVANTES

ESTOS SON LOS REFERENTES VISUALES USADOS EN TALLER 1 FLUIDEZ

1. RENOIR / IMPRESIONISMO /EL PALCO

Es una de las pinturas más importantes para el impresionismo, realizada por el pintor Auguste Renoir; esta pintura mide 80 cm de alto y 63.5 de ancho fue realizada en 1874 en óleo sobre lienzo. En esta obra se recrea una escena de la Ópera de París, con una pareja burguesa en un palco del teatro, Ella nini quien ya había sido pintada antes por Renoir y a su espalda el hermano de Renoir Edmond.

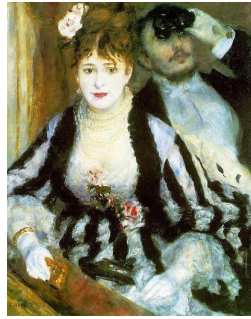


FIGURA 1. RENOIR / IMPRESIONISMO / EL PALCO. El palco, Renoir (Pintura). La guía de Historia del Arte. Arte.laguia2000.com. <https://arte.laguia2000.com/pintura/el-palco-renoir>. Authors Publicado por Laura Prieto Fernández/Publisher 30 de septiembre de 2013

2. VAN GOGH/ POSTIMPRESIONISMO / LA NOCHE ESTRELLADA

Vincent Van Gogh tuvo una obra prolífica de más de 900 cuadros, en vida sólo vendió uno. Sufría de epilepsia y ataques psicóticos lo que lo llevó a ser internado en el sanatorio de Saint Remy (Provenza 1889): esta pintura es lo que él veía de su ventana y fue pintada de día. La noche es su protagonista, el cielo se torna circular alrededor de la luna.



FIGURA 2. VAN GOGH/ POSTIMPRESIONISMO / LA NOCHE ESTRELLADA. Noche Estrellada, Van Gogh (Pintura). La guía de Historia del Arte. Arte.laguia2000.com. <https://arte.laguia2000.com/pintura/noche-estrellada-van-gogh>. Publisher Publicado por Laura Prieto Fernández Publication date 13 de diciembre de 2012

3. GEORGES SEURAT /NEOIMPRESIONISMO / TARDE DE DOMINGO EN LA ISLA DE LA GRANDE JATTE

Seurat a través de una técnica que él mismo inventó llamada puntillismo, pinta una escena en el río Sena 1885, que era un lugar muy concurrido en su época, se destaca de los artistas de su género por sus investigaciones en cromatismo, diseñó, su propia teoría cromática basada en emplear exclusivamente tonos complementarios.



FIGURA 3: GEORGES SEURAT /NEOIMPRESIONISMO / TARDE DE DOMINGO EN LA ISLA DE LA GRANDE JATTE (Pintura). Tarde de domingo en la isla de la Grande Jatte (1885) de Georges Seurat - Sociales para Educar. Sites.google.com. <https://sites.google.com/site/socialesparaeducar/arte/comentarios-de-pintura/siglo-xx/tarde-de-domingo-en-la-isla-de-la-grande-jatte-1885-de-georges-seurat>

4. HENRI MATISSE /FAUVISMO /LA VENTANA ABIERTA

Matisse primero ejerció como abogado y tras una apendicitis descubrió su gusto por la pintura, abandono el derecho y estudia Artes en la escuela de Bellas Artes de Francia. Su obra fue fuertemente criticada, pero en vida gozó de reconocimiento internacional de coleccionistas y críticos de Arte.



FIGURA 4: HENRI MATISSE /FAUVISMO /LA VENTANA ABIERTA (Pintura). Henri Matisse: El Fauvista del color – Trianarts. Trianarts. <https://trianarts.com/henri-matisse-nacio-el-el-31-de-diciembre-de-1869/#sthash.xXfjixum.jEv2Y39K.dpbs>. Publication date DICIEMBRE 31, 2017, *Esta entrada fue publicada en este blog el 31 de diciembre de 2009. Ha sido actualizada y ampliada con más de 250 nuevas obras el 31 de diciembre de 2017.

5. PICASSO / CUBISMO /LAS SEÑORITAS DE AVIGNON

Las señoritas de la calle Avignon, una calle de burdeles en Barcelona, hasta ese momento no existía el cubismo y a raíz de esta forma de pintar este cuadro 1906-1907, se da una revolución del Arte, el artista se olvida del realismo, la profundidad espacial y la anatomía humana.

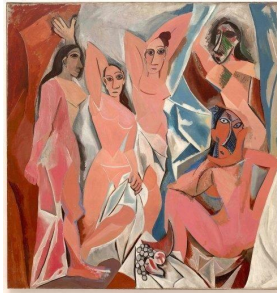


FIGURA 5: PICASSO / CUBISMO /LAS SEÑORITAS DE AVIGNON (pintura). Las señoritas de Avignon - Pablo Picasso. HA!. <https://historia-arte.com/obras/las-senoritas-de-avignon>. Authors Escrito por: Esteban Iborio.

6. KANDINSKY /EXPRESIONISMO /EL JINETE AZUL

Tiene características como la deformación de la realidad y pintar según un sentimiento, lo importante es la visión subjetiva del artista, abstracción de las formas y expresividad del color. Kandinsky pensaba que el Arte era una creación mística, misteriosa del Arte, el artista expresa lo que es propio de su época a través de los efectos físicos y psicológicos que tiene el color.

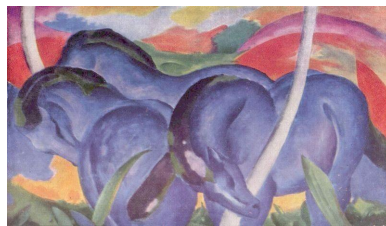


FIGURA 6. KANDINSKY /EXPRESIONISMO /EL JINETE AZUL. EL EXPRESIONISMO DE EL PUENTE Y EL JINETE AZUL (pintura). Los ojos de Hipatia ISSN 2341-0612,2018. <https://losojosdehipatia.com.es/cultura/arte-2/el-expresionismo-de-el-puente-y-el-jinete-azul/>. Authors Por Isabel Genovés Estrada.

7. GIACOMO BALLA/ FUTURISMO/ MUCHACHA CORRIENDO EN EL BALCÓN

Balla pintor, escultor y fundador del Movimiento futurista; se da un Arte anti clasista orientado a futuro y que ve la belleza en la velocidad. En 1910 comienza a diseñar, muebles futuristas y lo que él llamaba “ropa antinatural “. Quiso representar el movimiento y la velocidad, la energía, la acción y la deshumanización; construyó objetos, móviles de papel, cartón, tela, alambre cuyo nombre era “complejos plásticos”.



*FIGURA 7. GIACOMO BALLA /FUTURISMO/ MUCHACHA CORRIENDO EN EL BALCÓN (pintura). Giacomo Balla: Líder del Movimiento Futurista–Trianarts. Trianarts. <https://trianarts.com/giacomo-balla-lider-del-movimiento-futurista/#sthash.TGx1N6Z4.dpbs>. / Authors Miguel Veyrat. Publisher Miguel Veyrat: Y un conjuro Publication date MARZO 1, 2018 *Esta entrada fue publicada en este blog el 20 de enero de 2013. Ha sido actualizada y ampliada el 1 de marzo de 2018.*

8. MARCEL DUCHAMP /DADAÍSMO /LA FUENTE

El artista compró un orinal blanco, lo envió firmado como R. Mutt a la sociedad de artistas, al llegar, se enojaron, ya que este era un objeto que ya estaba hecho. Sin querer Duchamp había creado la primera obra de Arte Conceptual, que abrió paso a un concepto que aún tenemos hoy en día.



FIGURA 8. MARCEL DUCHAMP /DADAÍSMO /LA FUENTE. La fuente – Marcel Duchamp (escultura). HA!. <https://historia-arte.com/obras/la-fuente-de-duchamp>. Authors Escrito por: Fulwood Lampkin

9. HANS ARP / SURREALISMO / ANTES DEL NACIMIENTO

Artista, escultor y poeta, sus obras después de la postguerra se exponen en la universidad de Harvard, Cambridge y la Unesco.



FIGURA 9. HANS ARP / SURREALISMO / ANTES DEL NACIMIENTO (pintura). ARP HANS arthistoria.com. Arthistoria.com. <https://www.arthistoria.com/es/personaje/arp-hans>. Publisher Sobre arthistoria.com. Publication date © Copyright 2017. arteHistoria & Tools, S.L o sus licenciantes son los propietarios de todos los derechos de propiedad intelectual e industrial .

10.KASIMIR MALEVICH /SUPREMATISMO / SUPREMUS 55

LENGUAJE SIMBÓLICO

El suprematismo, es color sobre color, representado con figuras geométricas, no transmite ningún mensaje social. Tenían códigos para representar sus obras: por ejemplo, Círculo = Dios, Triángulo= Fe, Cuadrado = Hombre, Blanco= Conocimiento, Negro= Ignorancia.



FIGURA 10. KASIMIR MALEVICH /SUPREMATISMO / SUPREMUS 55 (pintura). Jorge Girardi. El suprematismo de Malevich. Lahistorianarradaatravesdelarte.blogspot.com.co. <http://lahistorianarradaatravesdelarte.blogspot.com.co/2013/06/el-suprematismo-de-malevich.html>. Publisher Jorge Lucas Álvarez Girardi. Tema Filigrana. Con la tecnología de Blogger. Publication date Publicado por Jorge Lucas Álvarez Girardi en 14:58

ESTOS SON LOS REFERENTES USADOS EN EL TALLER 2 FLEXIBILIDAD

REFERENTE TEÓRICO

EL PENSAMIENTO DE DERRIDA

DECONSTRUCCIÓN

La deconstrucción es un pensamiento que critica, analiza y revisa los conceptos

establecidos de las palabras. No está ni a favor ni en contra del estructuralismo influenciado por Hegel, Nietzsche, Freud y Heidegger. (Arqhys.com, s.f.)

EL DECONSTRUCTIVISMO

Estilo arquitectónico que se caracteriza por la fragmentación, proceso no lineal, manipulación de las estructuras, geometría no euclidiana, donde la estructura es imprescindible y rompe los esquemas; ya que son conceptos muy vanguardistas y que requieren una alta inversión, deben tener una alta funcionalidad y estética. (Arqhys.com, s.f.)

MATERIAL DIDÁCTICO TOMADO PARA LA CLASE DE:

REFERENTE VISUAL

FRANK GEHRY

Arquitecto canadiense-americano, quien ha impulsado la arquitectura en este último medio siglo con sus obras, gracias a su relevancia y repercusiones en los países y la economía mundial, por el uso de materiales poco comunes y su innovación tecnológica, esto lo ha llevado a tener impacto en otros campos de las Artes.

Nacido en Ontario (Canadá), jugaba de niño con los materiales de la ferretería de su abuelo, con estos construía edificios y ciudades, lo que lo llevó a tener un gusto por materiales no convencionales y una estética cruda. Lanzó una línea de muebles en cartón corrugado Easy Edges 1969-1973, sus edificios tienen alta innovación técnica y conceptual. En las ciudades que materializan sus obras, sus proyectos se convierten en iconos, sitios turísticos y su nombre y obras son usadas como publicidad. Nombrado por Vanity Fair como “El Arquitecto más importante de nuestra época”, sus diseños han recibido más de 100 premios a nivel mundial. (ARQUITECTURA, s.f.)

MATERIAL DIDÁCTICO TOMADO PARA LA CLASE DE:

REFERENTE ARTÍSTICO: OBRAS DE FRANK GEHRY

CASA DANZANTE (TANČÍCÍ DŮM) /PRAGA



FIGURA 11. CASA DANZANTE (TANČÍCÍ DŮM) /PRAGA. (fotografía) Galería Casa danzante (Galeie Tančící dům). Prague.eu. 2019 FG Forrest. <https://www.prague.eu/es/objeto/lugares/907/galeria-casa-danzante-galeie-tancici-dum>.

MUSEO GUGGENHEIM BILBAO/ FRANK GEHRY



FIGURA 12. MUSEO GUGGENHEIM BILBAO/ FRANK GEHRY. Museo Guggenheim Bilbao (fotografía). Bilbao. Horarios y precios. [spain.info](http://spain.info/España.Spain.info).Spain.info. https://www.spain.info/es/quequieres/arte/museos/vizcaya/museo_guggenheim_bilbao.html.

MUSEO GUGGENHEIM BILBAO/ FRANK GEHRY



FIGURA 13. MUSEO GUGGENHEIM BILBAO/ FRANK GEHRY. (fotografía). Museo Guggenheim Bilbao (2017).LA ESPECTACULAR ARQUITECTURA DE FRANK O. GEHRY. Museo Guggenheim en Bilbao (1997). <https://www.dw.com/es/20-a%C3%B1os-del-museo-guggenheim-bilbao-meca-cultural/a-41038913>

BIOMUSEO EN PANAMÁ/ FRANK GEHRY



FIGURA 14. BIOMUSEO EN PANAMÁ/ FRANK GEHRY. (fotografía). Panamá estrena Biomuseo para dar a conocer su biodiversidad. SciDev.Net América Latina y el Caribe. Pixl 8.
<https://www.scidev.net/americ-latina/comunicacion/multimedia/panama-estrena-biomuseo-para-dar-a-conocer-su-biodiversidad.html>

ESTOS SON LOS REFERENTES USADOS EN EL TALLER 3 ORIGINALIDAD

TROPOS LITERARIOS

COMPARACIÓN



FIGURA 15. COMPARACIÓN. Tipos de figuras literarias. Clasificación. COMPARACIÓN (Imagen digital). Cómo escribir bien. Jose Pimat. <http://comoescibirbien.com/tipos-de-figuras-literarias/>

Consiste como su nombre lo dice en, comparar un término real con uno imaginario, sea por su fuerza, tamaño, apariencia entre otros. (Pimat. J. s. f.)

SECUENCIA



FIGURA 16. SECUENCIA. Tipos de figuras literarias. Clasificación. SECUENCIA (Imagen digital). Cómo escribir bien. Jose Pimat. <http://comoescibirbien.com/tipos-de-figuras-literarias/>

Este tropo consiste en hacer varias tomas fotográficas sucesivas de un sujeto u objeto en movimiento. Lo que deja ver que pasa cuadro a cuadro en la imagen. (Pimat. J. s. f.)

METÁFORA



FIGURA 17. METÁFORA. Tipos de figuras literarias. Clasificación. METÁFORA. (Imagen digital). Cómo escribir bien. Jose Pimat. <http://comoescibirbien.com/tipos-de-figuras-literarias/>

La metáfora sustituye un término real por otro imaginario, para embellecer, dar énfasis, sorprender al lector. La imagen no varía de la definición lingüística se deben de mostrar elementos visuales distintos al mensaje que se quiere dar. (Pimat. J. s. f.)

ALEGORÍA



FIGURA 18. ALEGORÍA. Tipos de figuras literarias. Clasificación. ALEGORÍA. (Imagen digital). Cómo escribir bien. Jose Pimat. <http://comoescibirbien.com/tipos-de-figuras-literarias/>

La alegoría es una sucesión de metáforas, a través de un poema o de un texto, en prosa. Suele tratar temas importantes como la vida, muerte, amor. (Pimat. J. s. f.)

HIPÉRBOLE



FIGURA 19. HIPÉRBOLE. Tipos de figuras literarias. Clasificación. HIPÉRBOLE. (Imagen digital). Cómo escribir bien. Jose Pimat. <http://comoescibirbien.com/tipos-de-figuras-literarias/>

La hipérbole realmente sustituye un término por otro, pero lo hace a partir de la realidad. Lo que ocurre es una exageración en los términos para dar fuerza a la expresión.

La hipérbole es un tropo y se caracteriza por ser una exageración intencionada por parte de quien lo utiliza. (Pimat. J. s. f.)

METONIMIA



FIGURA 20. METONIMIA. Tipos de figuras literarias. Clasificación. METONIMIA. (Imagen digital). Cómo escribir bien. Jose Pimat. <http://comoescibirbien.com/tipos-de-figuras-literarias/>

La metonimia es un tropo que designa un término con el nombre de otro con el que mantiene una relación de dependencia o causalidad, que puede ser de diversa índole. (Pimat. J. s. f.)

SINÉCDOQUE



FIGURA 21. SINÉCDOQUE. Tipos de figuras literarias. Clasificación. SINÉCDOQUE. (Imagen digital).
Cómo escribir bien. Jose Pimat. <http://comoescibirbien.com/tipos-de-figuras-literarias/>

La sinécdoque es un tropo que designa la parte por el todo o viceversa. La sinécdoque y la metonimia son tropos relacionados.

Se debe mostrar dentro de la sinécdoque una parte de una imagen que comunique el entorno. (Pimat. J. s. f.)

ANTONOMASIA



FIGURA 22. ANTONOMASIA. Tipos de figuras literarias. Clasificación. ANTONOMASIA. (Imagen digital).
Cómo escribir bien. Jose Pimat. <http://comoescibirbien.com/tipos-de-figuras-literarias/>

La Antonomasia sustituye un nombre propio por una expresión más general y reconocida. (Pimat. J. s. f.)

ÉNFASIS

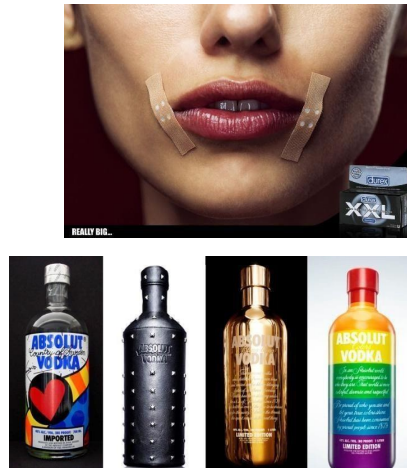


FIGURA 23. ÉNFASIS. Tipos de figuras literarias. Clasificación. ÉNFASIS. (Imagen digital). Cómo escribir bien. Jose Pimat. <http://comoescibirbien.com/tipos-de-figuras-literarias/>

Se utiliza un sentido restringido para hacer mención de una cualidad mucho más extensa. (Pimat. J. s. f.)

LA IRONÍA



FIGURA 24. IRONÍA. Tipos de figuras literarias. Clasificación. IRONÍA. (Imagen digital). Cómo escribir bien. Jose Pimat. <http://comoescibirbien.com/tipos-de-figuras-literarias/>

Se sustituye una afirmación (o palabra) por otra que quiere dar a entender lo contrario. (Pimat. J. s. f.)

ESTOS SON LOS REFERENTES USADOS EN EL TALLER 4 REDEFINICIÓN

BAUHAUS

La Bauhaus fue la primera escuela de diseño fundada por Walter Gropius, en esta se establecieron las bases académicas de la Arquitectura y el Diseño modernos. Se crearon el diseño Industrial y Gráfico que antes no existían como carreras; se incorpora la estética dentro de los objetos de la vida cotidiana, donde las formas artísticas y combinaciones de colores deben ser vistos como un todo unificado.

DISEÑO INDUSTRIAL

Se busca abastecer los objetos de todos los ámbitos sociales, pero a través de la estética. Deberían diseñarse objetos funcionales y estéticos.

DISEÑO GRÁFICO

Va de la mano con la Teoría de la Gestalt: Tan importante es la forma como el fondo. (Martinique, 2016)

OBJETO 1

PHILIPPE PATRICK STARCK /ESTILO STARK:

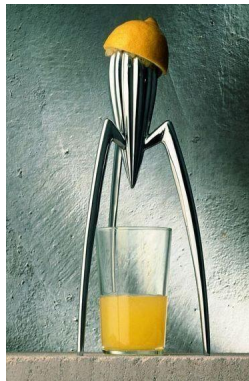


FIGURA 25. PHILIPPE PATRICK STARCK /ESTILO STARK. Martinique. E., (2016). (fotografía). Marcel Breuer - The Cesca Chair. WideWalls. The Cesca Chair. Timeless Examples of Bauhaus Design Still Relevant and Popular. <http://www.widewalls.ch/bauhaus-design/marcel-breuer-the-cesca-chair/>

Es uno de los diseñadores de interiores, muebles y objetos más importantes. (Martinique, E. 2016)

OBJETO 2

SILLÓN F51 O EL GROPIUS SILLÓN DE WALTER GROPIUS



FIGURA 26. SILLÓN F51 O EL GROPIUS SILLÓN DE WALTER GROPIUS. Martinique. E., (2016). (fotografía). Marcel Breuer - The Cesca Chair. WideWalls. The Cesca Chair. Timeless Examples of Bauhaus Design Still Relevant and Popular. <http://www.widewalls.ch/bauhaus-design/marcel-breuer-the-cesca-chair/>

Fundador de la Bauhaus, diseñó el Gropius sillón, aun es parte de estudio por parte de Arquitectos y Diseñadores. Su base es de ceniza, nogal o roble, el asiento es de tela o piel. (Martinique, E. 2016)

OBJETO 3

PETER KELER /LA CUNA BAUHAUS



FIGURA 27. PETER KELER /LA CUNA BAUHAUS. Martinique. E., (2016). (fotografía). Marcel Breuer - The Cesca Chair. WideWalls. The Cesca Chair. Timeless Examples of Bauhaus Design Still Relevant and Popular. <http://www.widewalls.ch/bauhaus-design/marcel-breuer-the-cesca-chair/>

Bauhaus 1922-1924, mezcla el color con la geometría, uno de sus docentes era Kandinsky quien lo influenció mucho para sus diseños de mobiliario. (Martiniq, E. 2016)

OBJETO 4

MARIANNE BRANDT /EL TÉ INFUSER



FIGURA 28. MARIANNE BRANDT /EL TÉ INFUSER. Martiniq, E., (2016). (fotografía). Marcel Breuer - The Cesca Chair. WideWalls. The Cesca Chair. Timeless Examples of Bauhaus Design Still Relevant and Popular. <http://www.widewalls.ch/bauhaus-design/marcel-breuer-the-cesca-chair/>

Era la única mujer en el taller de metal de la Bauhaus, en 1924 es el ejemplo de formas básicas, diseñó sorprendentes objetos de uso cotidiano. Su mango es de ébano, tiene filtro anti goteo y está hecha de plata. (Martiniq, E. 2016)

ESTOS SON LOS REFERENTES USADOS EN EL TALLER 5 ELABORACIÓN

A. REFERENTE VISUAL

ARQUETIPO

Es un medio que combina imágenes con escenario, vestuario, utilería a manera de maqueta. Son efectos para darle más forma a la historia y poderla entender mejor, pero contamos la historia sin voces ni textos, simplemente con imágenes y efectos que forman una historia. (Jackson, W. o. 2014).

MATERIAL DIDÁCTICO TOMADO PARA LA CLASE. (Jackson, W. o. 2014).



FIGURA 29. LOS CYBERHUMANOS. [Archivo de video]. Elaboración propia: ELIZABETH ACEVEDO. (24 de abril de 2016). <https://www.youtube.com/watch?v=p45Ael-JLAY>



FIGURA 30. LOS CYBERHUMANOS. [Archivo de video]. Elaboración propia: ELIZABETH ACEVEDO. (24 de abril de 2016). <https://www.youtube.com/watch?v=p45Ael-JLAY>



FIGURA 31. LOS CYBERHUMANOS. [Archivo de video]. Elaboración propia: ELIZABETH ACEVEDO. (24 de abril de 2016). <https://www.youtube.com/watch?v=p45Ael-JLAY>



FIGURA 32. LOS CYBERHUMANOS. [Archivo de video]. Elaboración propia: ELIZABETH ACEVEDO. (24 de abril de 2016). <https://www.youtube.com/watch?v=p45Ael-JLAY>

FIGURAS 29, 30, 31 y 32. Imágenes ejemplo de Arquetipo, se ve la profundidad, los lados, el piso y el fondo. Este material didáctico fue creado en el año 2016 para un video llamado los Cyberhumanos, el cual trata de una sociedad futurista, en la que un cyber pedagogo (quien es una máquina), cuenta la historia a sus cyber alumnos, de cómo fue el proceso por el cual los humanos comenzaron a fusionarse con las máquinas, hasta llegar a tener un hijo 100% cyberhumano. Comienza con 4 niños “en mal estado”, los cuales fueron mejorados a través de su fusión con máquinas, se reproducen y tienen un ser que es una fusión de hombre y máquina, hasta llegar a ser completamente Cybers.

B. REFERENTE LITERARIO PARA LA CREACIÓN DEL ARQUETIPO

RESUMEN DE LA AUTORA: BIOGRAFÍA, LOS HERMANOS GRIMM

Jacob Grimm (Alemania, Berlín 1785) y Wilhelm Grimm 1786, filósofos y folcloristas de su época, recopiladores de los cuentos llamados infantiles y del hogar (1812-1822). Hoy en día llamados cuentos de los hermanos Grimm son en realidad transcripciones y compilaciones del folclor popular de los pueblos europeos como eran contados, no con reelaboraciones, los relatos son originales.

Eran parte de la real academia de las ciencias, fueron escritores del diccionario alemán. Los cuentos infantiles y del hogar se publicaron en 3 tomos 1812-1822, amaban los cuentos populares, más que la nueva literatura de su tiempo, ya que en estos ellos pensaban que estaba la voz popular y la historia germánica.

Sus fuentes eran las personas de los pueblos que iban interrogando, sus historias nativas, cuentos para los niños historias contadas por los ancianos de estos pueblos. Se fijaban muy bien de no alterar nada, de conservar fielmente sus tramas y tonos, expresiones y estilo oral, creando con esto los métodos etnográficos modernos.

Eran más de 200 cuentos entre los que están Blanca Nieves, la Cenicienta, Caperucita Roja, cuentos que no buscaban tener una enseñanza moral o lección práctica. No estaban escritos para ser infantiles o hacer felices a los niños ya que eran mitológicos, populares y eróticos. (RUIZA, 2004-2018)

CUENTOS PARA LA CREACIÓN DE ARQUETIPOS

CUENTOS DE LOS HERMANOS GRIMM

A los estudiantes se les dio el cuento completo, pero para efectos del trabajo se pondrá un resumen de los cuentos.

1. LAS TRES HOJAS DE LA SERPIENTE (Resumen de la autora)



FIGURA 33. LAS TRES HOJAS DE LA SERPIENTE. Grimm. (s.f.). (imagen de archivo) Todos los cuentos de los hermanos Grimm. Las tres hojas de la serpiente. Cuentos de Grimm.

https://www.grimmstories.com/es/grimm_cuentos/las_tres_hojas_de_la_serpiente

Un hombre cuya motivación ayudó a un rey a ganar una guerra por su imperio, como recompensa el rey da en mano a su hija al soldado, la hija tenía el extraño pedido que al morir debía enterrarse con ella en su tumba.

El joven al estar tan enamorado de ella acepta esta petición y la boda se celebra con todo esplendor; con el pasar del tiempo la princesa se enferma y muere.

El rey hace respetar la petición de su hija y obliga al joven a cumplirla, al enterrarlo vivo le dejan unos víveres para algunos días, 4 velas, 4 panes y 4 botellas de vino; pero al acabarse ya sería inevitable su muerte.

A los días ya acabando sus últimas raciones vi entrar en la tumba una culebra, este la mató dividiéndola con su espada en 3, otra serpiente que observaba entró a la tumba con unas hojas, unió a la serpiente y colocó estas hojas, las cuales le devolvieron la vida a esta, el príncipe al ver esto, hizo lo mismo con su amada esposa, quien, al colocarlas en los ojos y boca, volvió a la vida.

Fue un motivo enorme de regocijo; pero ella no había vuelto a la vida igual, ya no quería a su amado esposo. Se fueron a hacer un viaje y en medio del mar, la princesa decidió ser la amante del capitán y ahogar a su marido en el mar. El plan de la princesa era hacer creer al rey que el marino la había salvado para que lo casara con ella.

Su ayudante quien presencié la escena volvió a recoger a su amo, le colocó las hojas y lo llevó pronto ante el rey, quien al escuchar la historia los mantuvo escondidos.

Al llegar la princesa de nuevo donde el rey le contó su historia y este hizo pasar al hombre y por tal ultraje a la devoción del marido, los envió al mar en un navío perforado a que murieran los 2. (Grimm, s.f.)

CUENTOS DE LOS HERMANOS GRIMM

2. EL PESCADOR Y SU MUJER (Resumen de la autora)



FIGURA 34. EL PESCADOR Y SU MUJER. Grimm. (s.f.). (imagen de archivo). Todos los cuentos de los hermanos Grimm. El pescador y su mujer. Cuentos de Grimm.

https://www.grimmstories.com/es/grimm_cuentos/el_pescador_y_su_mujer

Érase una vez un pescador y su mujer que vivían en una choza, este iba todos los días a conseguir su sustento, un día este pescó un raro pez, quien al salir el agua dijo al pescador, que era un príncipe encantado, que lo dejara vivir, el pescador lo hizo y regresó a su hogar.

Al contarle a su mujer, esta lo convence de pedirle una pequeña casa para vivir; el pescador va al lago que estaba amarillento, llama al pez cantando y le cuenta lo que desea su mujer, al regresar a su hogar, la esposa estaba sentada al lado de una casita, con patio y animales.

Al pasar los días la mujer convence al pescador de volver donde el pez y pedirle un castillo, diciendo que la casa era pequeña y se merecían más; este ni quiere hacerlo, pero obedece a su mujer. Al llegar al lago está, violeta y azul oscuro, cuenta el pescador al pez que es lo que desea su mujer y al llegar a su hogar, se encuentra un castillo con sirvientes, oro, jardines y animales para la caza.

Al otro día al despertar, la mujer mira por la ventana de la campiña y exclama, deseo ser reina, el hombre estaba feliz con todo lo que el pez les había brindado, al ir donde el pez, el lago ya estaba gris y con mal olor, al llegar a donde su esposa, sorprendido ve un castillo más grande, guardias, séquito, él se alegró de que su reina ya no tuviera más que desear, ya que lo tenían todo.

Para sorpresa del pescador su mujer le pidió más, quería ser emperadora, él no quería pensaba que el pez se cansaría y se molestaría, al llegar al lago el agua hervía y estaba negra con espuma, el pescador con miedo contó al pez el deseo de su mujer, al volver tenía una majestuosidad y su mujer ya no podía ni dormir pensando en que más pediría.

Al entrar los primeros rayos de sol despertó a su marido y le dijo que quería ser semejante a Dios, elegir a qué horas saldría el sol y la luna, el hombre asustado cae de la cama, su esposa lo trata mal y lo convence de ir de nuevo a donde el pez, en medio de una tempestad y oscuridad, en esta ocasión el pez pregunta qué quiere el pescador y al volver a su hogar encuentra su antigua choza. (Grimm, s.f.)

ESTOS SON LOS REFERENTES USADOS EN EL TALLER 6 SENSITIVIDAD

REFERENTE TEÓRICO

LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Las inteligencias múltiples son capacidades específicas de cada individuo, el profesor Howard Gardner teoriza estas inteligencias junto a su grupo de Harvard desde 1983, diferenciando 8 tipos, pero que están relacionados entre sí. (PMI.org y Scrum.org. 22/08/2016).

Cada ser humano tiene diferentes inteligencias, estas son importantes para reconocer en nosotros nuestras mayores habilidades y al ver alguna debilidad poder fortalecerlas.

INTELIGENCIA VERBAL O LINGÜÍSTICA

Es usar el lenguaje para expresar ideas, nuestros sentimientos y ser persuasivos. Es leer, escribir, hablar y escuchar. (Bennett, M. 2011) y (Blog, s.f.)

INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICA

Razonamiento y pensamiento lógico, manejo de las matemáticas. Sumar, pensar críticamente, razonar y experimentar. (Bennett, M. 2011) y (Blog, s.f.)

INTELIGENCIA MUSICAL O RÍTMICA

Crear y sentir los ritmos para expresar algo. Comprende cantar, rapear, tocar instrumentos y jugar con los sonidos. (Bennett, M. 2011) y (Blog, s.f.)

INTELIGENCIA VISUAL O ESPACIAL

Pensamiento en 3 dimensiones, creación e interpretación de imágenes para los cuales se necesita: Ver, pintar, visualizar, color y ubicación. (Bennett, M. 2011) y (Blog, s.f.)

INTELIGENCIA INTRAPERSONAL

Comprender las necesidades, sentimientos y propósitos de los demás. Hacen parte de esta: Conectarse con uno, tomar decisiones y reflexionar. (Bennett, M. 2011) y (Blog, s.f.)

INTELIGENCIA CORPORAL O KINESTÉSICA

Sentir y expresar con el cuerpo y realización de trabajos manuales. Comprende el construir, actuar, tocar los objetos, moverse y bailar. (Bennett, M. 2011) y (Blog, s.f.)

INTELIGENCIA INTERPERSONAL

Es consigo mismo, comprender su yo interior muy claramente. Compartir, enseñar, colaborar, interactuar. (Bennett, M. 2011) y (Blog, s.f.)

INTELIGENCIA NATURALISTA

Comprender los patrones y clasificación de la naturaleza. Experimentar, conectar con los

seres vivos, cuidarles y explorar la naturaleza. (Bennett, M. 2011) y (Blog, s.f.)

REFERENTE TEÓRICO

PENSAMIENTO LATERAL Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

CULTURA DEL PENSAMIENTO

POR APRENDER A PENSAR

EDWARD DE BONO

Fue teorizado en 1967 por el psicólogo Edward de Bono, en el libro *Pensamiento Lateral*. En este se expone que este tipo de pensamiento lateral, soluciones a los problemas que no siguen las pautas lógicas. Se trata de un tipo de pensamiento creativo, que escapa de las ideas preconcebidas, también concibió el concepto de pensamiento vertical, que es el que se utiliza normalmente para resolver problemas a través de la lógica tradicional. Para desarrollar y ejercitar el pensamiento lateral es fundamental ver los problemas desde todos los puntos de vista posibles. (Aprenderapensar, 2017)

Elementos fundamentales para poner en práctica el pensamiento lateral.

1. Comprobar las suposiciones.
2. Formular la pregunta más adecuada, realizando primero preguntas generales y luego preguntas específicas, hasta llegar a aquella que dé con la solución.
3. Enfocar los problemas de forma creativa y verlos así desde perspectivas muy diferentes.
4. Aplicar la lógica.

Técnicas que facilitan el surgimiento del pensamiento lateral: (Aprenderapensar, 2017)

- Introducir palabras aleatorias vinculadas de alguna forma con el problema que se desea resolver.
- Suprimir alguna característica del problema.
- Modificar o exagerar algún aspecto relacionado con el entorno del problema.
- Establecer analogías con otras situaciones o problemas.
- Invertir el problema, o analizar su contrario y ver cómo podría solucionarse desde esa perspectiva inversa.
- Fraccionar el problema en distintos componentes.

REFERENTES VISUALES

LOS OBJETOS MÁS ANTIGUOS DE LA HISTORIA

Todos los objetos que tenemos a nuestro alrededor y hacen parte de nuestra vida cotidiana fueron diseñados hace mucho tiempo, la mayoría de ellos tienen ancestros de hasta miles de años. Tenemos culturas que se han perdido en la historia y ahora se encuentran sus reliquias, inventos, creaciones, modo de vivir e utensilios. (Augusto, G. s.f.)

LAS MEDIAS MÁS ANTIGUAS – 1.500 AÑOS



FIGURA 35. LAS MEDIAS MÁS ANTIGUAS. Augusto, G. (s.f.). (fotografía). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!<http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815>

Estas medias de lana fueron diseñadas para ser utilizadas con sandalias, en el antiguo Egipto. Las medias fueron descubiertas cerca del siglo XIX. (Augusto, G. s.f.)

LA RECETA MÁS ANTIGUA – 5.000 AÑOS



FIGURA 36. LA RECETA MÁS ANTIGUA. (fotografía). Augusto, G. (s.f.). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!. <http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815>

La receta más antigua del mundo fue encontrada en la antigua Mesopotamia, contiene las instrucciones para preparar una cerveza fuerte con trozos de pan flotando en ella. (Augusto, G. s.f.)

LOS LENTES DE SOL MÁS ANTIGUOS DEL MUNDO – 800 AÑOS



FIGURA 37. LOS LENTES DE SOL MÁS ANTIGUOS DEL MUNDO. (fotografía). Augusto, G. (s.f.). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!.<http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815>

Los lentes de sol más antiguos de la historia fueron descubiertos en Canadá. Este accesorio fue diseñado para proteger a las personas del reflejo de la nieve que llega a cegar a las personas. (Augusto, G. s.f.)

LA ESCULTURA HUMANA MÁS ANTIGUA – 35.000 AÑOS



FIGURA 38. LA ESCULTURA HUMANA MÁS ANTIGUA. (fotografía). Augusto, G. (s.f.). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!. <http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815>

Esta fascinante obra de arte, la Venus de Hohle Fels, es la escultura más antigua de la figura humana y muestra la estética, que en esa época era considerada como un símbolo de fertilidad y erotismo. (Augusto, G. s.f.)

EL ZAPATO MÁS ANTIGUO DEL MUNDO – 5.500 AÑOS



FIGURA 39. EL ZAPATO MÁS ANTIGUO DEL MUNDO. (fotografía). Augusto, G. (s.f.). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!. <http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815>

Este antiguo mocasín fue encontrado en una cueva Armenia. (Augusto, G. s.f.)

EL INSTRUMENTO MUSICAL MÁS ANTIGUO – 40.000 AÑOS



FIGURA 40. EL INSTRUMENTO MUSICAL MÁS ANTIGUO. (fotografía). Augusto, G. (s.f.). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!. <http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815>

Esta flauta, que está hecha con un hueso de buitre, prueba que la música ha sido parte de nuestra cultura siempre. El descubrimiento fue realizado en Alemania. (Augusto, G. s.f.)

LOS PANTALONES MÁS ANTIGUOS – 3.300 AÑOS



FIGURA 41. LOS PANTALONES MÁS ANTIGUOS. (fotografía). Augusto, G. (s.f.). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!. <http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815>

Esta pieza fue descubierta en el oeste de China. (Augusto, G. s.f.)

LOS BAÑOS CON CADENA MÁS ANTIGUOS – 2.000 AÑOS



FIGURA 42. LOS BAÑOS CON CADENA MÁS ANTIGUOS. (fotografía). Augusto, G. (s.f.). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!.<http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815>

Estos baños con cadena, fueron encontrados en Turquía, su diseño avanzado a la época, tenían agua corriendo debajo de los asientos y un sistema para depositar los desperdicios en un río cercano, como hoy en día. (Augusto, G. s.f.)

EL CORPIÑO MÁS ANTIGUO – 500 AÑOS



FIGURA 43. EL CORPIÑO MÁS ANTIGUO. (fotografía). Augusto, G. (s.f.). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!.<http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815>

Este corpiño fue creado entre 1390 y 1485, en Austria. Aunque existen otros registros más antiguos de telas y bolsas utilizadas con esta función, este es el único corpiño sobreviviente. (Augusto, G. s.f.)

LA PRÓTESIS MÁS ANTIGUA – 3.000 AÑOS



FIGURA 44. LA PRÓTESIS MÁS ANTIGUA. (fotografía). Augusto, G. (s.f.). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!. <http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815>

Esta prótesis en particular fue utilizada para ayudar a una persona a caminar en el Antiguo Egipto. De acuerdo a las investigaciones y réplicas realizadas por expertos, esta pieza es una prótesis práctica y funcional. Hace 3000 años, los egipcios ya se preocupaban por la salud y la calidad de vida de los suyos. (Augusto, G. s.f.)

EL BOLSO MÁS ANTIGUO – 4.500 AÑOS



FIGURA 45. EL BOLSO MÁS ANTIGUO. (fotografía). Augusto, G. (s.f.). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!. <http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815>

Solapa externa decorada con dientes de perro. (Augusto, G. s.f.)

EL PRESERVATIVO MÁS ANTIGUO – 370 AÑOS



FIGURA 46. EL PRESERVATIVO MÁS ANTIGUO. (fotografía). Augusto, G. (s.f.). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!. <http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815>

Este preservativo de piel de oveja, se remonta al siglo XVII, en Suecia, es una pieza

reutilizable que venía con instrucciones en latín para indicar cómo se limpiaba con leche tibia. (Augusto, G. s.f.)

LA GOMA DE MASCAR MÁS ANTIGUA – 5.000 AÑOS



FIGURA 47. LA GOMA DE MASCAR MÁS ANTIGUA. (fotografía). Augusto, G. (s.f.). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!. <http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815>

Este producto, fue fabricado con corteza de abedul y probablemente haya sido utilizado con fines medicinales. (Augusto, G. s.f.)

EL REGISTRO DE MELODÍA MÁS ANTIGUO – 3.400 AÑOS



FIGURA 48. EL REGISTRO DE MELODÍA MÁS ANTIGUO. (fotografía). Augusto, G. (s.f.). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!. <http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815>

Fue plasmada en piedra para ser interpretada por la lira, fue descubierta en Siria. (Augusto, G. s.f.)

LA MONEDA MÁS ANTIGUA – 2.700 AÑOS



FIGURA 49. LA MONEDA MÁS ANTIGUA. (fotografía). Augusto, G. (s.f.). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!. <http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815>

Fue descubierta en Turquía. Solo un lado de la moneda estaba decorado con la cabeza de un león. (Augusto, G. s.f.)

EL GLOBO TERRÁQUEO MÁS ANTIGUO – 510 AÑOS



FIGURA 50. EL GLOBO TERRÁQUEO MÁS ANTIGUO. (fotografía). Augusto, G. (s.f.). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!. <http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815>

Esta pieza fue fabricada en Italia en un huevo de avestruz, cuya superficie está decorada con detalles meticulosamente guardados. (Augusto, G. s.f.)

MATERIAL VISUAL PARA EXPLICAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES



FIGURA 51. MATERIAL VISUAL PARA EXPLICAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES. Los 8 tipos de inteligencias o inteligencias múltiples - Howard Gardner. (imagen de archivo). Drgeorgeyr.blogspot.com.co. Jorge Blog. <https://drgeorgeyr.blogspot.com.co/2016/07/los-8-tipos-de-inteligencias-o.htm>

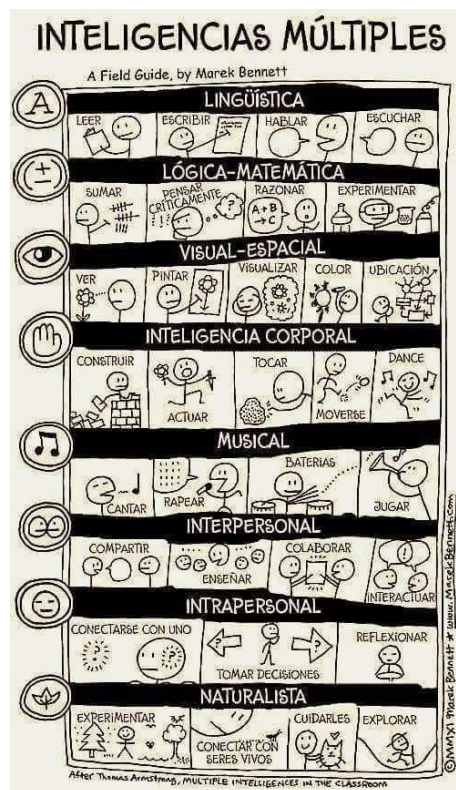


FIGURA 52. INTELIGENCIAS MÚLTIPLES. Bennett, M. (2011). (imagen de archivo). Multiple Intelligences in the classroom. www.MarekBennett.com

DISEÑO METODOLÓGICO

METODOLOGIA A USAR EN LOS TALLERES

FUNDAMENTOS TEÓRICOS

METODO DE INVESTIGACIÓN

LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

Definición del método

En la investigación acción participativa funciona simultáneamente el proceso de conocer e intervenir, e implica a las personas del estudio y acción.

Es una metodología que produce un conocimiento propositivo y transformador, mediante la reflexión, un proceso de debate y construcción colectiva de saberes entre las diferentes partes de un territorio con el fin de lograr la transformación social.

En el trabajo, la participación involucra a los estudiantes, docentes y gestores del acto creativo, la investigación es orientada al estudio de la potencialización de estudiantes de diseño; la idea es que esto cause un cambio en las acciones de los estudiantes, para que estos mejoren su potencial creativo, estilo de vida, relaciones personales y con el cliente.

Una de las características de la investigación acción es mejorar la práctica educativa real en un lugar determinado, lo cual se llevó a cabo en las aulas de la Academia Superior de Artes, en donde la realidad de cada día es el Diseño en sus diferentes modalidades. Este tipo de investigación se lleva a cabo de una manera específica a través de los talleres, los cuales a su vez manejan un proceso de planificación, acción, observación, reflexión y evaluación, todo con el fin de intervenir en la práctica educativa para mejorarla. Bisquera. R. (1989).

Los estudiantes tuvieron la oportunidad en los diferentes talleres de colaborar entre sí (Fluidez-Elaboración), realizar análisis de objetos para formar nuevos (Flexibilidad-Redefinición), crear piezas desde Zero (Originalidad) y descubrir nuevos conceptos para mejorar su vida creativa y como individuo (Sensitividad).

En nuestro país hace falta empezar a pensar que deberíamos tener profesores de pedagogía de Arte, así como se tienen en otras disciplinas, los estudiantes ya no aprenden con el sistema actual (por no llamarlo antiguo), lo hacen con procesos que sean para ellos novedosos, innovadores o que les brinden una mejora desde alguno de sus campos de interés; ya no lo hacen por una nota o pasar una materia.

Es evidente el proceso gráfico que tienen el Arte y el diseño en cualquier campo, se tiene una parte generativa y otra explicativa, que se pueden medir a través de los talleres con sus productos finales.

En el Taller 1 Fluidez (en este los estudiantes interactúan entre ellos para crear las triadas de artista, vanguardia y obra) y Taller 5 Elaboración (en grupo deben hacer un arquetipo y para esto deben ponerse de acuerdo al escuchar el cuento en qué hacer, escenas, elementos y demás material que este lleve), los estudiantes debían interactuar entre ellos, trabajar y llegar a acuerdos de grupo, delegar acciones según el fuerte de cada diseñador y así lograr piezas en conjunto e individuales. También el método se ve reflejado en la planeación de los instrumentos de recolección o talleres, en los cuales el Taller 6 Sensitividad, es específicamente para resolver un problema que el estudiante vea y para esto él toma de sus vivencias la experiencia para ver el problema y dar la solución, en este se les muestran a los alumnos los 10 objetos más antiguos del mundo y se les invita a diseñar un producto completamente nuevo o del siglo XXI. (EGG, 2019)

La metodología puede verse reflejada en las diferentes tablas y fotos de autoría propia (FOTOS TALLER POR ESTUDIANTE TALLERES2 FLEXIBILIDAD, ORIGINALIDAD, 4 REDEFINICIÓN Y 6 SENSITIVIDAD, en los Anexos) y Fotos de talleres en grupo (1 Fluidez y 5. Elaboración, en el apartado de Análisis), donde se ve la participación activa de cada estudiante y como es el entorno en el que se desarrollan. Todo esto nos sirve como medio de recolección de información.

MÉTODO PEDAGÓGICO

APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS

En este método no se reparte una lección a los estudiantes, sino que por medio de un tema o problema a resolver ficticio o no, van a adquirir los conocimientos necesarios para resolverlo. Sus vivencias, educación y conocimientos externos o de otros campos va a ser el principal medio para que los estudiantes resuelvan lo planteado. Todo lo que hayan aprendido en su vida hasta el momento les servirá para la resolución de problemas.

Mediante estos talleres los estudiantes podrán resolver problemas como lo harían en su vida profesional, lo que ayuda a que cada uno sea protagonista de su aprendizaje, creando individual, mejorando sus habilidades para trabajar en grupo, para comunicarse, desarrollando mejor sus capacidades de análisis y síntesis. Dolor. Bernabeu. M. y Cònsul. M. (2008).

ABP favorece el desarrollo de habilidades en cuanto a la búsqueda y manejo de información y además desarrolla las habilidades de investigación a través del proceso de aprendizaje, los estudiantes tendrán a partir de un enunciado, que averiguar y comprender qué es lo que pasa y lograr una solución adecuada. (Iglesias, 2002)

Los talleres tienen una gran pertinencia en el campo creativo, ya que poco se explora en nuestro país sobre como fomentar las habilidades creativas en el aula, como mejorar y cuáles son las capacidades de la inteligencia creativa. Estamos invitados desde la práctica docente en estas áreas a despertar el interés por el conocimiento de esta inteligencia, fomentarla, cultivarla, reflexionar en nuestro campo y darle paso a paso mejoras a su conocimiento.

Estos talleres hacen parte de la experiencia para el proceso de pensamiento creativo, ya que el estudiante es inmerso no solo en la teoría, sino en la práctica, individual y colectiva, lo que lo hace ver a través del paso a paso de los talleres donde está su fortaleza o dificultad para mejorarla o expandirla, ampliarla y llevarla a lo mejor que pueda dar.

METODOLOGIA DE LOS TALLERES

TALLER 1 FLUIDEZ

OBJETIVO: Medir la fluidez de palabra, ideas, asociaciones y expresión en los alumnos a través de la asociación que expresan la unión de una obra, un artista y una corriente.

DESCRIPCIÓN DEL CONCEPTO

LA FLUIDEZ: La capacidad de producir un gran número de ideas o soluciones a los problemas en un corto período de tiempo; a través de palabras, ideas, asociaciones, frases o expresiones. Guilford. J.P. (1977).



TALLER 2 FLEXIBILIDAD

OBJETIVO: Medir la flexibilidad espontánea, acomodaticia y transformativa en los alumnos.

DESCRIPCIÓN DEL CONCEPTO

FLEXIBILIDAD: La capacidad de proponer simultáneamente una variedad de enfoques para un problema específico, se da a través de la mezcla espontánea de la información, la posibilidad de acceso al problema de manera adecuada o adaptativa y por último asumir las cosas de forma transformativa, llevando a soluciones nunca antes dadas. Guilford. J.P. (1977).

TALLER 3 ORIGINALIDAD

OBJETIVO: Saber identificar y diferenciar los tropos literarios. Reaccionar frente a los tropos literarios y sus combinaciones para crear nuevas ideas. Unificar el conocimiento mediante los tropos para hacer piezas publicitarias creativas.

DESCRIPCIÓN DEL CONCEPTO

ORIGINALIDAD: También llamada factor transformativo, que es la disposición para ver las cosas de manera diferente y se mide por 3 características. Guilford. J.P. (1977).

TALLER 4 REDEFINICIÓN

OBJETIVO: Medir la Redefinición que los alumnos hagan con los objetos

DESCRIPCIÓN DEL CONCEPTO

REDEFINICIÓN: Capacidad para interpretar un objeto o una parte del mismo aprovechándose para fines completamente nuevos. Guilford. J.P. (1977).

TALLER 5 ELABORACIÓN

OBJETIVO: Medir la Elaboración en los alumnos, esta se mide de forma grupal ya que ellos deben entregar una pieza entre todos que se vea visualmente coherente y estética.

DESCRIPCIÓN DEL CONCEPTO

ELABORACIÓN: Es la capacidad que hace posible edificar una estructura de acuerdo con la información obtenida; en otras palabras, la capacidad de sistematizar y organizar los detalles de una idea en la cabeza y llevarla a cabo. Guilford. J.P. (1977).

TALLER 6 SENSITIVIDAD

OBJETIVOS: Medir la Sensitividad que tienen los estudiantes

DESCRIPCIÓN DEL CONCEPTO

SENSITIVIDAD: Es la capacidad de ver los problemas, resolverlos y apertura frente al entorno. Guilford. J.P. (1977).

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

DESCRIPCIÓN



TALLERES DE CREATIVIDAD PARA LA APLICACIÓN EN LA ACADEMIA SUPERIOR DE ARTES

DESARROLLO DE LOS TALLERES

TALLER 1 FLUIDEZ

DESCRIPCIÓN DEL CONCEPTO

LA FLUIDEZ: La capacidad de producir un gran número de ideas o soluciones a los problemas en un corto período de tiempo; a través de palabras, ideas, asociaciones, frases o expresiones. Guilford. J.P. (1977).

NOMBRE: TRIADA VANGUARDISTA

MATERIALES: Se diseñó y produjo un Material Didáctico que consiste en 30 cuadros en madera sobre los que la Obra (10cu), el Artista (10cu) y el nombre de la corriente Artística (10cu); esta es la triada a conformar.

OBJETIVOS: Medir la fluidez de palabra, ideas, asociaciones y expresión en los alumnos a través de la asociación que expresan la unión de una obra, un artista y una corriente.

DURACIÓN: 2 horas

DESCRIPCIÓN

El grupo se hace en parejas o individual dependiendo del número de alumnos, se reparte por pareja o persona una tendencia, una obra y un artista. Los estudiantes deberán hablar entre ellos y con sus compañeros para encontrar las triadas de obra, corriente y artista de su elección.

Renoir

Van Gogh

Seurat

Matisse

Picasso

Balla

Duchamp

Arp

Malevich

Kandinsky

Los alumnos con su conocimiento de Arte y Diseño, buscarán unir la triada de obra, artista y corriente.

PRODUCTO: 3 piezas coherentes dentro de una corriente, artista y obra.

Competencia	Logro	Indicador
Sensibilidad	Desarrollo la flexibilidad a través de un ejercicio con relaciones visuales y acciones humanas.	Unión de tres piezas, en los que expreso la idea de artista, corriente y objeto.
Apreciación Estética	A través de la obra de los dibujos y trabajos pictóricos de Picasso entendemos los lenguajes del dibujo y la forma de composición de los artistas cubistas.	Aplico los lenguajes de las formas de composición en la asociación de tres piezas diferentes.

MATERIALES: Hojas, lápices de colores

Iniciación	<p>Se dan las características del material didáctico (instrucciones del material) y se muestran los referentes, en caso de necesitarlos, aunque ellos pueden usar herramientas como internet.</p> <p>INSTRUCCIONES</p> <ol style="list-style-type: none">1. Se reúne al grupo para dar la instrucción, máximo 10 personas.2. A cada alumno se le repartirán 3 fichas, una con un artista, otra con una obra y otra con una vanguardia.3. Los estudiantes tiran un dado y el que saque mayor # tiene el derecho de elegir que vanguardia le gustaría, en caso de empate tira el dado entre los de igual puntaje.4. Hablan entre los estudiantes para llegar a armar sus triadas.5. Cada alumno debe exponer porque escogió esta vanguardia y dar las características de esta, la obra o el autor.
------------	---

<p>Motivación</p>	<p>Se da inicio con la presentación de los artistas y las corrientes teóricas:</p> <p>Renoir /El palco/ Impresionismo</p> <p>Van Gogh/La noche estrellada/ Postimpresionismo</p> <p>Georges Seurat/ Tarde de domingo en la isla de la grande jatte/Neoimpresionismo</p> <p>Henri Matisse/La ventana abierta/Fauvismo</p> <p>Picasso/Las señoritas de avignon/ Cubismo</p> <p>Kandinsky /El jinete azul/Expresionismo</p> <p>Giacomo Balla/ Muchacha corriendo en el balcón /Futurismo</p> <p>Marcel Duchamp/La fuente/Dadaísmo</p> <p>Hans Arp/ Antes del nacimiento/ Surrealismo</p> <p>Kasimir Malevich/ Supremus 55/Suprematismo</p>
<p>Desarrollo</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se dan indicaciones. 2. Se reparten las obras, Artistas y corriente. 3. Se acompaña a los estudiantes en la actividad, se les asesora sobre las

	<p>corrientes, artistas y sus obras; y otra condición formal sobre el trabajo.</p> <p>4. Se muestran las triadas por parejas o grupos.</p>
Tarea	Material Didáctico
Cierre	Mostrando la triada
Evaluación	En este taller la tallerista ubico toda la información para resolver el ejercicio en el tablero, tan solo se necesitaba prestar atención a la indicación y buscar las piezas faltantes con la muestra del material didáctico.

ESTOS SON LOS REFERENTES VISUALES USADOS EN TALLER 1 FLUIDEZ

1. RENOIR / IMPRESIONISMO /EL PALCO



FIGURA 1. RENOIR / IMPRESIONISMO /EL PALCO. El palco, Renoir (pintura). La guía de Historia del Arte. Arte.laguia2000.com. <https://arte.laguia2000.com/pintura/el-palco-renoir>. Authors Publicado por Laura Prieto Fernández/Publisher 30 de septiembre de 2013

Es una de las pinturas más importantes para el impresionismo, realizada por el pintor Auguste Renoir; esta pintura mide 80 cm de alto y 63.5 de ancho fue realizada en 1874 en óleo sobre lienzo. En esta obra se recrea una escena de la Ópera de París, con una pareja burguesa en un palco del teatro, Ella nini quien ya había sido pintada antes por

Renoir y a su espalda el hermano de Renoir Edmond.

2. VAN GOGH/ POSTIMPRESIONISMO / LA NOCHE ESTRELLADA



FIGURA 2. VAN GOGH/ POSTIMPRESIONISMO / LA NOCHE ESTRELLADA. Noche Estrellada, Van Gogh (pintura). La guía de Historia del Arte. Arte.laguia2000.com. <https://arte.laguia2000.com/pintura/noche-estrellada-van-gogh>. Publisher Publicado por Laura Prieto Fernández
Publication date 13 de diciembre de 2012

Vincent Van Gogh tuvo una obra prolífica de más de 900 cuadros, en vida sólo vendió uno. Sufría de epilepsia y ataques psicóticos lo que lo llevó a ser internado en el sanatorio de Saint Remy (Provenza 1889): esta pintura es lo que él veía de su ventana y fue pintada de día. La noche es su protagonista, el cielo se torna circular alrededor de la luna.

3. GEORGES SEURAT /NEOIMPRESIONISMO / TARDE DE DOMINGO EN LA ISLA DE LA GRANDE JATTE

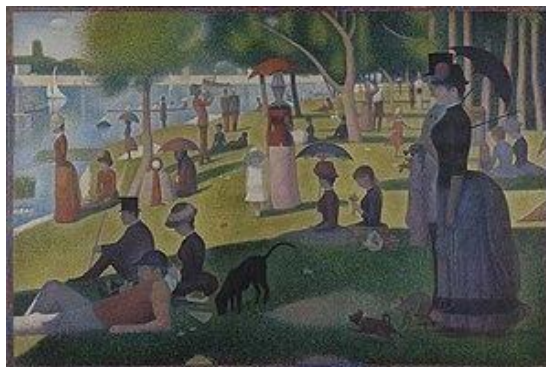


FIGURA 3: GEORGES SEURAT /NEOIMPRESIONISMO / TARDE DE DOMINGO EN LA ISLA DE LA GRANDE JATTE. Tarde de domingo en la isla de la Grande Jatte (1885) de Georges Seurat (pintura). Sociales para Educar. Sites.google.com. <https://sites.google.com/site/socialesparaeducar/arte/comentarios-de-pintura/siglo-xx/tarde-de-domingo-en-la-isla-de-la-grande-jatte-1885-de-georges-seurat>

Seurat a través de una técnica que él mismo inventó llamada puntillismo, pinta una escena en el río Sena 1885, que era un lugar muy concurrido en su época, se destaca de los artistas de su género por sus investigaciones en cromatismo, diseño, su propia teoría cromática basada en emplear exclusivamente tonos complementarios.

4. HENRI MATISSE /FAUVISMO /LA VENTANA ABIERTA

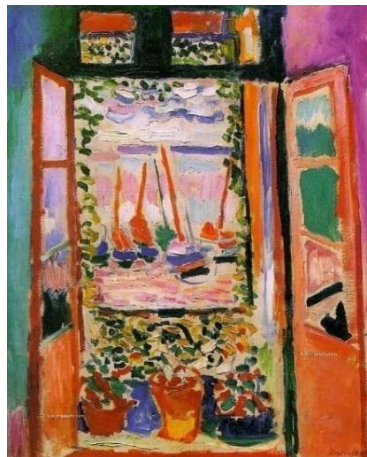


FIGURA 4: HENRI MATISSE /FAUVISMO /LA VENTANA ABIERTA. TOMADO DE: Henri Matisse: El Fauvista del color – Trianarts. Trianarts. <https://trianarts.com/henri-matisse-nacio-el-el-31-de-diciembre-de-1869/#sthash.xXfjixum.jEv2Y39K.dp> bs. Publication date DICIEMBRE 31, 2017, *Esta entrada fue publicada en este blog el 31 de diciembre de 2009. Ha sido actualizada y ampliada con más de 250 nuevas obras el 31 de diciembre de 2017.

Matisse primero ejerció como abogado y tras una apendicitis descubrió su gusto por la pintura, abandono el derecho y estudia Artes en la escuela de Bellas Artes de Francia. Su obra fue fuertemente criticada, pero en vida gozó de reconocimiento internacional de coleccionistas y críticos de Arte.

5. PICASSO / CUBISMO /LAS SEÑORITAS DE AVIGNON

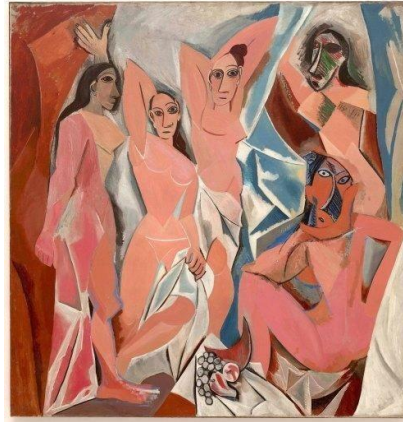


FIGURA 5: PICASSO / CUBISMO / LAS SEÑORITAS DE AVIGNON. Las señoritas de Avignon - Pablo Picasso (pintura). HA!. <https://historia-arte.com/obras/las-senoritas-de-avignon>.
Authors Escrito por: Esteban Iborio.

Las señoritas de la calle Avignon, una calle de burdeles en Barcelona, hasta ese momento no existía el cubismo y a raíz de esta forma de pintar este cuadro 1906-1907, se da una revolución del Arte, el artista se olvida del realismo, la profundidad espacial y la anatomía humana.

6. KANDINSKY /EXPRESIONISMO /EL JINETE AZUL

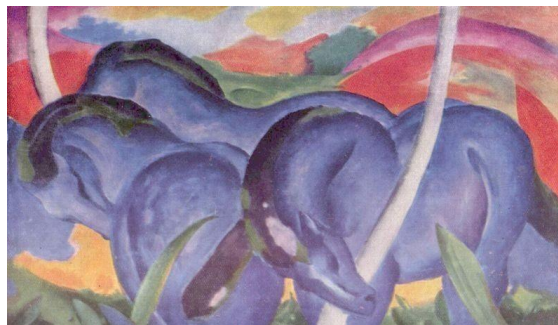


FIGURA 6. KANDINSKY /EXPRESIONISMO /EL JINETE AZUL. EL EXPRESIONISMO DE EL PUENTE Y EL JINETE AZUL (pintura). Los ojos de Hipatia ISSN 2341-0612,2018. <https://losojosdehipatia.com.es/cultura/arte-2/el-expresionismo-de-el-puente-y-el-jinete-azul/>. Authors Por Isabel Genovés Estrada.

Tiene características como la deformación de la realidad y pintar según un sentimiento, lo importante es la visión subjetiva del artista, abstracción de las formas y expresividad del color. Kandinsky pensaba que el Arte era una creación mística, misteriosa del Arte,

el artista expresa lo que es propio de su época a través de los efectos físicos y psicológicos que tiene el color.

7. GIACOMO BALLA /FUTURISMO/ MUCHACHA CORRIENDO EN EL BALCÓN



FIGURA 7. GIACOMO BALLA /FUTURISMO/ MUCHACHA CORRIENDO EN EL BALCÓN.

Giacomo Balla: Líder del Movimiento Futurista (pintura). – Trianarts. Trianarts. <https://trianarts.com/giacomo-balla-lider-del-movimiento-futurista/#sthash.TGx1N6Z4.dpbs>. Authors Miguel Veyrat. Publisher Miguel Veyrat: Y un conjuro Publication date MARZO 1, 2018 *Esta entrada fue publicada en este blog el 20 de enero de 2013. Ha sido actualizada y ampliada el 1 de marzo de 2018.

Balla pintor, escultor y fundador del Movimiento futurista; se da un Arte anti clasista orientado a futuro y que ve la belleza en la velocidad. En 1910 comienza a diseñar, muebles futuristas y lo que él llamaba “ropa antinatural “. Quiso representar el movimiento y la velocidad, la energía, la acción y la deshumanización; construyó objetos, móviles de papel, cartón, tela, alambre cuyo nombre era “complejos plásticos”.

8. MARCEL DUCHAMP /DADAÍSMO /LA FUENTE



FIGURA 8. MARCEL DUCHAMP /DADAÍSMO /LA FUENTE. La fuente - Marcel

Duchamp (escultura). HA!. <https://historia-arte.com/obras/la-fuente-de-duchamp>. Authors Escrito por: Fulwood Lampkin

El artista compró un orinal blanco, lo envió firmado como R. Mutt a la sociedad de artistas, al llegar, se enojaron, ya que este era un objeto que ya estaba hecho. Sin querer Duchamp había creado la primera obra de Arte Conceptual, que abrió paso a un concepto que aún tenemos hoy en día.

9. HANS ARP / SURREALISMO / ANTES DEL NACIMIENTO



FIGURA 9. HANS ARP / SURREALISMO / ANTES DEL NACIMIENTO. ARP HANS (pintura). arthistoria.com. Arthistoria.com. <https://www.artehistoria.com/es/personaje/arp-hans>. Publisher Sobre arthistoria.com. Publication date © Copyright 2017. arteHistoria & Tools, S.L o sus licenciantes son los propietarios de todos los derechos de propiedad intelectual e industrial .

Artista, escultor y poeta, sus obras después de la postguerra se exponen en la universidad de Harvard, Cambridge y la Unesco.

10.KASIMIR MALEVICH /SUPREMATISMO / SUPREMUS 55

LENGUAJE SIMBÓLICO



FIGURA 10. KASIMIR MALEVICH /SUPREMATISMO / SUPREMUS 55. Jorge Girardi. El suprematismo de Malevich (pintura). Lahistorianarradaatravesdelarte.blogspot.com.co. <http://lahistorianarradaatravesdelarte.blogspot.com.co/2013/06/el-suprematismo-de-malevich.html>. Publisher Jorge Lucas Álvarez Girardi. Tema Filigrana. Con la tecnología de Blogger. Publication date Publicado por Jorge Lucas Álvarez Girardi en 14:58

El suprematismo, es color sobre color, representado con figuras geométricas, no transmite ningún mensaje social. Tenían códigos para representar sus obras: por ejemplo, Círculo = Dios, Triángulo= Fe, Cuadrado = Hombre, Blanco= Conocimiento, Negro= Ignorancia.

MATERIAL DIDÁCTICO DISEÑADO PARA EL TALLER

En este material didáctico se encuentran 3 aspectos, uno de Artistas, otro de Corrientes artísticas y otro de Obras; la idea es formar triadas con el Artista, su Obra y la Corriente artística a la que pertenece, simultáneamente.

Para esto los alumnos tomarán 3 piezas del juego al azar, y deben hablar entre sí para colaborar e intercambiar las piezas para formar sus triadas.

Son 10 Artistas, 10 corrientes Artísticas y 10 Obras, una triada para cada alumno en el caso del Grupo I que tenía 10 estudiantes.

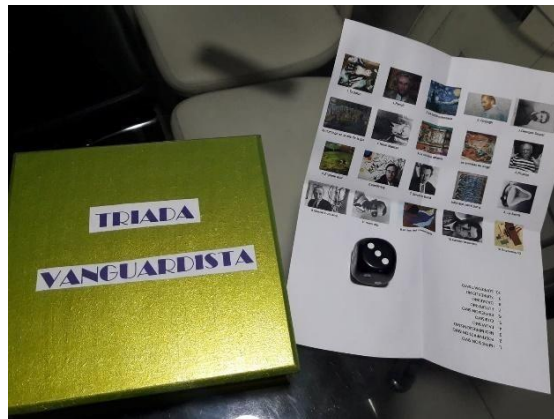
DIMENSIONES Y MATERIAL

Bloques de 2.5cm X 2.5cm X 4cm (Obras y Artistas) y 2.5cm X 2.5cm X 1cm (Corriente Artística).

EMPAQUE: Madera, 18.5cm X 18.5cm X 6cm.

El empaque también fue diseñado especialmente para el juego.

Contiene también: Instrucciones y tabla de respuestas.



Fotografía 6. Fuente: Elizabeth Acevedo. Elaboración propia.2018. Material didáctico para taller 1 Fluidez.

INSTRUCCIONES

MATERIAL DIDÁCTICO

TRIADA VANGUARDISTA

OBJETIVO GENERAL

Fortalecer los conocimientos de los estudiantes por medio de un juego de triadas en el que el alumno deberá, interactuar con sus compañeros y exponer sus conocimientos sobre el tema.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a. Interés por saber.
- b. Apreciación del entorno artístico y sensibilización hacia los mensajes visuales y sus procedimientos.
- c. Buena relación con los compañeros o compañeras.
- d. Interés y necesidad de comunicar las opiniones personales.

INSTRUCCIONES

1. Se reúne al grupo para dar la instrucción, máximo 10 personas.
2. A cada alumno se le repartirán 3 fichas, una con un artista, otra con una obra y otra con una vanguardia.
3. Los estudiantes tiran un dado y el que saque mayor # tiene el derecho de elegir que vanguardia le gustaría, en caso de empate tira el dado entre los de igual puntaje.
4. Hablan entre los estudiantes para llegar a armar sus triadas.
5. Cada alumno debe exponer porque escogió esta vanguardia y dar las características de esta, la obra o el autor.

DESARROLLO DE LOS TALLERES

TALLER 2 FLEXIBILIDAD

DESCRIPCIÓN DEL CONCEPTO

FLEXIBILIDAD: La capacidad de proponer simultáneamente una variedad de enfoques para un problema específico, se da a través de la mezcla espontánea de la información, la posibilidad de acceso al problema de manera adecuada o adaptativa y por último asumir las cosas de forma transformativa, llevando a soluciones nunca antes dadas. Guilford. J.P. (1977).

NOMBRE: ¿Y TU QUÉ VES?

MATERIALES: Hojas, lápices de colores

OBJETIVOS: Medir la flexibilidad espontánea, acomodaticia y transformativa en los alumnos.

DURACIÓN: 2 horas

DESCRIPCIÓN

Expresa los valores de la obra.

La actividad consiste en hacer un objeto con una hoja de papel, sea enrollado, doblado, pegado, rasgado, enrollado y proponer a partir de este, un objeto nuevo con o sin funcionalidad.

Se les mostrarán referentes artísticos, los cuales tienen un proceso creativo similar a la actividad.

REFERENTE TEÓRICO: El pensamiento de Derrida, la Deconstrucción.

(Arqhys.com. s.f.).

REFERENTE ARTÍSTICO: Frank Gehry

Uno de los arquitectos más importantes del mundo, sus obras pueden alcanzar a cambiar la economía de la magnitud tan grande que tiene, esto se evidenció con el Museo de Bilbao, ya que, por la compra masiva de titanio para su construcción, este logró bajar los precios del costo de este material a nivel mundial.

Su impactante obra es reconocida por su altísima tecnología, calidad e innovación.

Su proceso creativo consiste en enrollar, doblar, retorcer, diferentes materiales e inspirarse en ello.

PRODUCTO: Un dibujo a color por estudiante

Competencia	Logro	Indicador
Sensibilidad	Desarrollo la Flexibilidad a través de un ejercicio de dibujo con relaciones visuales y acciones humanas.	Desarrollo un dibujo con colores, de un objeto en el que expreso la idea y relación de acción y objeto de forma diferente.
Apreciación Estética	A través de la obra del Arquitecto Frank Gehry y su proceso creativo entendemos los lenguajes del dibujo y la escultura, para entender la forma de composición de otros artistas.	Aplico los lenguajes del dibujo y la escultura en las formas de composición de un dibujo.

MATERIALES: Hojas, lápices de colores

Iniciación	Se dan las características de la forma de producción del Artista Frank Gehry, según la teoría deconstructivista y algunas muestras sacadas de internet de sus obras.
Motivación	Se da inicio con la presentación de los artistas referentes abajo indicados Frank Gehry: Casa danzante (Tančící dům) /Praga Museo Guggenheim Bilbao/ FRANK GEHRY BIOMUSEO EN PANAMÁ/ FRANK

	GEHRY
--	-------

Desarrollo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se dan indicaciones. 2. Se reparten las acciones y el material. 3. Se acompaña a los estudiantes en la actividad, se les indica la mejora de la flexibilidad y otras condiciones formales sobre el trabajo. 4. Se recogen los trabajos y se evalúan sobre las 3 características de la Flexibilidad: Espontánea Acomodativa Transformativa
Tarea	Hojas, lápices de colores
Cierre	Entregando el material
Evaluación	En este taller, la tallerista les indicó a los estudiantes la forma del proceso de producción de un gran artista, para mostrar que existen muchos procesos para la creatividad, que no es lineal, que de pequeñas cosas surgen grandes ideas. Y que algunos diseños están acompañados de un ejército de diferentes perfiles, como ingenieros, científicos, músicos, artistas, arquitectos, etc.

ESTOS SON LOS REFERENTES USADOS EN EL TALLER 2 FLEXIBILIDAD

REFERENTE TEÓRICO

EL PENSAMIENTO DE DERRIDA

DECONSTRUCCIÓN

La deconstrucción es un pensamiento que critica, analiza y revisa los conceptos establecidos de las palabras. No está ni a favor ni en contra del estructuralismo influenciado por Hegel, Nietzsche, Freud y Heidegger. (Arqhys.com, s.f.)

EL DECONSTRUCTIVISMO

Estilo arquitectónico que se caracteriza por la fragmentación, proceso no lineal, manipulación de las estructuras, geometría no euclidiana, donde la estructura es imprescindible y rompe los esquemas; ya que son conceptos muy vanguardistas y que requieren una alta inversión, deben tener una alta funcionalidad y estética. (Arqhys.com, s.f.)

MATERIAL DIDÁCTICO TOMADO PARA LA CLASE DE:

REFERENTE VISUAL

FRANK GEHRY

Arquitecto canadiense-americano, quien ha impulsado la arquitectura en este último medio siglo con sus obras, gracias a su relevancia y repercusiones en los países y la economía mundial, por el uso de materiales poco comunes y su innovación tecnológica, esto lo ha llevado a tener impacto en otros campos de las Artes.

Nacido en Ontario (Canadá), jugaba de niño con los materiales de la ferretería de su abuelo, con estos construía edificios y ciudades, lo que lo llevó a tener un gusto por materiales no convencionales y una estética cruda.

Lanzó una línea de muebles en cartón corrugado Easy Edges 1969-1973, sus edificios tienen alta innovación técnica y conceptual. En las ciudades que materializan sus obras, sus proyectos se convierten en iconos, sitios turísticos y su nombre y obras son usadas como publicidad. Nombrado por Vanity Fair como “El Arquitecto más importante de

nuestra época”, sus diseños han recibido más de 100 premios a nivel mundial.
(ARQUITECTURA, s.f.)

MATERIAL DIDÁCTICO TOMADO PARA LA CLASE DE:

REFERENTE ARTÍSTICO: OBRAS DE FRANK GEHRY

CASA DANZANTE (TANČÍČÍ DŮM) /PRAGA



FIGURA 11. CASA DANZANTE (TANČÍČÍ DŮM) /PRAGA. (fotografía) Galería Casa danzante (Galeie Tančící dům). Prague.eu. 2019 FG Forrest. <https://www.prague.eu/es/objeto/lugares/907/galeria-casa-danzante-galeie-tancici-dum>.

MUSEO GUGGENHEIM BILBAO/ FRANK GEHRY



FIGURA 12. MUSEO GUGGENHEIM BILBAO/ FRANK GEHRY. Museo Guggenheim Bilbao (fotografía). Bilbao. Horarios y precios. spain.infoEspaña.Spain.info. https://www.spain.info/es/quequieres/arte/museos/vizcaya/museo_guggenheim_bilbao.html.

MUSEO GUGGENHEIM BILBAO/ FRANK GEHRY



FIGURA 13. MUSEO GUGGENHEIM BILBAO/ FRANK GEHRY. (fotografía). Museo Guggenheim Bilbao (2017).LA ESPECTACULAR ARQUITECTURA DE FRANK O. GEHRY. Museo Guggenheim en Bilbao (1997). <https://www.dw.com/es/20-a%C3%B1os-del-museo-guggenheim-bilbao-meca-cultural/a-41038913>

BIOMUSEO EN PANAMÁ/ FRANK GEHRY



FIGURA 13. MUSEO GUGGENHEIM BILBAO/ FRANK GEHRY. (fotografía). Museo Guggenheim Bilbao (2017).LA ESPECTACULAR ARQUITECTURA DE FRANK O. GEHRY. Museo Guggenheim en Bilbao (1997). <https://www.dw.com/es/20-a%C3%B1os-del-museo-guggenheim-bilbao-meca-cultural/a-41038913>

DESARROLLO DE LOS TALLERES

TALLER 3 ORIGINALIDAD

DESCRIPCIÓN DEL CONCEPTO

ORIGINALIDAD: También llamada factor transformativo, que es la disposición para ver las cosas de manera diferente y se mide por 3 características. Guilford. J.P. (1977).

Las respuestas extrañas

Asociación remota

Ingenio

TROPOS LITERARIOS

NOMBRE: ¡CÓMO QUISIERA YO, QUE FUERA!

OBJETIVOS: Saber identificar y diferenciar los tropos literarios. Reaccionar frente a los tropos literarios y sus combinaciones para crear nuevas ideas. Unificar el conocimiento mediante los tropos para hacer piezas publicitarias creativas.

MATERIALES: Brief tropos e imágenes de publicidad, hojas y lápices de colores

DURACIÓN: 2 horas

DESCRIPCIÓN

Experimento mi creatividad

Se les enseñará la teoría de tropos literarios con la ayuda de imágenes de estas y preguntas a los estudiantes si conocían esta teoría o si la habían percibido en la publicidad que ven, por grupos de 3 deberán hacer 3 piezas de publicidad logo, slogan y pieza de mobiliario, lo pueden crear o puede ser para el producto de su elección o compañía existente, deben hacer las piezas con el uso de los tropos uno o varios.

Utilizar los tropos literarios como herramienta creativa.

Mostrar la relación idea-acción para crear una publicidad a través de los tropos.

La explicación se les brinda tanto oral, como escrita en el tablero, cada paso, las imágenes son pegadas en el tablero para que los estudiantes, tengan la teoría y sus ejemplos a la mano y así realizar sus piezas teniendo la noción de qué les falta o qué deben terminar.

PRODUCTOS: Logo, slogan y pieza de mobiliario en grupos

Competencia	Logro	Indicador
Sensibilidad	Comprende la teoría de tropos a través de un ejercicio con material visual y teoría, a través de relaciones visuales y acciones en grupo.	Desarrollo un slogan de marca, dibujo con colores un logo y pieza de mobiliario en el que expreso la idea y relación de acción y objeto de forma diferente.
Apreciación Estética	A través de los tropos utilizados en la publicidad y su proceso creativo entendemos los lenguajes del dibujo y la escultura, para entender la forma de composición de otros escenarios artísticos como el teatro, el cine, la música, el Arte.	Aplicar los lenguajes del dibujo, la publicidad y la escultura en las formas de composición de un dibujo y una pieza 3d (pieza de mobiliario).

MATERIALES: Hojas y lápices de colores

<p>Iniciación</p>	<p>La clase comienza preguntando a los estudiantes si saben que es un tropo, una figura literaria, una metáfora, antonomasia, énfasis, etc. se les darán ejemplos de nuestro entorno.</p> <p>Seguidamente se les dará la teoría de tropos con la ayuda de imágenes para que ellos tengan mayor claridad.</p>
<p>Motivación</p>	<p>Se da inicio con la presentación de los tropos: Teoría e imágenes</p> <p>Comparación fotográfica</p> <p>Secuencia</p> <p>Metáfora</p> <p>Alegoría</p> <p>Hipérbole</p> <p>Metonimia</p> <p>Sinécdoque</p> <p>Antonomasia</p> <p>Énfasis</p> <p>Ironía</p>

Desarrollo	<p>Se reparten las acciones y el material didáctico.</p> <p>Luego de esto se les indica que deberán hacer grupos y realizar 3 piezas publicitarias, logo, slogan y pieza de mobiliario, estas piezas se entregan al final de la clase.</p>
	<p>Se acompaña a los estudiantes en la actividad, se les indica la mejora del dibujo, escultura, dependiendo de que hayan escogido en los grupos y otras condiciones formales sobre el trabajo.</p> <p>Se recogen los trabajos y expresan su naturaleza en la categoría de originalidad.</p>
Tarea	Hojas, lápices de colores
Cierre	Entregando el material
Evaluación	Para los diseñadores estas son herramientas fundamentales, las cuales se aplican en campañas, producción de objetos, nombres, logos y slogans de las empresas; la teoría y la parte visual fueron claves para la comprensión de estos conceptos.

ESTOS SON LOS REFERENTES USADOS EN EL TALLER 3 ORIGINALIDAD

TROPOS LITERARIOS

Son figuras literarias que se utilizan para dar un sentido distinto a las palabras o sustituyen un

concepto por otro, se utiliza tanto verbal, como en escritos y son ampliamente usados por Publicistas, Artistas y Diseñadores en la creación de campañas, productos, marcas y conceptos. (Pimat. J. s. f.)

Para los diseñadores estas son herramientas fundamentales, las cuales se aplican en campañas, producción de objetos, nombres, logos y slogans de las empresas; la teoría y la parte visual fueron claves para la comprensión de estos conceptos.

El empleo de los tropos es una herramienta que aporta al desarrollo artístico y conceptual ya sea de un artista o diseñador, que busca desde la intuición, las habilidades escondidas e inexploradas ponerlas en evidencia y potencializar la creatividad innata de las personas.

COMPARACIÓN



FIGURA 15. COMPARACIÓN. Tipos de figuras literarias. Clasificación. COMPARACIÓN (Imagen digital). Cómo escribir bien. Jose Pimat. <http://comoescibirbien.com/tipos-de-figuras-literarias/>

Consiste como su nombre lo dice en, comparar un término real con uno imaginario, sea por su fuerza, tamaño, apariencia entre otros. (Pimat. J. s. f.)

SECUENCIA



FIGURA 16. SECUENCIA. Tipos de figuras literarias. Clasificación. SECUENCIA (Imagen digital).
Cómo escribir bien. Jose Pimat. <http://comoescibirbien.com/tipos-de-figuras-literarias/>

Este tropo consiste en hacer varias tomas fotográficas sucesivas de un sujeto u objeto en movimiento. Lo que deja ver que pasa cuadro a cuadro en la imagen. (Pimat. J. s. f.)

METÁFORA



FIGURA 17. METÁFORA. Tipos de figuras literarias. Clasificación. METÁFORA. (Imagen digital).
Cómo escribir bien. Jose Pimat. <http://comoescibirbien.com/tipos-de-figuras-literarias/>

La metáfora sustituye un término real por otro imaginario, para embellecer, dar énfasis, sorprender al lector. La imagen no varía de la definición lingüística se deben de mostrar elementos visuales distintos al mensaje que se quiere dar. (Pimat. J. s. f.)

ALEGORÍA



FIGURA 18. ALEGORÍA. Tipos de figuras literarias. Clasificación. ALEGORÍA. (Imagen digital).
Cómo escribir bien. Jose Pimat. <http://comoescibirbien.com/tipos-de-figuras-literarias/>

La alegoría es una sucesión de metáforas, a través de un poema o de un texto, en prosa. Suele tratar temas importantes como la vida, muerte, amor. (Pimat. J. s. f.)

HIPÉRBOLE



FIGURA 19. HIPÉRBOLE. Tipos de figuras literarias. Clasificación. HIPÉRBOLE. (Imagen digital).
Cómo escribir bien. Jose Pimat. <http://comoescrbirbien.com/tipos-de-figuras-literarias/>

La hipérbole realmente sustituye un término por otro, pero lo hace a partir de la realidad. Lo que ocurre es una exageración en los términos para dar fuerza a la expresión.

La hipérbole es un tropo y se caracteriza por ser una exageración intencionada por parte de quien lo utiliza. (Pimat. J. s. f.)

Lo haré un millón de veces si es preciso.

METONIMIA



FIGURA 20. METONIMIA. Tipos de figuras literarias. Clasificación. METONIMIA. (Imagen digital).
Cómo escribir bien. Jose Pimat. <http://comoescrbirbien.com/tipos-de-figuras-literarias/>

La metonimia es un tropo que designa un término con el nombre de otro con el que mantiene una relación de dependencia o causalidad, que puede ser de diversa índole. (Pimat. J. s. f.)

Ella es mi felicidad (quiere decir que es la causa de mi felicidad).
Me bebí tres copas (quiere decir que se bebió el contenido de esas copas).

SINÉCDOQUE



FIGURA 21. SINÉCDOQUE. Tipos de figuras literarias. Clasificación. SINÉCDOQUE. (Imagen digital). Cómo escribir bien. Jose Pimat. <http://comoescibirbien.com/tipos-de-figuras-literarias/>

La sinécdoque es un tropo que designa la parte por el todo o viceversa. La sinécdoque y la metonimia son tropos relacionados.

Se debe mostrar dentro de la sinécdoque una parte de una imagen que comunique el entorno. (Pimat. J. s. f.)

EJEMPLOS:

LA PARTE POR EL TODO:

Tiene quince primaveras (años).

Un rebaño de mil cabezas (animales).

EL TODO POR LA PARTE:

Llegó la policía (algunos miembros, no la institución).

Todo el mundo dice lo mismo (mucha gente, pero no la totalidad de la gente).



FIGURA 22. ANTONOMASIA. Tipos de figuras literarias. Clasificación. ANTONOMASIA. (Imagen digital). Cómo escribir bien. Jose Pimat. <http://comoescrbirbien.com/tipos-de-figuras-literarias/>

La Antonomasia sustituye un nombre propio por una expresión más general y reconocida. (Pimat. J. s. f.)

El Führer (por Adolf Hitler).

La Perla del Caribe (por Cuba).

ÉNFASIS

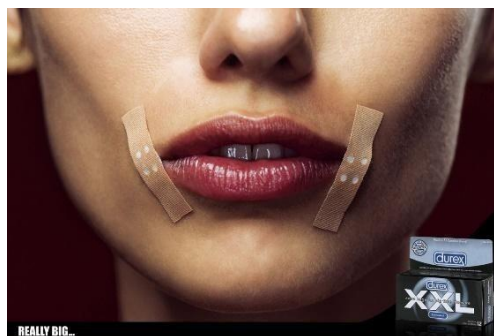


FIGURA 23. ÉNFASIS. Tipos de figuras literarias. Clasificación. ÉNFASIS. (Imagen digital). Cómo escribir bien. Jose Pimat. <http://comoescibirbien.com/tipos-de-figuras-literarias/>

Se utiliza un sentido restringido para hacer mención de una cualidad mucho más extensa. (Pimat. J. s. f.)

Es toda una dama (destaca la cualidad femenina).

Todo un genio (enfatisa la gran capacidad, en general).

LA IRONÍA



FIGURA 24. IRONÍA. Tipos de figuras literarias. Clasificación. IRONÍA. (Imagen digital). Cómo escribir bien. Jose Pimat. <http://comoescibirbien.com/tipos-de-figuras-literarias/>

Se sustituye una afirmación (o palabra) por otra que quiere dar a entender lo contrario. (Pimat. J. s. f.)

Tu modestia lo demuestra (se ha sustituido soberbia por modestia).
Se ve que te quiere (“te odia” o... “te detesta”).

MATERIAL DIDÁCTICO TOMADO PARA LA CLASE (Pimat, s.f.)

DESARROLLO DE LOS TALLERES

TALLER 4 REDEFINICIÓN

DESCRIPCIÓN DEL CONCEPTO

REDEFINICIÓN: Capacidad para interpretar un objeto o una parte del mismo aprovechándose para fines completamente nuevos. Guilford. J.P. (1977).

NOMBRE: ¿QUÉ HARÍAS TÚ?

MATERIALES: Hojas, colores

OBJETIVOS: Medir la Redefinición que los alumnos hagan con los objetos

DURACIÓN: 2 horas

DESCRIPCIÓN:

Se les presenta a los alumnos 3 objetos diferentes, con alto grado de diseño de la escuela Bauhaus y el ejercicio es a partir de estos objetos, construir un objeto nuevo, con función o sin esta; pero deben darle un nombre.

El estudiante debe mostrar su capacidad de comunicar mediante la creación de las piezas.

PRODUCTO: 3 Dibujos

Competencia	Logro	Indicador
Sensibilidad	Desarrollo de la Redefinición a través de un ejercicio de dibujo con relaciones visuales y acciones humanas.	Desarrollo dibujos con colores, en los que expreso la idea de acción y objeto de forma diferente.

Apreciación Estética	A través de las obras de la BAUHAUS entendemos los lenguajes del diseño de productos y la forma de composición de los artistas de esta escuela.	Aplicar los lenguajes de la escultura y del dibujo, a las formas de composición en tres dibujos con objetos diferentes.
----------------------	---	---

MATERIALES: Hojas y lápices de colores

Iniciación	<p>Se dan las características de la escuela BAUHAUS, como diseñan y fabrican los productos para todos los campos del Diseño.</p> <p>DISEÑO</p> <p>INDUSTRIAL</p> <p>DISEÑO GRÁFICO</p> <p>Teoría de la Gestalt</p>
Motivación	<p>Se da inicio con la presentación de los artistas referentes abajo indicados</p> <p>Philippe Patrick Starck - ESTILO</p> <p>STARK Sillón F51, de Walter Gropius</p> <p>3. Peter Keler - La cuna bauhaus</p> <p>Marianne Brandt - El té infuser</p>
Desarrollo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se dan indicaciones. 2. Se muestran el material didáctico para hacer las relaciones en los dibujos. 3. Se acompaña a los estudiantes en la actividad, se les indica las condiciones de la redefinición y otras condiciones formales sobre el trabajo. 4. Se recogen los trabajos y se dialoga sobre los criterios de la redefinición.

Tarea	Hojas y lápices de colores
Cierre	Entregando el material
Evaluación	Gracias a la escuela Bauhaus, el diseño tuvo grandes avances y logró volverse una parte cotidiana de los objetos del hogar y del entorno cotidiano, lograron crear objetos de un alto grado de diseño, tanto que aún hoy en día son consideradas piezas de lujo.

ESTOS SON LOS REFERENTES USADOS EN EL TALLER 4 REDEFINICIÓN

BAUHAUS

La Bauhaus fue la primera escuela de diseño fundada por Walter Gropius, en esta se establecieron las bases académicas de la Arquitectura y el Diseño modernos. Se crearon el diseño Industrial y Gráfico que antes no existían como carreras; se incorpora la estética dentro de los objetos de la vida cotidiana, donde las formas artísticas y combinaciones de colores deben ser vistos como un todo unificado.

DISEÑO INDUSTRIAL

Se busca abastecer los objetos de todos los ámbitos sociales, pero a través de la estética. Deberían diseñarse objetos funcionales y estéticos.

DISEÑO GRÁFICO

Va de la mano con la Teoría de la Gestalt: Tan importante es la forma como el fondo. (Martinique, 2016)

OBJETO 1

PHILIPPE PATRICK STARCK /ESTILO STARK:



FIGURA 25. PHILIPPE PATRICK STARCK /ESTILO STARK. Martinique. E., (2016). (fotografía). Marcel Breuer - The Cesca Chair. WideWalls. The Cesca Chair. Timeless Examples of Bauhaus Design Still Relevant and Popular. <http://www.widewalls.ch/bauhaus-design/marcel-breuer-the-cesca-chair/>

Es uno de los diseñadores de interiores, muebles y objetos más importantes. (Martinique, E. 2016)

OBJETO 2

SILLÓN F51 O EL GROPIUS SILLÓN DE WALTER GROPIUS



FIGURA 26. SILLÓN F51 O EL GROPIUS SILLÓN DE WALTER GROPIUS. Martinique. E., (2016). (fotografía). Marcel Breuer - The Cesca Chair. WideWalls. The Cesca Chair. Timeless Examples of Bauhaus Design Still Relevant and Popular. <http://www.widewalls.ch/bauhaus-design/marcel-breuer-the-cesca-chair/>

Fundador de la Bauhaus, diseñó el Gropius sillón, aun es parte de estudio por parte de Arquitectos y Diseñadores. Su base es de ceniza, nogal o roble, el asiento es de tela o piel. (Martinique, E. 2016)

OBJETO 3

PETER KELER /LA CUNA BAUHAUS



FIGURA 27. PETER KELER /LA CUNA BAUHAUS. Martinique. E., (2016). (fotografía). Marcel Breuer - The

Cesca Chair. WideWalls. The Cesca Chair. Timeless Examples of Bauhaus Design Still Relevant and Popular. <http://www.widewalls.ch/bauhaus-design/marcel-breuer-the-cesca-chair/>

Bauhaus 1922-1924, mezcla el color con la geometría, uno de sus docentes era Kandinsky quien lo influenció mucho para sus diseños de mobiliario. (Martinière, E. 2016)

OBJETO 4

MARIANNE BRANDT /EL TÉ INFUSER



FIGURA 28. MARIANNE BRANDT /EL TÉ INFUSER. Martinière, E., (2016). (fotografía). Marcel Breuer - The Cesca Chair. WideWalls. The Cesca Chair. Timeless Examples of Bauhaus Design Still Relevant and Popular. <http://www.widewalls.ch/bauhaus-design/marcel-breuer-the-cesca-chair/>

Era la única mujer en el taller de metal de la Bauhaus, en 1924 es el ejemplo de formas básicas, diseñó sorprendentes objetos de uso cotidiano. Su mango es de ébano, tiene filtro anti goteo y está hecha de plata. (Martinière, E. 2016)

DESARROLLO DE LOS TALLERES

TALLER 5 ELABORACIÓN

DESCRIPCIÓN DEL CONCEPTO

ELABORACIÓN: Es la capacidad que hace posible edificar una estructura de acuerdo con la información obtenida; en otras palabras, la capacidad de sistematizar y organizar

los detalles de una idea en la cabeza y llevarla a cabo. Guilford. J.P. (1977).

NOMBRE: Arquetipo

MATERIALES: Cartón, madera, bisturí, colores, plastilina.

OBJETIVOS: Medir la Elaboración en los alumnos, esta se mide de forma grupal ya que ellos deben entregar una pieza entre todos que se vea visualmente coherente y estética.

DURACIÓN: 2 horas

DESCRIPCIÓN

A los estudiantes se les entregará en grupos de 5 cartón, plastilina y madera, en ella podrán plasmar, un cuento de los Hermanos Grimm (con sus personajes y escenografía), cada uno de los integrantes tendrá un papel en la creación del Arquetipo, así que deberán ponerse de acuerdo en los colores, formas y estilo de las piezas.

Deben tener una coherencia visual entre cada elemento del Arquetipo.

PRODUCTO: Maqueta

Competencia	Logro	Indicador
Sensibilidad	Desarrollo la Elaboración a través de un ejercicio de escultura con relaciones visuales y acciones humanas entre los estudiantes.	Desarrollo de un Arquetipo por grupos de 5, cada uno debe aportar una parte de este trabajo y deben ser estéticos entre sí, donde se vea la unión estética, entre todos los participantes del grupo, así cada uno aporte una parte.

Apreciación Estética	A través de la creación de Arquetipo entendemos los lenguajes de la escultura y su forma de composición.	Aplicar los lenguajes de la escultura y las formas de composición en una escultura grupal.
----------------------	--	--

MATERIALES: Cartón, madera, bisturí, colores, plastilina.

Iniciación	Se dan las características del diseño de Arquetipo según la teoría y algunas muestras sacadas de internet.
Motivación	Se da inicio con la presentación de los significados, características y composición de los Arquetipos en otras culturas. Referente literario los hermanos Grimm: LAS TRES HOJAS DE LA SERPIENTE EL PESCADOR Y SU MUJER
Desarrollo	1. Se dan indicaciones. 2. Se reparten los grupos y se escoge el tema por grupos para cada cuento. 3. Se acompaña a los estudiantes en la actividad, se les indica la mejora del dibujo, escultura, escenario, personajes, vestuario y utilería del Arquetipo y otras condiciones formales sobre el trabajo. Se recogen los trabajos y se comparan con las características de la elaboración.
Tarea	Cartón, madera, bisturí, colores, plastilina.

Cierre	Entregando el material.
Evaluación	En este taller la tallerista muestra parte de su trabajo con los ejemplos de Arquetipo, para que los estudiantes puedan crear el suyo, en este los estudiantes deben interactuar entre ellos y demostrando que pueden trabajar en grupo.

ESTOS SON LOS REFERENTES USADOS EN EL TALLER 5 ELABORACIÓN

A. REFERENTE VISUAL

ARQUETIPO

Es un medio que combina imágenes con escenario, vestuario, utilería a manera de maqueta. Son efectos para darle más forma a la historia y poderla entender mejor, pero contamos la historia sin voces ni textos, simplemente con imágenes y efectos que forman una historia. (Jackson, W. o. 2014).

¿Cómo se hace un Arquetipo?

Para hacer un Arquetipo tienes que seguir los siguientes pasos:

- a. Escoge el tema
- b. Dibuja la escena
- c. Haz los personajes, escenario, utilería

MATERIAL DIDÁCTICO TOMADO PARA LA CLASE. (Jackson, W. o. 2014).



FIGURA 29. LOS CYBERHUMANOS. [Archivo de video]. Elaboración propia: ELIZABETH ACEVEDO. (24 de abril de 2016). <https://www.youtube.com/watch?v=p45Ael-JLAY>



FIGURA 30. LOS CYBERHUMANOS. [Archivo de video]. Elaboración propia: ELIZABETH ACEVEDO. (24 de abril de 2016). <https://www.youtube.com/watch?v=p45Ael-JLAY>



FIGURA 31. LOS CYBERHUMANOS. [Archivo de video]. Elaboración propia: ELIZABETH ACEVEDO. (24 de abril de 2016). <https://www.youtube.com/watch?v=p45Ael-JLAY>



FIGURA 32. LOS CYBERHUMANOS. [Archivo de video]. Elaboración propia: ELIZABETH ACEVEDO. (24 de abril de 2016). <https://www.youtube.com/watch?v=p45Ael-JLAY>

FIGURAS 29, 30, 31 y 32. Imágenes ejemplo de Arquetipo, se ve la profundidad, los lados, el piso y el fondo. Este material didáctico fue creado en el año 2016 para un video llamado los Cyberhumanos, el cual trata de una sociedad futurista, en la cual un cyber pedagogo (quien es una máquina), cuenta la historia a sus cyber alumnos, de cómo fue el proceso por el cual los humanos comenzaron a fusionarse con las máquinas, hasta llegar a tener un hijo 100% cyberhumano. Comienza con 4 niños en mal estado los cuales fueron mejorados a través de las máquinas, se reproducen y tiene un ser que es una fusión de hombre y máquina, hasta llegar a ser completamente Cybers.

B. REFERENTE LITERARIO PARA LA CREACIÓN DEL ARQUETIPO

RESUMEN DE LA AUTORA: BIOGRAFÍA, LOS HERMANOS GRIMM

Jacob Grimm (Alemania, Berlín 1785) y Wilhelm Grimm 1786, filósofos y folcloristas de su época, recopiladores de los cuentos llamados infantiles y del hogar (1812-1822). Hoy en día llamados cuentos de los hermanos Grimm son en realidad transcripciones y compilaciones del folclor popular de los pueblos europeos como eran contados, no con reelaboraciones, los relatos son originales.

Eran parte de la real academia de las ciencias, fueron escritores del diccionario alemán.

Los cuentos infantiles y del hogar se publicaron en 3 tomos 1812-1822, amaban los cuentos populares, más que la nueva literatura de su tiempo, ya que en estos ellos pensaban que estaba la voz popular y la historia germánica.

Sus fuentes eran las personas de los pueblos que iban interrogando, sus historias nativas,

cuentos para los niños historias contadas por los ancianos de estos pueblos. Se fijaban muy bien de no alterar nada, de conservar fielmente sus tramas y tonos, expresiones y estilo oral, creando con esto los métodos etnográficos modernos.

Eran más de 200 cuentos entre los que están Blanca Nieves, la Cenicienta, Caperucita Roja, cuentos que no buscaban tener una enseñanza moral o lección práctica. No estaban escritos para ser infantiles o hacer felices a los niños ya que eran mitológicos, populares y eróticos. (RUIZA, 2004-2018)

CUENTOS PARA LA CREACIÓN DE ARQUETIPOS

CUENTOS DE LOS HERMANOS GRIMM

A los estudiantes se les dio el cuento completo, pero para efectos del trabajo se pondrá un resumen de los cuentos.

1. LAS TRES HOJAS DE LA SERPIENTE (Resumen de la autora)



FIGURA 33. LAS TRES HOJAS DE LA SERPIENTE. Grimm. (s.f.). (imagen de archivo) Todos los cuentos de los hermanos Grimm. Las tres hojas de la serpiente. Cuentos de Grimm.
https://www.grimmstories.com/es/grimm_cuentos/las_tres_hojas_de_la_serpiente

Un hombre cuya motivación ayudó a un rey a ganar una guerra por su imperio, como recompensa el rey da en mano a su hija al soldado, la hija tenía el extraño pedido que al morir debía enterrarse con ella en su tumba.

El joven al estar tan enamorado de ella acepta esta petición y la boda se celebra con todo esplendor; con el pasar del tiempo la princesa se enferma y muere.

El rey hace respetar la petición de su hija y obliga al joven a cumplirla, al enterrarlo vivo le dejan unos víveres para algunos días, 4 velas, 4 panes y 4 botellas de vino; pero al acabarse ya sería inevitable su muerte.

A los días ya acabando sus últimas raciones vi entrar en la tumba una culebra, este la mató dividiéndola con su espada en 3, otra serpiente que observaba entró a la tumba con unas hojas, unió a la serpiente y colocó estas hojas, las cuales le devolvieron la vida a esta, el príncipe al ver esto, hizo lo mismo con su amada esposa, quien, al colocarlas en los ojos y boca, volvió a la vida.

Fue un motivo enorme de regocijo; pero ella no había vuelto a la vida igual, ya no quería a su amado esposo. Se fueron a hacer un viaje y en medio del mar, la princesa decidió ser la amante del capitán y ahogar a su marido en el mar. El plan de la princesa era hacer creer al rey que el marino la había salvado para que lo casara con ella.

Su ayudante quien presencié la escena volvió a recoger a su amo, le colocó las hojas y lo llevó pronto ante el rey, quien al escuchar la historia los mantuvo escondidos.

Al llegar la princesa de nuevo donde el rey le contó su historia y este hizo pasar al hombre y por tal ultraje a la devoción del marido, los envió al mar en un navío perforado a que murieran los 2. (Grimm, s.f.)

CUENTOS DE LOS HERMANOS GRIMM

2. EL PESCADOR Y SU MUJER (Resumen de la autora)



FIGURA 34. EL PESCADOR Y SU MUJER. Grimm. (s.f.). (imagen de archivo). Todos los cuentos de los hermanos Grimm. El pescador y su mujer. Cuentos de Grimm.
https://www.grimmstories.com/es/grimm_cuentos/el_pescador_y_su_mujer

Érase una vez un pescador y su mujer que vivían en una choza, este iba todos los días a conseguir su sustento, un día este pescó un raro pez, quien al salir el agua dijo al pescador, que era un príncipe encantado, que lo dejara vivir, el pescador lo hizo y regresó a su hogar.

Al contarle a su mujer, esta lo convence de pedirle una pequeña casa para vivir; el pescador va al lago que estaba amarillento, llama al pez cantando y le cuenta lo que desea su mujer, al regresar a su hogar, la esposa estaba sentada al lado de una casita, con patio y animales.

Al pasar los días la mujer convence al pescador de volver donde el pez y pedirle un castillo, diciendo que la casa era pequeña y se merecían más; este ni quiere hacerlo, pero obedece a su mujer. Al llegar al lago está, violeta y azul oscuro, cuenta el pescador al pez que es lo que desea su mujer y al llegar a su hogar, se encuentra un castillo con sirvientes, oro, jardines y animales para la caza.

Al otro día al despertar, la mujer mira por la ventana de la campiña y exclama, deseo ser reina, el hombre estaba feliz con todo lo que el pez les había brindado, al ir donde el pez, el lago ya estaba gris y con mal olor, al llegar a donde su esposa, sorprendido ve un castillo más grande, guardias, séquito, él se alegró de que su reina ya no tuviera más que desear, ya que lo tenían todo.

Para sorpresa del pescador su mujer le pidió más, quería ser emperadora, él no quería pensaba que el pez se cansaría y se molestaría, al llegar al lago el agua hervía y estaba negra con espuma, el pescador con miedo contó al pez el deseo de su mujer, al volver tenía una majestuosidad y su mujer ya no podía ni dormir pensando en que más pediría.

Al entrar los primeros rayos de sol despertó a su marido y le dijo que quería ser semejante a Dios, elegir a qué horas saldría el sol y la luna, el hombre asustado cae de la cama, su esposa lo trata mal y lo convence de ir de nuevo a donde el pez, en medio de una tempestad y oscuridad, en esta ocasión el pez pregunta qué quiere el pescador y al volver a su hogar encuentra su antigua choza. (Grimm, s.f.)

DESARROLLO DE LOS TALLERES

TALLER 6 SENSITIVIDAD

DESCRIPCIÓN DEL CONCEPTO

SENSITIVIDAD: Es la capacidad de ver los problemas, resolverlos y apertura frente al entorno. Guilford. J.P. (1977).

NOMBRE: ¿CÓMO LO RESUELVO?

MATERIALES: Hojas, lápices de colores

OBJETIVOS: Medir la Sensitividad que tienen los estudiantes

DURACIÓN: 2 horas

DESCRIPCIÓN

Se les muestra a los estudiantes los 10 objetos más viejos del mundo, para llamarles la atención en que, sí se diseñaron, fue para solucionar un problema que existía en ese momento de la historia y la idea es que ellos identifiquen un problema que vean y den una posible solución así sea utópica.

Se muestra en el estudiante la habilidad de producir creativamente para diferentes medios ya que él puede elegir el campo del problema a solucionar. Al tener el resultado se debe exponer el objeto o texto nuevo con sus características y justificación.

Se da a conocer la teoría de las inteligencias múltiples por medio de material didáctico, expuesto en el tablero, en el que se especifica cada una con ejemplos.

LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Las inteligencias múltiples son capacidades específicas de cada individuo, el profesor Haward Garner teoriza estas inteligencias junto a su grupo de Harvar desde 1983, diferenciando 8 tipos, pero que están relacionados entre sí. (PMI.org y Scrum.org. 22/08/2016).

Cada ser humano tiene diferentes inteligencias, estas son importantes para reconocer en

nosotras nuestras mayores habilidades y al ver alguna debilidad poder fortalecerlas.

INTELIGENCIA VERBAL O LINGÜÍSTICA

Es usar el lenguaje para expresar ideas, nuestros sentimientos y ser persuasivos. Es leer, escribir, hablar y escuchar. (Bennett, M. 2011) y (Blog, s.f.)

INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICA

Razonamiento y pensamiento lógico, manejo de las matemáticas. Sumar, pensar críticamente, razonar y experimentar. (Bennett, M. 2011) y (Blog, s.f.)

INTELIGENCIA MUSICAL O RÍTMICA

Crear y sentir los ritmos para expresar algo. Comprende cantar, rapear, tocar instrumentos y jugar con los sonidos. (Bennett, M. 2011) y (Blog, s.f.)

INTELIGENCIA VISUAL O ESPACIAL

Pensamiento en 3 dimensiones, creación e interpretación de imágenes para los cuales se necesita: Ver, pintar, visualizar, color y ubicación. (Bennett, M. 2011) y (Blog, s.f.)

INTELIGENCIA INTRAPERSONAL

Comprender las necesidades, sentimientos y propósitos de los demás. Hacen parte de esta: Conectarse con uno, tomar decisiones y reflexionar. (Bennett, M. 2011) y (Blog, s.f.)

INTELIGENCIA CORPORAL O KINESTÉSICA

Sentir y expresar con el cuerpo y realización de trabajos manuales. Comprende el construir, actuar, tocar los objetos, moverse y bailar. (Bennett, M. 2011) y (Blog, s.f.)

INTELIGENCIA INTERPERSONAL

Es consigo mismo, comprender su yo interior muy claramente. Compartir, enseñar, colaborar, interactuar. (Bennett, M. 2011) y (Blog, s.f.)

INTELIGENCIA NATURALISTA

Comprender los patrones y clasificación de la naturaleza. Experimentar, conectar con los seres vivos, cuidarles y explorar la naturaleza. (Bennett, M. 2011) y (Blog, s.f.)

PRODUCTO: Solución que puede ser texto o dibujos.

Competencia	Logro	Indicador
Sensibilidad	Desarrollo la sensibilidad a través de un ejercicio de resolución de problemas	Se entrega un producto sea texto o dibujos del problema y como se resuelve para el estudiante. La respuesta puede ser viable o no.
Apreciación Estética	A través de la teoría de resolución de problemas (Aprenderapensar, 2017), los estudiantes deberán demostrar que pueden tener sensibilidad y solución frente a dificultades.	Aplicar los lenguajes del dibujo, el discurso y la composición para crear una solución a un problema que ve el estudiante.

MATERIALES: Hojas, lápices de colores, marcadores

Iniciación	Se dan las características de la resolución de problemas según la teoría y algunas muestras sacadas de internet, los estudiantes son libres de escoger el problema a resolver.
------------	--

Motivación	<p>Se da inicio con la presentación de los temas:</p> <p>PENSAMIENTO LATERAL Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS</p> <p>Edward de Bono</p> <p>INTELIGENCIAS MÚLTIPLES. Howard Gardner</p> <p>LOS OBJETOS MÁS ANTIGUOS DEL MUNDO</p>
Desarrollo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se dan indicaciones 2. Se escoge el problema a resolver 3. Se acompaña a los estudiantes en la actividad, se les indican las características de la sensibilidad, texto y otras condiciones formales sobre el trabajo. 4. Se recogen los trabajos y según las características de la sensibilidad se socializan.
Tarea	Hojas, lápices de colores.
Cierre	Entregando el material.
Evaluación	<p>Invitar a los diseñadores a crear objetos cómo en este momento de la historia es vital ya que es el momento de crear objetos nuevos, de resolver los problemas de una manera creativa para ser de este momento uno más eficiente y que mejore la calidad del futuro.</p>

ESTOS SON LOS REFERENTES USADOS EN EL TALLER 6 SENSITIVIDAD

REFERENTE TEÓRICO

PENSAMIENTO LATERAL Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

CULTURA DEL PENSAMIENTO

POR APRENDER A PENSAR

EDWARD DE BONO

Fue teorizado en 1967 por el psicólogo Edward de Bono, en el libro *Pensamiento Lateral*. En este se expone que este tipo de pensamiento lateral, soluciones a los problemas que no siguen las pautas lógicas. Se trata de un tipo de pensamiento creativo, que escapa de las ideas preconcebidas, también concibió el concepto de pensamiento vertical, que es el que se utiliza normalmente para resolver problemas a través de la lógica tradicional.

Para desarrollar y ejercitar el pensamiento lateral es fundamental ver los problemas desde todos los puntos de vista posibles. (Aprenderapensar, 2017)

Elementos fundamentales para poner en práctica el pensamiento lateral.

1. Comprobar las suposiciones.
2. Formular la pregunta más adecuada, realizando primero preguntas generales y luego preguntas específicas, hasta llegar a aquella que dé con la solución.
3. Enfocar los problemas de forma creativa y verlos así desde perspectivas muy diferentes.
4. Aplicar la lógica.

Técnicas que facilitan el surgimiento del pensamiento lateral: (Aprenderapensar, 2017)

- Introducir palabras aleatorias vinculadas de alguna forma con el problema que se desea resolver.
- Suprimir alguna característica del problema.
- Modificar o exagerar algún aspecto relacionado con el entorno del problema.
- Establecer analogías con otras situaciones o problemas.

- Invertir el problema, o analizar su contrario y ver cómo podría solucionarse desde esa perspectiva inversa.
- Fraccionar el problema en distintos componentes.

Algunos ejemplos clásicos de pensamiento lateral

¿Cuál es el animal que tiene los pies en la cabeza?

¿Cuál es la cabeza que no tiene sesos?

¿Cuándo se puede transportar agua en un colador?

¿Cuánta tierra hay en un hoyo de un metro de largo por un metro de ancho y un metro de profundidad?

Respuestas:

El piojo

La del clavo

Cuando está congelada

No hay tierra, es un hoyo.

REFERENTES VISUALES

LOS OBJETOS MÁS ANTIGUOS DE LA HISTORIA

Todos los objetos que tenemos a nuestro alrededor y hacen parte de nuestra vida cotidiana fueron diseñados hace mucho tiempo, la mayoría de ellos tienen ancestros de hasta miles de años. Tenemos culturas que se han perdido en la historia y ahora se encuentran sus reliquias, inventos, creaciones, modo de vivir e utensilios. (Augusto, G. s.f.)

LAS MEDIAS MÁS ANTIGUAS – 1.500 AÑOS



FIGURA 35. LAS MEDIAS MÁS ANTIGUAS. Augusto, G. (s.f.). (fotografía). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!<http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815>

Estas medias de lana fueron diseñadas para ser utilizadas con sandalias, en el antiguo Egipto. Las medias fueron descubiertas cerca del siglo XIX. (Augusto, G. s.f.)

LA RECETA MÁS ANTIGUA – 5.000 AÑOS

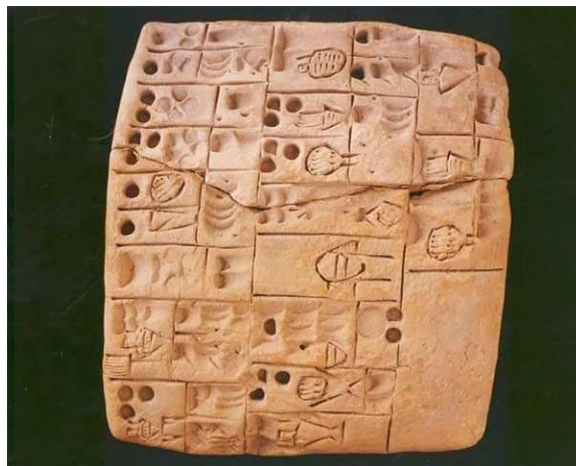


FIGURA 36. LA RECETA MÁS ANTIGUA. (fotografía). Augusto, G. (s.f.). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!. <http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815>

La receta más antigua del mundo fue encontrada en la antigua Mesopotamia, contiene las instrucciones para preparar una cerveza fuerte con trozos de pan flotando en ella. (Augusto, G. s.f.)

LOS LENTES DE SOL MÁS ANTIGUOS DEL MUNDO – 800 AÑOS



FIGURA 37. LOS LENTES DE SOL MÁS ANTIGUOS DEL MUNDO. (fotografía). Augusto, G. (s.f.). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!. <http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815>

Los lentes de sol más antiguos de la historia fueron descubiertos en Canadá. Este accesorio fue diseñado para proteger a las personas del reflejo de la nieve que llega a cegar a las personas. (Augusto, G. s.f.)

LA ESCULTURA HUMANA MÁS ANTIGUA – 35.000 AÑOS



FIGURA 38. LA ESCULTURA HUMANA MÁS ANTIGUA. (fotografía). Augusto, G. (s.f.). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!. <http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815>

Esta fascinante obra de arte, la Venus de Hohle Fels, es la escultura más antigua de la figura humana y muestra la estética, que en esa época era considerada como un símbolo

de fertilidad y erotismo. (Augusto, G. s.f.)

EL ZAPATO MÁS ANTIGUO DEL MUNDO – 5.500 AÑOS



FIGURA 39. EL ZAPATO MÁS ANTIGUO DEL MUNDO. (fotografía). Augusto, G. (s.f.). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!. <http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815>

Este antiguo mocasín fue encontrado en una cueva Armenia. (Augusto, G. s.f.)

EL INSTRUMENTO MUSICAL MÁS ANTIGUO – 40.000 AÑOS



FIGURA 40. EL INSTRUMENTO MUSICAL MÁS ANTIGUO. (fotografía). Augusto, G. (s.f.). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!. <http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815>

Esta flauta, que está hecha con un hueso de buitre, prueba que la música ha sido parte de nuestra cultura siempre. El descubrimiento fue realizado en Alemania. (Augusto, G. s.f.)

LOS PANTALONES MÁS ANTIGUOS – 3.300 AÑOS



FIGURA 41. LOS PANTALONES MÁS ANTIGUOS. (fotografía). Augusto, G. (s.f.). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!. [http://www.todo-mail.com/content .aspx?emailid=1815](http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815)

Esta pieza fue descubierta en el oeste de China. (Augusto, G. s.f.)

LOS BAÑOS CON CADENA MÁS ANTIGUOS – 2.000 AÑOS



FIGURA 42. LOS BAÑOS CON CADENA MÁS ANTIGUOS. (fotografía). Augusto, G. (s.f.). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!.<http://www.todo-mail.com/content>

.aspx?emailid=1815

Estos baños con cadena, fueron encontrados en Turquía, su diseño avanzado a la época, tenían agua corriendo debajo de los asientos y un sistema para depositar los desperdicios en un río cercano, como hoy en día. (Augusto, G. s.f.)

EL CORPIÑO MÁS ANTIGUO – 500 AÑOS



FIGURA 43. EL CORPIÑO MÁS ANTIGUO. (fotografía). Augusto, G. (s.f.). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!.<http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815>

Este corpiño fue creado entre 1390 y 1485, en Austria. Aunque existen otros registros más antiguos de telas y bolsas utilizadas con esta función, este es el único corpiño sobreviviente. (Augusto, G. s.f.)

LA PRÓTESIS MÁS ANTIGUA – 3.000 AÑOS



FIGURA 44. LA PRÓTESIS MÁS ANTIGUA. (fotografía). Augusto, G. (s.f.). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!. <http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815>

Esta prótesis en particular fue utilizada para ayudar a una persona a caminar en el Antiguo Egipto. De acuerdo a las investigaciones y réplicas realizadas por expertos, esta pieza es una prótesis práctica y funcional. Hace 3000 años, los egipcios ya se preocupaban por la salud y la calidad de vida de los suyos. (Augusto, G. s.f.)

EL BOLSO MÁS ANTIGUO – 4.500 AÑOS



FIGURA 45. EL BOLSO MÁS ANTIGUO. (fotografía). Augusto, G. (s.f.). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!. <http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815>

Solapa externa decorada con dientes de perro. (Augusto, G. s.f.)

EL PRESERVATIVO MÁS ANTIGUO – 370 AÑOS



FIGURA 46. EL PRESERVATIVO MÁS ANTIGUO. (fotografía). Augusto, G. (s.f.). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!. [http://www.todo-mail.com/content .aspx?emailid=1815](http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815)

Este preservativo de piel de oveja, se remonta al siglo XVII, en Suecia, es una pieza reutilizable que venía con instrucciones en latín para indicar cómo se limpiaba con leche tibia. (Augusto, G. s.f.)

LA GOMA DE MASCAR MÁS ANTIGUA – 5.000 AÑOS



FIGURA 47. LA GOMA DE MASCAR MÁS ANTIGUA. (fotografía). Augusto, G. (s.f.). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!. [http://www.todo-mail.com/content .aspx?emailid=1815](http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815)

Este producto, fue fabricado con corteza de abedul y probablemente haya sido utilizado con fines medicinales. (Augusto, G. s.f.)

EL REGISTRO DE MELODÍA MÁS ANTIGUO – 3.400 AÑOS



FIGURA 48. EL REGISTRO DE MELODÍA MÁS ANTIGUO. (fotografía). Augusto, G. (s.f.). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!. <http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815>

Fue plasmada en piedra para ser interpretada por la lira, fue descubierta en Siria. (Augusto, G. s.f.)

LA MONEDA MÁS ANTIGUA – 2.700 AÑOS



FIGURA 49. LA MONEDA MÁS ANTIGUA. (fotografía). Augusto, G. (s.f.). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!. <http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815> Fue descubierta en Turquía. Solo un lado de la moneda estaba decorado con la cabeza de un león. (Augusto, G. s.f.)

EL GLOBO TERRÁQUEO MÁS ANTIGUO – 510 AÑOS



FIGURA 50. EL GLOBO TERRÁQUEO MÁS ANTIGUO. (fotografía). Augusto, G. (s.f.). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos!. <http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815>

Esta pieza fue fabricada en Italia en un huevo de avestruz, cuya superficie está decorada con detalles meticulosamente guardados. (Augusto, G. s.f.)

MATERIAL VISUAL PARA EXPLICAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES



FIGURA 51. MATERIAL VISUAL PARA EXPLICAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.

Los 8 tipos de inteligencias o inteligencias múltiples - Howard Gardner. (imagen de archivo).
Drgeorgeyr.blogspot.com.co. Jorge Blog. <https://drgeorgeyr.blogspot.com.co/2016/07/los-8-tipos-de-inteligencias-o.htm>

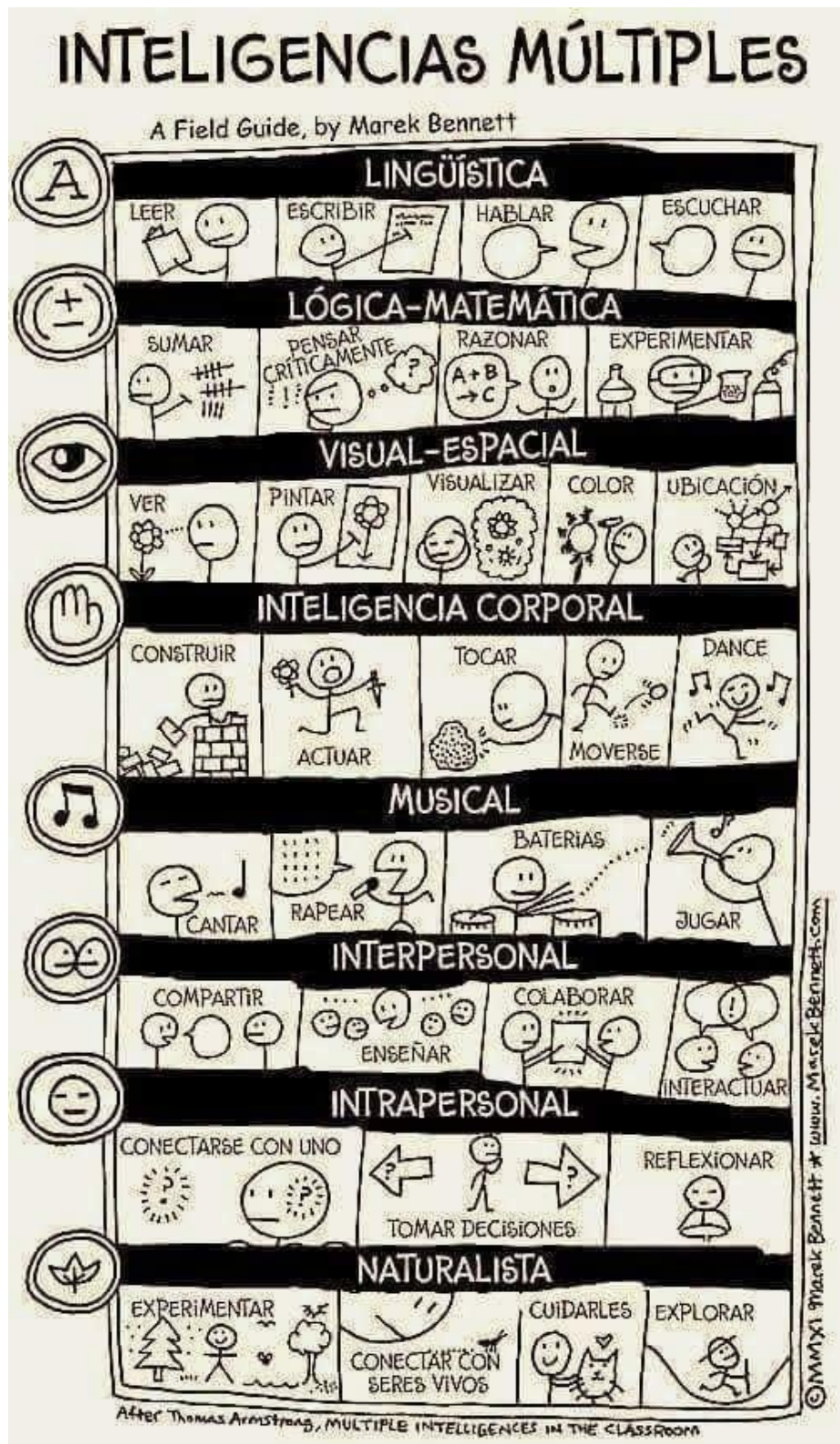

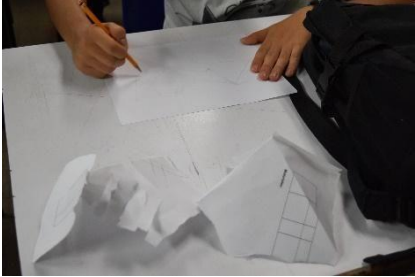



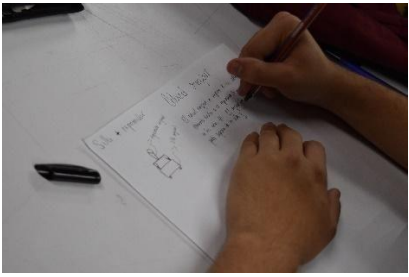

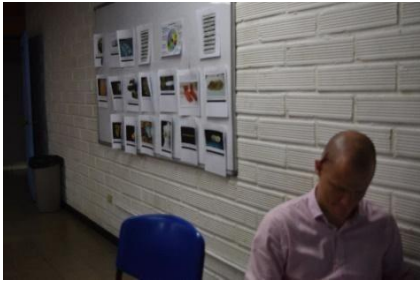
FIGURA 52. INTELIGENCIAS MÚLTIPLES. Bennett, M. (2011). (imagen de archivo). Multiple Intelligencies in the classroom. www..MarekBennett.com

ANÁLISIS

TABLA # 1

TALLERES REALIZADOS POR GRUPO (4 GRUPOS)

GRUPO TALLER	1	2	3	4	FOTO
1.FLUIDEZ	X	X	X	X	
2. FLEXIBILIDAD	X	X	X	X	
3.ORIGINALIDAD	X	X	X	X	

4.REDEFINICIÓN	X	X	X	X	
5.ELABORACIÓN	X	X	X	X	
6.SENSITIVIDAD	X	X	X	X	

Fotografías: Elaboración propia. Academia Superior de Artes. 2018

TABLA # 1: TALLERES POR GRUPO

GRUPO #1: 10 ESTUDIANTES MAÑANA

GRUPO #2: 20 ESTUDIANTES TARDE

GRUPO #3: 22 ESTUDIANTES TARDE

GRUPO #4: 7 ESTUDIANTES NOCHE

TOTAL: 59 ESTUDIANTES

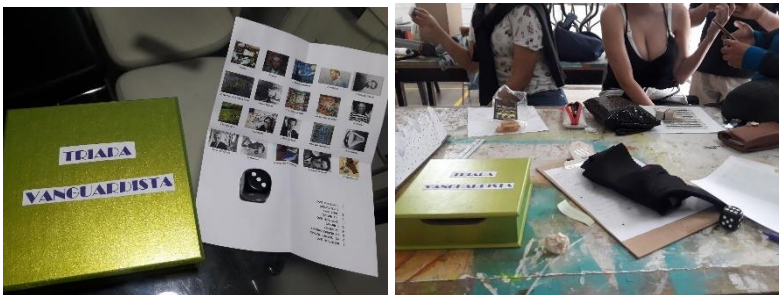
NOTA: Esta es una muestra de los 6 talleres para potenciar las mentes creativas (fluidez, flexibilidad, originalidad, redefinición, elaboración, sensibilidad), realizados entre 4 grupos a un número de 59 estudiantes de la Academia Superior de Artes, se realizaron dentro de la clase llamada taller experimental,

en la cual se busca que el estudiante aprenda nuevas técnicas, modelos y métodos para sus diseños y al saber más sobre la inteligencia creativa sabrán más sobre su rama de conocimiento. Se coloca x por taller, por grupo realizado, en caso contrario se deja vacío.

* Los 4 grupos realizaron con éxito los 6 talleres

FOTOS MUESTRA TALLERES EN GRUPO (TALLERES 1 Y 5)

FOTOS TALLER 1 FLUIDEZ



Fotografía 2. Fuente: Elaboración propia. Academia Superior de Artes. 2018



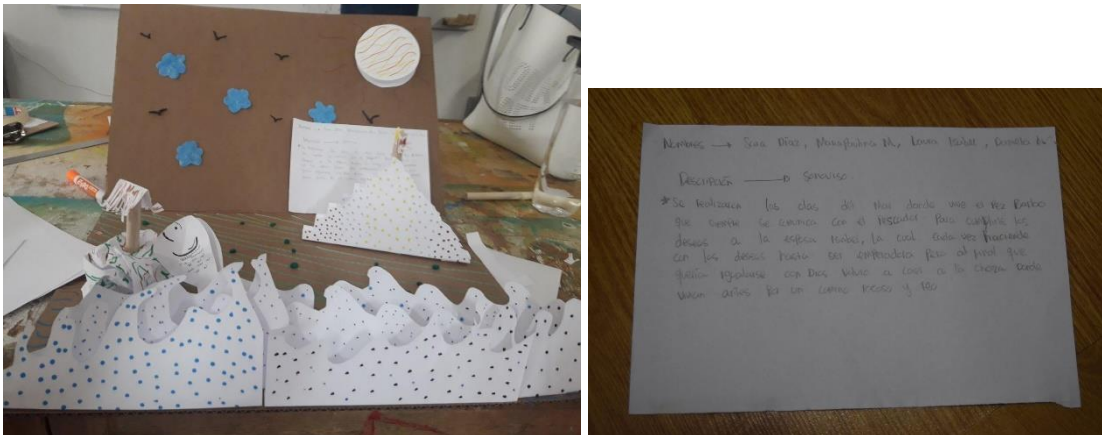
Fotografía 3. Fuente: Elaboración propia. Academia Superior de Artes. 2018

NOTA: Este taller se realiza de manera individual, pero se necesita la ayuda de todos los compañeros para poder encontrar la triada de Autor, Corriente y Obra. El material didáctico para este taller es autoría propia.

FOTOS TALLER 5 ELABORACIÓN: SENSITIVIDAD (GRUPO)



Fotografía 4. Fuente: Elaboración propia. Academia Superior de Artes. 2018



Fotografía 5. Fuente: Elaboración propia. Academia Superior de Artes. 2018

NOTA: Este fue el taller que más les gusto en los grupos, debido a que en este se necesita llevar a la materialización de los Arquetipos y como los grupos eran de Diseñadores se sentían en campo y fue muy divertido para ellos, fue fácil hacer los grupos y trabajar en ellos.

TABLA # 3

DESARROLLO DE LOS TALLERES GRUPO DE MUESTRA #1 MAÑANA

TALLER ESTUDIANTE	1. FLUIDEZ	2. FLEXIBILIDAD			3. ORIGINALIDAD	4. REDEFINICIÓN	5. ELABORACIÓN	6. SENSIBILIDAD
		ESPO NTÁ NEA	ACOM ODATI VA	TRANS FORMA TIVA				
# 1 Daniela Maya	SI	S	S	N	4.0 DIAM ANTI NA Y PERL A METÁ FORA	3.0 NARA JATIO N	NO REAL IZÓ	NO REAL IZÓ
# 2 Daniela Herrera	SI	S	N	N	0.0	5.0 CUBO	NO REAL IZÓ	NO REAL IZÓ
# 3 Sara Díaz	SI	S	S	S	5.0 VIVEZ IEN IRONÍ A	5.0 CUNA TOR	5	5.0 SILLA DE LECT URA
# 4 Felipe Ramí z	SI	S	S	S	4.0 LA CARPI	3.0 TERN OLOG ISK ORAN GE	NO REAL IZÓ	NO REAL IZÓ

# 5	SI	S	S	S	4.0	3.0	NO REAL IZÓ	NO REAL IZÓ
Nati R					NTOO VK ÉNFA SIS	EA BARC A		
# 6	SI	S	S	S	5.0	5.0	5	NO HIZO LO QUE SE PEDÍ A / ME DIO LA EXPLI CACI ÓN VERB AL/ MON EDA
Andrés Layo					HAPP Y BLEE D	VIBR ÁFON O CALE FACT OR		
# 7	SI	S	S	S	3.0	5.0	5	NO HIZO LO QUE SE PEDÍ A / LITER
Juan Goez					RECTI LÍNEA IRONÍ A	ENSIL LART E		AL/B AÑO COM UNAL

# 8	SI	NO REALIZÓ	NO REALIZÓ	5.0	5	NO HIZO LO QUE SE PEDÍA /MATERIA
María Paulina M				CUNASTAR K		
# 9	SI	NO REALIZÓ	NO REALIZÓ	NO REALIZÓ	5	NO REALIZÓ
Laura Isabel						
# 10	SI	NO REALIZÓ	NO REALIZÓ	NO REALIZÓ	5	NO REALIZÓ
Daniela Aristizabal						

NOTA: En esta tabla se ve desglosado por estudiante que talleres realizó, y que resultado obtuvo cada uno por taller dependiendo de su manera de ser evaluado. En el caso de los que tenían un resultado con nombre, se coloca el nombre para poder diferenciarlos.

- *1. FLUIDEZ: Si el estudiante realizó el taller y logró realizar la triada con éxito, se le coloca SI.
- *2. FLEXIBILIDAD: Se divide en 3 características que son: Espontánea, Acomodativa y Transformativa. Si el estudiante obtuvo respuesta en alguna de estas características se coloca S, en caso contrario N.
- *3. ORIGINALIDAD: Esta se mide en números del 1 al 5, dependiendo de qué tan original sea la respuesta del estudiante, en la tabla se coloca el nombre del producto resultado por estudiante y el tropo usado por este.
- *4. REDEFINICIÓN: Esta se mide en números del 1 al 5, depende si el estudiante realmente redefinió los objetos o creó uno nuevo, en la tabla se coloca el nombre del producto resultado por estudiante.
- *5. ELABORACIÓN: En este se mide la capacidad de los estudiantes de trabajar en equipo y se mide en 5 si se realizó o No realizó.
- *6. SENSITIVIDAD: En este ejercicio se pedía crear un objeto nuevo para solucionar un problema, se coloca el nombre del producto resultado, 5 si realizó el ejercicio solucionando algo y No realizó si solo rediseñó los objetos.

ANÁLISIS GENERAL POR ESTUDIANTE

MATRICES PARA EL ANÁLISIS GENERAL POR ESTUDIANTE

TALLER 1

Competencia	Logro	Indicador
Sensibilidad	Desarrollo la flexibilidad a través de un ejercicio con relaciones visuales y acciones humanas.	Unión de tres piezas, en los que expreso la idea de artista, corriente y objeto.
Apreciación Estética	A través de la obra de los dibujos y trabajos pictóricos de Picasso entendemos los lenguajes del dibujo y la forma de composición de los artistas cubistas.	Aplico los lenguajes de las formas de composición en la asociación de tres piezas diferentes.

FLUIDEZ

Iniciación	Se dan las características del Material didáctico (instrucciones del material) y se muestran los referentes, en caso de necesitarlos, aunque ellos pueden usar herramientas como internet.
------------	--

INSTRUCCIONES

1. Se reúne al grupo para dar la instrucción, máximo 10 personas.
2. A cada alumno se le repartirán 3 fichas, una con un artista, otra con una obra y otra con una vanguardia.
3. Los estudiantes tiran un dado y el que saque mayor # tiene el derecho de elegir que vanguardia le gustaría, en caso de empate tira el dado entre los de igual puntaje.
4. Hablan entre los estudiantes para llegar a armar sus triadas.
5. Cada alumno debe exponer porque escogió esta vanguardia y dar las características de esta, la obra o el autor.

<p>Motivación</p>	<p>Se da inicio con la presentación de los artistas y las corrientes teóricas:</p> <p>Renoir /El palco/ Impresionismo</p> <p>Van Gogh/La noche estrellada/ Postimpresionismo</p> <p>Georges Seurat/ Tarde de domingo en la isla de la grande jatte/Neoimpresionismo</p> <p>Henri Matisse/La ventana abierta/Fauvismo</p> <p>Picasso/Las señoritas de avignon/ Cubismo</p> <p>Kandinsky /El jinete azul/Expresionismo</p> <p>Giacomo Balla/ Muchacha corriendo en el balcón /Futurismo</p> <p>Marcel Duchamp/La fuente/Dadaísmo</p> <p>Hans Arp/ Antes del nacimiento/ Surrealismo</p> <p>Kasimir Malevich/ Supremus 55/Suprematismo</p>
<p>Desarrollo</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se dan indicaciones. 2. Se reparten las obras, Artistas y corriente. 3. Se acompaña a los estudiantes en la actividad, se les asesora sobre las

	<p>corrientes, artistas y sus obras; y otra condición formal sobre el trabajo.</p> <p>4. Se muestran las triadas por parejas o grupos.</p>
Tarea	Material Didáctico
Cierre	Mostrando la triada
Evaluación	En este taller la tallerista ubico toda la información para resolver el ejercicio en el tablero, tan solo se necesitaba prestar atención a la indicación y buscar las piezas faltantes con la muestra del material didáctico.

TALLER 2

Competencia	Logro	Indicador
Sensibilidad	Desarrollo la Flexibilidad a través de un ejercicio de dibujo con relaciones visuales y acciones humanas.	Desarrollo un dibujo con colores, de un objeto en el que expreso la idea y relación de acción y objeto de forma diferente.
Apreciación Estética	A través de la obra del Arquitecto Frank Gehry y su proceso creativo entendemos los lenguajes del dibujo y la escultura, para entender la forma de composición de otros artistas.	Aplico los lenguajes del dibujo y la escultura en las formas de composición de un dibujo.

FLEXIBILIDAD

Iniciación	Se dan las características de la forma de producción del Artista Frank Gehry, según la teoría deconstructivista y algunas muestras sacadas de internet de sus obras.
Motivación	Se da inicio con la presentación de los artistas referentes abajo indicados Frank Gehry: Casa danzante (Tančící dům) /Praga Museo Guggenheim Bilbao/ FRANK GEHRY BIOMUSEO EN PANAMÁ/ FRANK GEHRY

Desarrollo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se dan indicaciones. 2. Se reparten las acciones y el material. 3. Se acompaña a los estudiantes en la actividad, se les indica la mejora de la flexibilidad y otras condiciones formales sobre el trabajo. 4. Se recogen los trabajos y se evalúan sobre las 3 características de la Flexibilidad: Espontánea Acomodativa Trasformativa
Tarea	Hojas, lápices de colores
Cierre	Entregando el material

Evaluación	En este taller, la tallerista les indicó a los estudiantes la forma del proceso de producción de un gran artista, para mostrar que existen muchos procesos para la creatividad, que no es lineal, que de pequeñas cosas surgen grandes ideas. Y que algunos diseños están acompañados de un ejército de diferentes perfiles, como ingenieros, científicos, músicos, artistas, arquitectos, etc.
------------	---

TALLER 3

Competencia	Logro	Indicador
Sensibilidad	Comprende la teoría de tropos a través de un ejercicio con material visual y teoría, a través de relaciones visuales y acciones en grupo.	Desarrollo un slogan de marca, dibujo con colores un logo y pieza de mobiliario en el que expreso la idea y relación de acción y objeto de forma diferente.
Apreciación Estética	A través de los tropos utilizados en la publicidad y su proceso creativo entendemos los lenguajes del dibujo y la escultura, para entender la forma de composición de otros escenarios artísticos como el teatro, el cine, la música, el Arte.	Aplicar los lenguajes del dibujo, la publicidad y la escultura en las formas de composición de un dibujo y una pieza 3d (pieza de mobiliario).

ORIGINALIDAD

<p>Iniciación</p>	<p>La clase comienza preguntando a los estudiantes si saben que es un tropo, una figura literaria, una metáfora, antonomasia, énfasis, etc. se les darán ejemplos de nuestro entorno.</p> <p>Seguidamente se les dará la teoría de tropos con la ayuda de imágenes para que ellos tengan mayor claridad.</p>
<p>Motivación</p>	<p>Se da inicio con la presentación de los tropos: Teoría e imágenes</p> <p>Comparación fotográfica</p> <p>Secuencia</p> <p>Metáfora</p> <p>Alegoría</p> <p>Hipérbole</p> <p>Metonimia</p> <p>Sinécdoque</p> <p>Antonomasia</p> <p>Énfasis</p> <p>Ironía</p>

Desarrollo	<p>Se reparten las acciones y el material didáctico.</p> <p>Luego de esto se les indica que deberán hacer grupos y realizar 3 piezas publicitarias, logo, slogan y pieza de mobiliario, estas piezas se entregan al final de la clase.</p> <p>Se acompaña a los estudiantes en la actividad, se les indica la mejora del dibujo, escultura, dependiendo de que hayan escogido en los grupos y otras condiciones formales sobre el trabajo.</p> <p>Se recogen los trabajos y expresan su naturaleza en la categoría de originalidad.</p>
Tarea	Hojas, lápices de colores
Cierre	Entregando el material
Evaluación	<p>Para los diseñadores estas son herramientas fundamentales, las cuales se aplican en campañas, producción de objetos, nombres, logos y slogans de las empresas; la teoría y la parte visual fueron claves para la comprensión de estos conceptos.</p>

TALLER 4

Competencia	Logro	Indicador
-------------	-------	-----------

Sensibilidad	Desarrollo de la Redefinición a través de un ejercicio de dibujo con relaciones visuales y acciones humanas.	Desarrollo dibujos con colores, en los que expreso la idea de acción y objeto de forma diferente.
Apreciación Estética	A través de las obras de la BAUHAUS entendemos los lenguajes del diseño de productos y la forma de composición de los artistas de esta escuela.	Aplicar los lenguajes de la escultura y del dibujo, a las formas de composición en tres dibujos con objetos diferentes.

REDEFINICIÓN

Iniciación	<p>Se dan las características de la escuela BAUHAUS, como diseñan y fabrican los productos para todos los campos del Diseño.</p> <p>DISEÑO INDUSTRIAL</p> <p>DISEÑO GRÁFICO</p> <p>Teoría de la Gestalt</p>
Motivación	<p>Se da inicio con la presentación de los artistas referentes abajo indicados</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Philippe Patrick Starck – ESTILO STARK 2. Sillón F51, de Walter Gropius 3. Peter Keler - La cuna bauhaus 4. Marianne Brandt - El té infuser

Desarrollo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se dan indicaciones. 2. Se muestran el material didáctico para hacer las relaciones en los dibujos. 3. Se acompaña a los estudiantes en la actividad, se les indica las condiciones de la redefinición y otras condiciones formales sobre el trabajo. 4. Se recogen los trabajos y se dialoga sobre los criterios de la redefinición.
Tarea	Hojas y lápices de colores
Cierre	Entregando el material
Evaluación	Gracias a la escuela Bauhaus, el diseño tuvo grandes avances y logró volverse una parte cotidiana de los objetos del hogar y del entorno cotidiano, lograron crear objetos de un alto grado de diseño, tanto que aún hoy en día son consideradas piezas de lujo

TALLER 5

Competencia	Logro	Indicador
Sensibilidad	Desarrollo la Elaboración a través de un ejercicio de escultura con relaciones visuales y acciones humanas entre los estudiantes.	Desarrollo de un Arquetipo por grupos de 5, cada uno debe aportar una parte de este trabajo y deben ser estéticos entre sí, donde se vea la unión estética, entre todos los participantes del grupo, así cada uno aporte una parte.

Apreciación Estética	A través de la creación de Arquetipo entendemos los lenguajes de la escultura y su forma de composición.	Aplicar los lenguajes de la escultura y las formas de composición en una escultura grupal.
----------------------	--	--

ELABORACIÓN

Iniciación	Se dan las características del diseño de Arquetipo según la teoría y algunas muestras sacadas de internet.
Motivación	Se da inicio con la presentación de los significados, características y composición de los Arquetipos en otras culturas. Referente literario los hermanos Grimm: LAS TRES HOJAS DE LA SERPIENTE EL PESCADOR Y SU MUJER
Desarrollo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se dan indicaciones. 2. Se reparten los grupos y se escoge el tema por grupos para cada cuento. 3. Se acompaña a los estudiantes en la actividad, se les indica la mejora del dibujo, escultura, escenario, personajes, vestuario y utilería del Arquetipo y otras condiciones formales sobre el trabajo. 4. Se recogen los trabajos y se comparan con las características de la elaboración.

Tarea	Cartón, madera, bisturí, colores, plastilina.
Cierre	Entregando el material.
Evaluación	En este taller la tallerista muestra parte de su trabajo con los ejemplos de Arquetipo, para que los estudiantes puedan crear el suyo, en este los estudiantes deben interactuar entre ellos y demostrando que pueden trabajar en grupo.

TALLER 6

Competencia	Logro	Indicador
Sensibilidad	Desarrollo la sensibilidad a través de un ejercicio de resolución de problemas	Se entrega un producto sea texto o dibujos del problema y como se resuelve para el estudiante. La respuesta puede ser viable o no.
Apreciación Estética	A través de la teoría de resolución de problemas (Aprender a pensar, 2017), los estudiantes deberán demostrar que pueden tener sensibilidad y solución frente a dificultades.	Aplicar los lenguajes del dibujo, el discurso y la composición para crear una solución a un problema que ve el estudiante.

SENSITIVIDAD

Iniciación	Se dan las características de la resolución de problemas según la teoría y algunas muestras sacadas de internet, los estudiantes son libres de escoger el problema a resolver.
------------	--

Motivación	<p>Se da inicio con la presentación de los temas:</p> <p>PENSAMIENTO LATERAL Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS</p> <p>Edward de Bono</p> <p>INTELIGENCIAS MÚLTIPLES. Howard Gardner</p> <p>LOS OBJETOS MÁS ANTIGUOS DEL MUNDO</p>
Desarrollo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se dan indicaciones 2. Se escoge el problema a resolver 3. Se acompaña a los estudiantes en la actividad, se les indican las características de la sensibilidad, texto y otras condiciones formales sobre el trabajo. 4. Se recogen los trabajos y según las características de la sensibilidad se socializan.
Tarea	Hojas, lápices de colores.
Cierre	Entregando el material.
Evaluación	<p>Invitar a los diseñadores a crear objetos cómo en este momento de la historia es vital ya que es el momento de crear objetos nuevos, de resolver los problemas de una manera creativa para ser de este momento uno más eficiente y que mejore la calidad del futuro.</p>

TABLA # 4

RESULTADO POR ESTUDIANTE (GRUPO #1 MUESTRA)

NOMBRE

ESTUDIANTE # 3

TALLER

SARA DÍAZ

FLUIDEZ

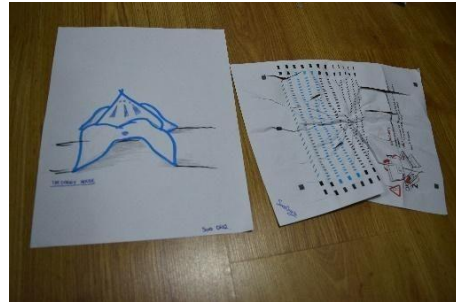
Sara es una estudiante que le gusta aprender mucho sobre los conceptos de Diseño. En la triada se dieron cuenta que les falta más teoría de Arte.



Fuente: Elaboración propia.

FLEXIBILIDAD

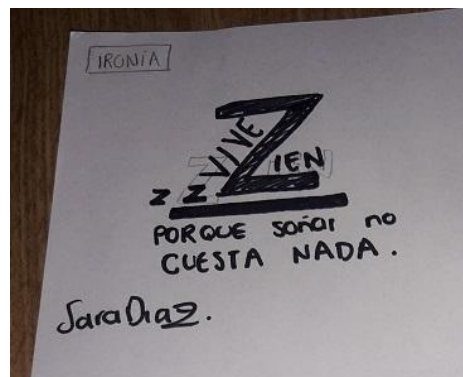
Tuvo una respuesta completamente ingeniosa, arrugó un papel y diseño una casa, así como el método de producción creativa de Frank Gehry.



Fuente: Elaboración propia.

ORIGINALIDAD

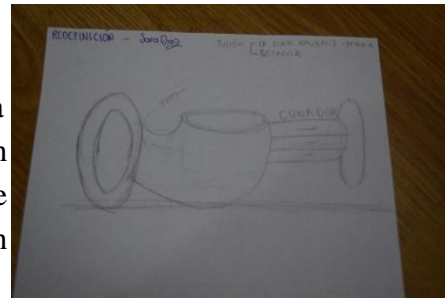
Tuvo una respuesta extraña e ingeniosa, al usar la ironía para hacer el logo de una empresa de colchones.



Fuente: Elaboración propia.

REDEFINICIÓN

Fusionó la cuna Bauhaus con un secador, dice ella que la cuna sería como un tobogán.



Fuente: Elaboración propia.

ELABORACIÓN

En este grupo fueron 4 mujeres, elaboraron exitosamente la pieza requerida.



Fuente: Elaboración propia.

SENSITIVIDAD

SILLA DE LECTURA

Problema: Leer cansa los brazos cuando no estás sentado.

Es para los que les guste leer acostados o sentados.

Cuenta con inclinación personalizada, brazos que funcionan como mesa, se abre para acceder y sostiene el libro.



Fuente: Elaboración propia.

Fotos tomadas por Sandra Elizabeth Acevedo.

NOTA: ESTUDIANTE # 3

Una estudiante muy juiciosa, realizó todos los talleres con la mejor actitud, estaba dispuesta a aprender

cosas nuevas, se apropió del modelo de producción de Gehry y su idea del logo en la marca de colchones, slogan y nombre fueron muy acertados.

TABLA # 4

RESULTADO POR ESTUDIANTE (GRUPO #1 MUESTRA)

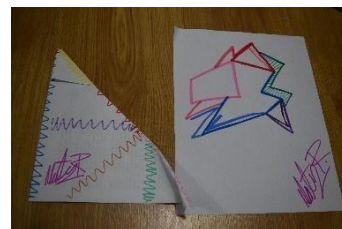
NOMBRE ESTUDIANTE # 5
TALLER NATI R

FLUIDEZ Aunque a Nati R. no le gusta hacer trabajos en grupo, se mostró dispuesta a compartir con sus compañeros en este taller.



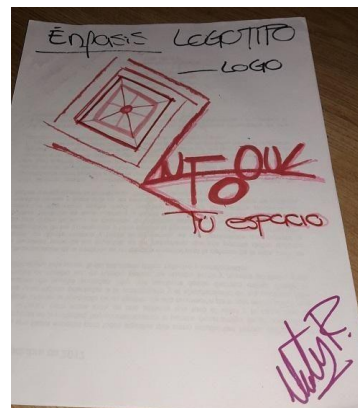
Fuente: Elaboración propia.

FLEXIBILIDAD Usó flexibilidad acomodaticista, ya que se dejó llevar de los ejemplos y del proceso de producción de Frank Gehry.



Fuente: Elaboración propia.

ORIGINALIDAD Tuvo una respuesta extraña y fue de las pocas que usó otra figura literaria diferente a la metáfora, puso Énfasis.



Fuente: Elaboración propia.

REDEFINICIÓN La estudiante rediseñó la cuna y la volvió barca estática.



Fuente: Elaboración propia

ELABORACIÓN NO REALIZÓ

SENSITIVIDAD NO REALIZÓ

Fotos tomadas por Sandra Elizabeth Acevedo.

NOTA: ESTUDIANTE # 5

La estudiante realizó 4 de los 6 talleres, aunque usó una figura literaria diferente a las demás, sus respuestas fueron comunes. Sin embargo, se mostró dispuesta a compartir con sus compañeros en los ejercicios.

TABLA # 4

RESULTADO POR ESTUDIANTE (GRUPO #1 MUESTRA)

NOMBRE ESTUDIANTE # 8
M. PAULINA M.

TALLER

FLUIDEZ A Paulina le interesaron los ejercicios en grupo como este, es una estudiante que, aunque interesada por lo nuevo, se dispersa muy fácil.



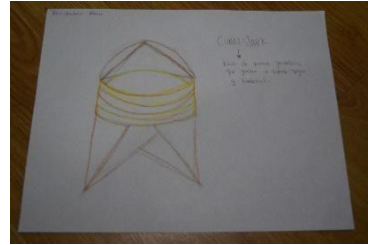
Fuente: Elaboración propia.

FLEXIBILIDAD NO REALIZÓ

ORIGINALIDAD NO REALIZÓ

CUNAT STARK:

Fusión de formas geométricas que generan un soporte seguro y funcional.



Fuente: Elaboración propia.

ELABORACIÓN

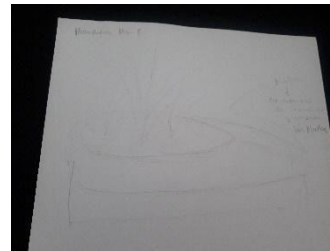
En este grupo fueron 4 mujeres, elaboraron exitosamente la pieza requerida.



Fuente: Elaboración propia

SENSITIVIDAD

No entendió el enunciado del ejercicio que era diseñar un objeto de este momento de la historia, las materas existen ya hace mucho tiempo.



Fuente: Elaboración propia.

MATERA: Con capacidad de almacenar y conservar plantas.

Fotos tomadas por Sandra Elizabeth Acevedo.

NOTA: ESTUDIANTE # 8

Realizó 4 talleres, en grupo realizaron una buena pieza, pero solo rediseñó objetos ya existentes, es una idea muy simple y la invitación era a hacer productos y diseños totalmente nuevos.

TABLA # 4

RESULTADO POR ESTUDIANTE (GRUPO #1 MUESTRA)

NOMBRE ESTUDIANTE # 9
TALLER LAURA ISABEL

FLUIDEZ En los talleres sola no mostro interés; pero este era en grupo y se acercó a sus compañeros para charlar y compartir sobre los Artistas.



Fuente: Elaboración propia

FLEXIBILIDAD NO REALIZÓ

ORIGINALIDAD NO REALIZÓ

REDEFINICIÓN NO REALIZÓ

ELABORACIÓN En este grupo fueron 4 mujeres, elaboraron exitosamente la pieza requerida.



Fuente: Elaboración propia

SENSITIVIDAD NO REALIZÓ

Fotos tomadas por Sandra Elizabeth Acevedo.

NOTA: ESTUDIANTE # 9

Solo realizó los talleres que fueron en grupo, tuvo buena participación, pero al momento de hacer los talleres sola no mostró interés, quedándose sin hacerlos, solo marcando las hojas y haciendo tiempo.

TABLA # 4

RESULTADO POR ESTUDIANTE (GRUPO #1 MUESTRA)

NOMBRE

ESTUDIANTE # 7

TALLER

JUAN GOEZ

FLUIDEZ

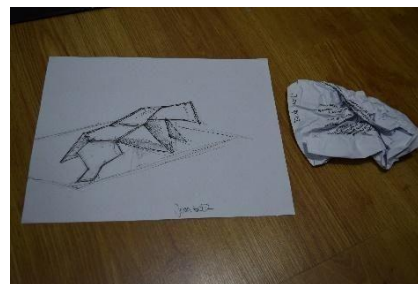
Juan fue un estudiante genial, tenía varios conocimientos de Arte, le gusta el grafiti así que sabía sobre las corrientes Artísticas y se mostró interesado en la actividad y conocer las demás triadas.



Fuente: Elaboración propia

FLEXIBILIDAD

Usó flexibilidad espontánea al generar un animal semejante al Origami, con su resultado de doblar el papel.



Fuente: Elaboración propia

ORIGINALIDAD

Tuvo una respuesta extraña, ya que uso la Ironía para mezclar las líneas. RECTILÍNEA es de línea recta; pero el logo es con líneas curvas.



Fuente: Elaboración propia.

REDEFINICIÓN

Mediante asociación remota creó una silla, que parece la cafetera y la cuna y le colocó luz.



Fuente: Elaboración propia

ELABORACIÓN

Se caracterizó por usar las herramientas de la carpintería, fueron el único grupo que no usó de forma plana el cartón para generar la escenografía y que consiguió material aparte para este.



Fuente: Elaboración propia

SENSITIVIDAD

Él no entendió que debía hacer un diseño completamente nuevo a los ejemplos de los objetos más antiguos de la historia, lo que hizo fue diseñar un baño comunal como el de los griegos, pero más cómodo.



Fuente: Elaboración propia

Fotos tomadas por Sandra Elizabeth Acevedo.

NOTA: ESTUDIANTE # 7

Fue el segundo mejor estudiante, se mostró siempre dispuesto a trabajar con energía, se nota que le gusta mucho su carrera como diseñador de espacios, logra ver diseños donde otros no, da respuestas extrañas, es bueno rediseñando objetos.

TABLA # 4

RESULTADO POR ESTUDIANTE (GRUPO #1 MUESTRA)

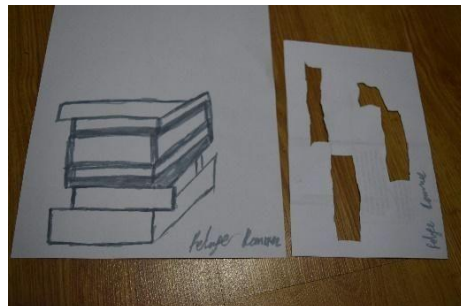
NOMBRE ESTUDIANTE # 4
TALLER FELIPE RAMÍREZ

FLUIDEZ Es un estudiante con respuestas extrañas, se mostró interesado en aprender más sobre los Artistas.



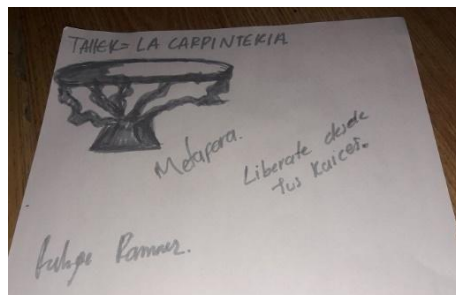
Fuente: Elaboración propia.

FLEXIBILIDAD De su resultado al cortar y doblar el papel, él diseñó un edificio por bloque que sería una carpintería.



Fuente: Elaboración propia.

ORIGINALIDAD Hizo la metáfora de una mesa, cuyas patas son raíces de árbol y el lema es “Libérate desde tus raíces”.



Fuente: Elaboración propia.

ELABORACIÓ	NO REALIZÓ
SENSITIVIDAD	NO REALIZÓ
REDEFINICIÓ	Ternologisk orange: “La tecnología nos está consumiendo”. Es un exprimidor de naranjas, pero la naranja está en una pantalla.

Fuente: Elaboración propia.



Fotos tomadas por Sandra Elizabeth Acevedo.

NOTA: ESTUDIANTE # 4

A pesar de tan solo realizar 4 talleres, mostró respuestas creativas y extrañas como la del exprimidor de naranjas, donde la fruta está en una pantalla y el diseño de un edificio inspirado en unos orificios en un papel.

TABLA # 4

RESULTADO POR ESTUDIANTE (GRUPO #1 MUESTRA)

NOMBRE	ESTUDIANT E # 1
TALLER	DANIELA MAYA

FLUIDEZ

Es una estudiante tímida, que debe soltarse y ser más expresiva para lograr hacer proyectos grupales.



Fuente: Elaboración propia.

FLEXIBILIDAD

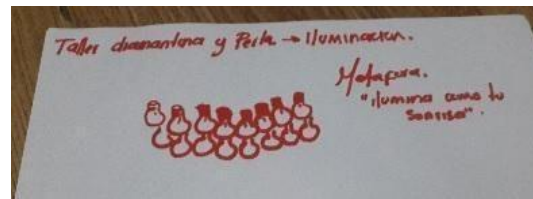
Usó el doblez del papel para hacer el dibujo, no creó nada nuevo, se acomodó a lo que espontáneamente te salió del papel.



Fuente: Elaboración propia.

ORIGINALIDAD

Tuvo una respuesta extraña, con asociación a los dientes muy remota.



Fuente: Elaboración propia.

REDEFINICIÓN

Rediseñó el exprimidor del material didáctico.



Fuente: Elaboración propia.

ELABORACIÓN

NO REALIZÓ

SENSITIVIDAD

NO REALIZÓ

Fotos tomadas por Sandra Elizabeth Acevedo.

NOTA: ESTUDIANTE # 1

Diseñó lo que vio, no tuvo respuestas transformativas, rediseñó objeto y su asociación fue muy remota lo que no podía notarse con facilidad y causa un problema en el mensaje, siendo más expresiva y suelta al momento de diseñar, puede mejorar estos aspectos.

TABLA # 4

RESULTADO POR ESTUDIANTE (GRUPO #1 MUESTRA)

NOMBRE	ESTUDIANTE
TALLER	#2
	DANIELA
	HERRERA

FLUÍDEZ

Es una estudiante floja, mostro poca actitud para hacer los talleres. Prácticamente los demás compañeros le resolvieron la triada.



Fuente: Elaboración propia.

FLEXIBILIDAD

Fue espontánea, más no diseñó un objeto nuevo sino uno común.



Fuente: Elaboración propia.

ORIGINALIDAD

No realizó el taller.

REDEFINICIÓN

Tomó el diseño de la silla y lo volvió un mueble de cocina.



Fuente: Elaboración propia.

ELABORACIÓN

NO REALIZÓ

SENSITIVIDAD

NO REALIZÓ

Fotos tomadas por Sandra Elizabeth Acevedo.

NOTA: ESTUDIANTE # 2

Tuvo respuestas espontáneas a los talleres, lo cual no es tan creativo, no diseñó objetos nuevos, ni originales, se mostró floja y con poca actitud en los talleres.

TABLA # 4

RESULTADO POR ESTUDIANTE (GRUPO #1 MUESTRA)

NOMBRE ESTUDIANTE # 10
TALLER DANIELA
ARISTIZABAL

FLUIDEZ Es una Diseñadora que le gusta recibir órdenes, para materializarlas, no crear ideas. Tiene facilidad para trabajar en grupo.



Fuente: Elaboración propia.

FLEXIBILIDAD NO REALIZÓ

ORIGINALIDAD NO REALIZÓ

REDEFINICIÓN NO REALIZÓ

ELABORACIÓN En este grupo fueron 4 mujeres, elaboraron exitosamente la pieza requerida



Fuente: Elaboración propia

SENSITIVIDAD NO REALIZÓ

Fotos tomadas por Sandra Elizabeth Acevedo.

NOTA: ESTUDIANTE # 10

Realizó los talleres en grupo, en el de Elaboración hizo un buen trabajo, le gusta materializar las ideas, aunque no crearlas.

TABLA # 4

RESULTADO POR ESTUDIANTE (GRUPO #1 MUESTRA)

NOMBRE ESTUDIANTE # 6
ANDRÉS LAYO

TALLER

FLUIDEZ Él se caracteriza por su proactividad, fue el único que percibió que en el tablero estaban las triadas.



Fuente: Elaboración propia.

FLEXIBILIDAD Usó flexibilidad acomodaticista, ya que se dejó llevar de los ejemplos y del proceso de producción de Frank Gehry.



Fuente: Elaboración propia.

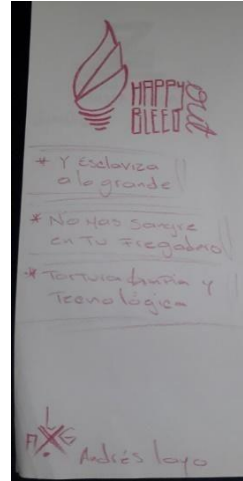
ORIGINALIDAD

HAPPY BLEED OUT:

Y esclaviza a lo grande.

No más sangre en tu fregadero.

Tortura limpia y tecnológica.

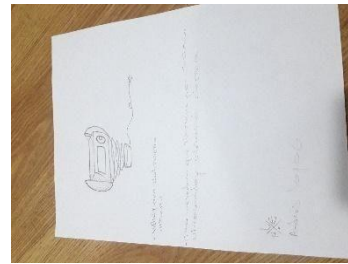


Fuente: Elaboración propia.

REDEFINICIÓN

VIBRÁFONO CALEFACTOR INFANTIL:

Cuna mecedora que funciona por sistema ultrasónico y calefacción eléctrica.



Fuente: Elaboración propia.

ELABORACIÓN

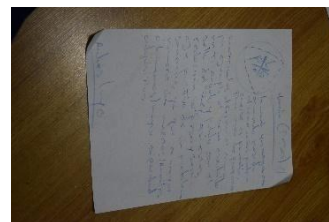
Se caracterizó por usar las herramientas de la carpintería, fue el único grupo que no usó de forma plana el cartón para generar la escenografía.



Fuente: Elaboración propia.

SENSITIVIDAD

Él no entendió que debía hacer un diseño completamente nuevo a los ejemplos de los objetos más antiguos de la historia, lo que hizo fue contar la historia de la moneda.



Fuente: Elaboración propia.

Fotos tomadas por Sandra Elizabeth Acevedo.

NOTA: ESTUDIANTE # 6

El mejor estudiante de todo el grupo, siempre activo, usando máquinas, materiales diferentes, con ideas muy buenas creativamente, motivado, con actitud de resolver, completamente enamorado de su carrera, un chico emprendedor que ya se ve con su propio taller y marca de mobiliario.

ANÁLISIS GENERAL POR TALLER

FOTOS DEL TALLER 1 FLUIDEZ



Fotografía 7. Fuente: Elaboración propia. Academia Superior de Artes. 2018

TABLA DE RESPUESTAS:

1. IMPRESIONISMO
2. POSTIMPRESIONISMO
3. NEOIMPRESIONISMO
4. FAUVISMO
5. CUBISMO
6. EXPRESIONISMO
7. FUTURISMO
8. DADAISMO
9. SURREALISMO
10. SUPREMATISMO

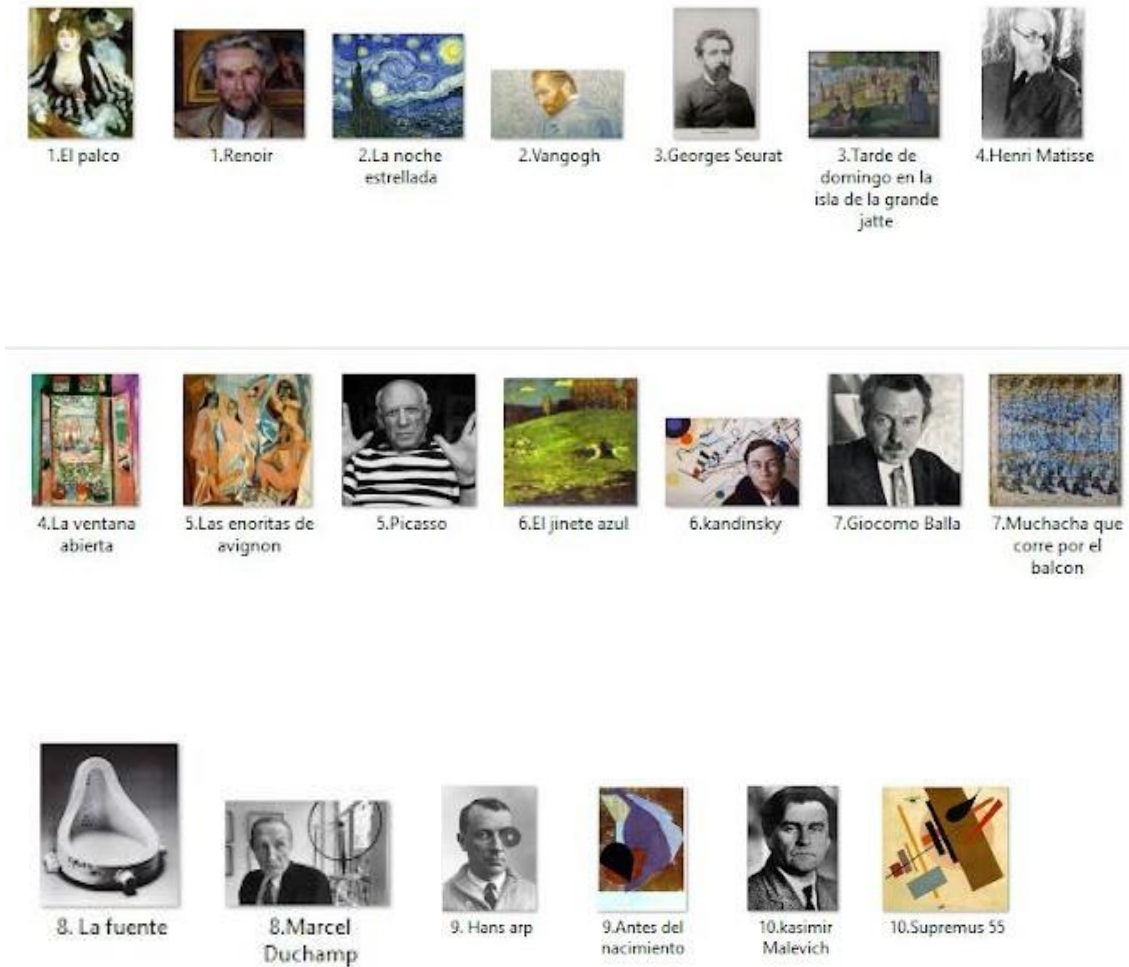


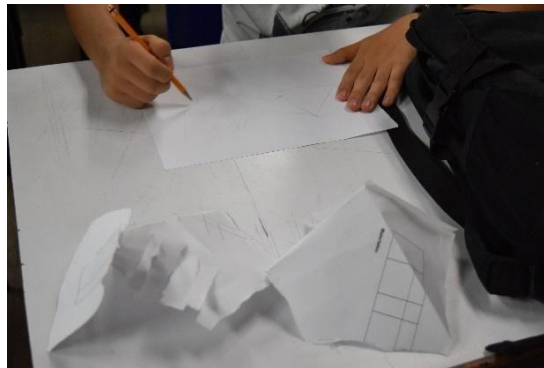
FIGURA 53. TABLA DE RESPUESTAS. TALLER 1 FLUIDEZ. Collage creado por la autora.

NOTA: En este taller los estudiantes tenían la oportunidad de dialogar entre ellos para poder encontrar la solución a cada una de las triadas (Artista, obra y vanguardia), toda la información necesaria para resolverlas estaba en el material didáctico, expuesto en el tablero.

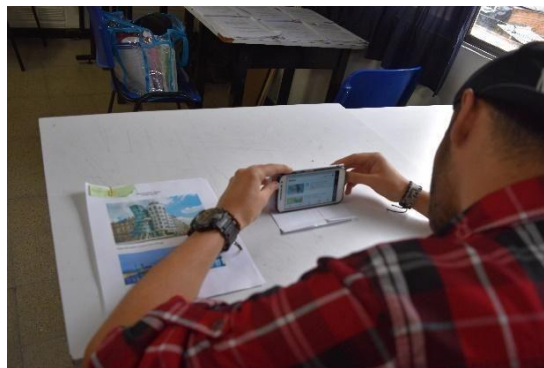
FOTOS TALLER 2 FLEXIBILIDAD



Fotografía 8. TALLER 2 FLEXIBILIDAD. Fuente: Elaboración propia. Academia Superior de Artes. 2018



Fotografía 9. TALLER 2 FLEXIBILIDAD. Fuente: Elaboración propia. Academia Superior de Artes. 2018



Fotografía 10. TALLER 2 FLEXIBILIDAD. Fuente: Elaboración propia. Academia Superior de Artes. 2018

NOTA: En este taller los estudiantes estuvieron muy receptivos al conocer el método de producción del arquitecto Gehry, en este ellos pudieron romper, quemar, rasgar, pintar o lo que se les ocurriera con un papel y luego diseñar algún objeto a partir de este resultado, lo que fue innovador para ellos.

FOTOS DEL TALLER 3 ORIGINALIDAD



Fotografía 11. TALLER 3 ORIGINALIDAD. Fuente: Elaboración propia. Academia Superior de Artes. 2018



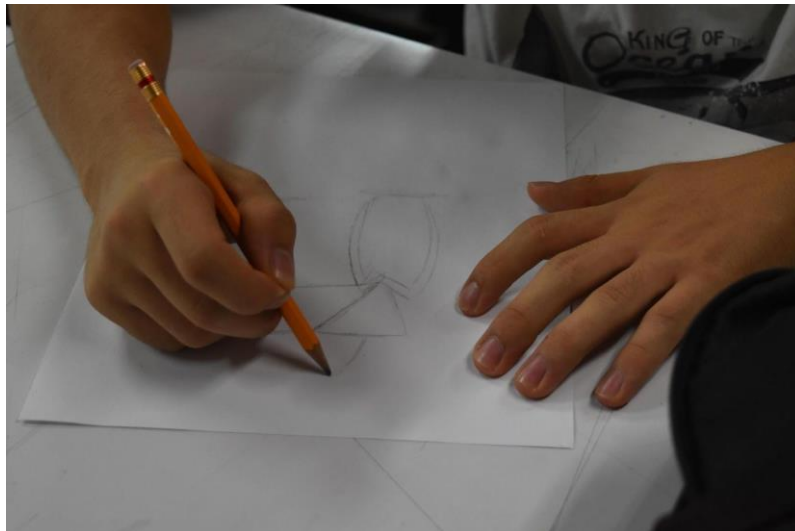
Fotografía 12. TALLER 3 ORIGINALIDAD. Fuente: Elaboración propia. Academia Superior de Artes. 2018

NOTA: En el taller 3 fue fundamental el material didáctico, los estudiantes al ser diseñadores son muy visuales y entender esta teoría a través de las imágenes, les facilita la apropiación del conocimiento, mayor receptividad a este y se les hace consciente de la gran herramienta que estas figuras literarias son para una persona creativa. Que el ejercicio se hiciera para su marca personal o propia fue excelente ya que los estudiantes se interesaron y apropiaron más del ejercicio.

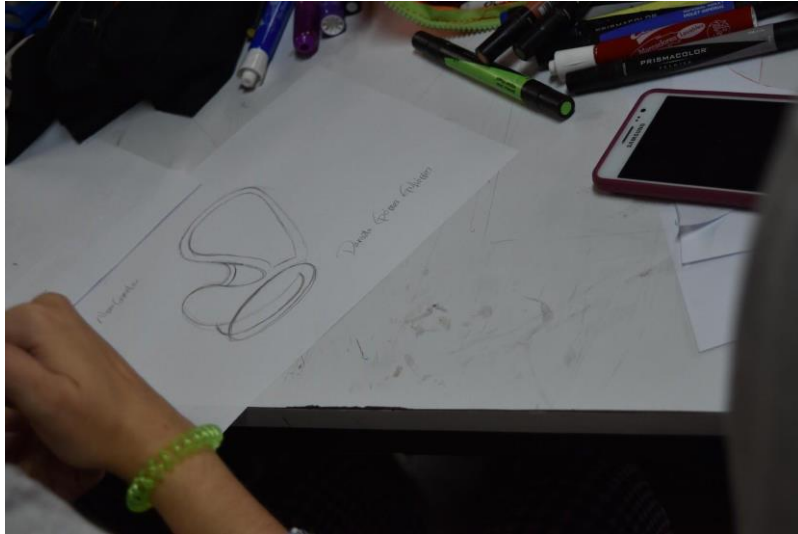
FOTOS DEL TALLER 4 REDEFINICIÓN



Fotografía 13. TALLER 4 REDEFINICIÓN. Fuente: Elaboración propia. Academia Superior de Artes. 2018



Fotografía 14. TALLER 4 REDEFINICIÓN. Fuente: Elaboración propia. Academia Superior de Artes. 2018



Fotografía 15. TALLER 4 REDEFINICIÓN. Fuente: Elaboración propia. Academia Superior de Artes. 2018

NOTA: El legado dejado por la escuela Bauhaus es fundamental para las personas del gremio creativo, tuvo grandes figuras en su nómina docente, tuvo grandes diseñadores de los cuales aún hoy se tienen como legado objetos de maravilloso diseño y funcionalidad. Lograr que se diseñen objetos de alta calidad y estética es fundamental para un diseñador y conocer los objetos y la escuela puede ayudar a que se despierte esa gran creatividad de los objetos de antes, que aún no logran ser superados o ser tan innovadores como los de antes.

FOTOS DEL TALLER 5 ELABORACIÓN



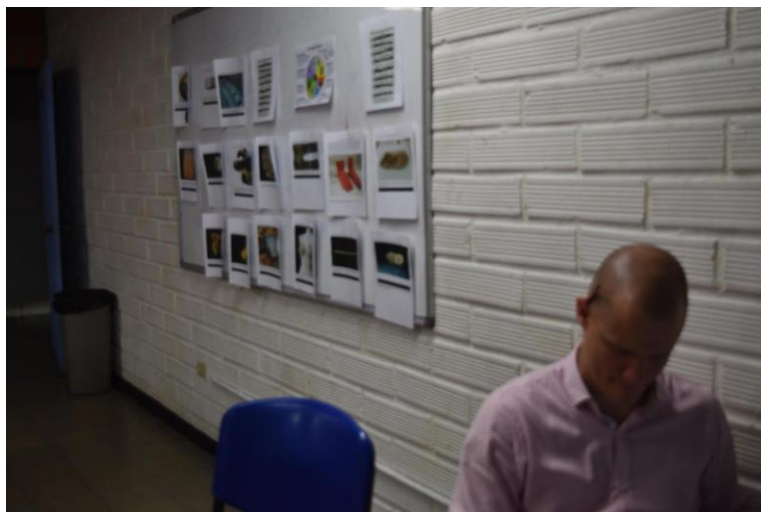
Fotografía 16. TALLER 5 ELABORACIÓN. Fuente: Elaboración propia. Academia Superior de Artes. 2018



Fotografía 17. TALLER 5 ELABORACIÓN. Fuente: Elaboración propia. Academia Superior de Artes. 2018

NOTA: Este fue el mejor taller de todos, ya que al ser el que necesitaba más materialización fue el que más elaboración tuvo, en el que los estudiantes estuvieron más dispuestos a trabajar y de una excelente manera, buscando materiales diferentes a los brindados y buscando tener unos detalles dentro de sus arquetipos.

FOTOS DEL TALLER 6 SENSITIVIDAD



Fotografía 18. TALLER 6 SENSITIVIDAD. Fuente: Elaboración propia. Academia Superior de Artes. 2018



Fotografía 19. TALLER 6 SENSITIVIDAD. Fuente: Elaboración propia. Academia Superior de Artes. 2018

NOTA: La resolución de problemas es un aspecto fundamental en la vida de todo ser humano; los diseñadores deben estar siempre alertas para resolver las cosas de la manera más creativa posible, también se aplica al momento de crear un nuevo producto que debe ser eficaz, eficiente y funcional. Al mostrarles a los estudiantes los objetos más antiguos del mundo se les hace la observación que se deben diseñar nuevos objetos, nuevos productos, cosas que sean nuevas y resuelvan problemas de actualidad.

CONCLUSIONES

CONCLUSIONES ESPECÍFICAS

Si es posible potencializar a los diseñadores a través de estos talleres enfocados en la inteligencia creativa, debido a que al estudiante saber qué cualidad tiene alta y cual baja, puede trabajar y mejorar las bajas para volverse más efectivo, eficiente y eficaz como diseñador y al saber que tiene superior puede explotarse en su perfil profesional.

Estar inmersos en el gremio creativo es una bendición porque podemos expresarnos, vestirnos, pensar y actuar de formas que para muchos se sale de lo convencional y eso está bien para nosotros; es ahí donde radica lo novedoso, por eso estamos capacitados para trabajar en campos tan delicados como la publicidad, que al tener un contacto tan directo y de un cien por ciento (100%) con las personas, con el entorno, con el mercado, puede mejorar o empeorar los cambios a futuro para nuestra sociedad.

Debemos tener o adquirir buenas capacidades para trabajar en equipo, no solo con colegas, sino con personas de diferentes disciplinas, aprender a regirnos por los lineamientos que se dan, a ver nuevas ideas en los productos y servicios que manejamos ahora, para generar unos mejores cambios para las generaciones de creativos venideras.

Uno de los requisitos de los talleres grupales (1. Fluidez y 5. Elaboración) era necesitar la ayuda de los demás compañeros para su solución, lo que fomento en los grupos la resolución de problemas, el trabajo en equipo y visualizar el perfil creativo de cada estudiante mediante su participación.

Se identificó que los estudiantes de Diseño de la Academia Superior de Artes, logran tener una excelente elaboración en sus productos, esto se evidenció al usar máquinas de la carpintería, usar materiales diferentes a los dados y por sus resultados que al ser diseñadores fueron muy perfeccionistas.

Una de las cosas más importantes fue el hecho de hacer conscientes a los diseñadores que son ellos, quienes a través de la sensibilidad pueden ayudar al mundo en general con los problemas de la continuidad, como lo son diseños de un solo uso, plásticos de petróleo, empaques exagerados e inútiles en un producto, formas de embalaje, tomar esas viejas necesidades y transformarlas en nuevas, tratadas de formas óptimas y con productos nuevos, mejorados y responsables a la actualidad.

Es un logro muy grande poder enseñar a mis colegas diseñadores, que está conformada nuestra inteligencia creativa, en qué características se divide en su interior y hacerlos conscientes que estas pueden mejorar si están bajas y que las altas los pueden catapultar

a algo excelente. También muchos de ellos no las conocían, así que fue un tema completamente nuevo en la academia. La pertinencia de ampliar la información que se brinda sobre la historia de Arte o del Diseño a los estudiantes de la ASA es vital, ya que algunos estudiantes ni siquiera sabían que fue la Bauhaus o quien era Kandinsky.

CONCLUSIONES POR TALLER

En estas conclusiones vemos como fueron realizados los objetivos del trabajo, se realizó un taller por cada una de las características de la Inteligencia Creativa (Fluidez, Flexibilidad, Originalidad, Redefinición, Elaboración, Sensitividad) lo que nos da un total de 6 Talleres.

FLUIDEZ: Este taller le permitió a los estudiantes ver cómo reaccionan en el momento en el cual deben compartir la información con los demás para lograr resultados, de ver que tan atentos están a las indicaciones de la persona a cargo, que en el caso de los grupos solo un alumno prestó atención a toda la información que estaba en el tablero, se nota que los alumnos no se van a varar por nada ya que ellos recurrieron a sus compañeros o google en los casos en los que no sabían cuál era el autor, corriente u obra. Las destrezas relacionales son fundamentales para un diseñador.

Aunque esta prueba se hizo individual porque era el mismo número de estudiantes que, de material didáctico, todo el grupo en conjunto debía interactuar para poder encontrar cada triada. Pasaban diferentes tipos de cosas como que no sabían quiénes eran los artistas, que obras habían creado, o el simple hecho de no ver el material didáctico en el tablero con todas las respuestas al ejercicio. Lo que muestra que muchas veces el estudiante no presta real atención a su entorno y a los direccionamientos, esto debe mejorar ya que es un aspecto fundamental para que un ser humano responda bien frente a un proyecto, empleo o negocio.

FLEXIBILIDAD: Los estudiantes comprendieron que no existe una fórmula única para diseñar productos o servicios, se puede experimentar nuevos modelos, métodos o técnicas para despertar esa imaginación que genera las nuevas ideas. Es de suprema importancia que los diseñadores tengamos nuevas, diferentes y creativas formas de activar nuestra inteligencia debido a que esta no es lineal.

ORIGINALIDAD: Esta es una de las características fundamentales para una persona creativa, un Diseñador o Artista sin esto es solo un rediseñador, no podrá inventar algo nuevo, novedoso o con mejor función. Los tropos son herramientas fundamentales de creación, que permiten generar ideas e imágenes que sorprenden al lector o cliente. Esta

es la clave del ingenio y de las ideas extrañas que son tan importantes para las nuevas creaciones.

REDEFINICIÓN: Esta característica invita a los estudiantes a ver las cosas desde perspectivas diferentes, nuevas, extrañas, porque ver las cosas iguales no cambiará nada; pero encontrar belleza, ideas o cualidades en partes, objetos, momentos hacen que la generación nueva de ideas no solo sea estética, sino que se generarán nuevos productos, que generan nuevas necesidades, también fue importante ver que cada objeto refleja la personalidad de las personas, los que son tiernos, tímidos, rudos, todo eso se ve reflejado en sus dibujos.

ELABORACIÓN: Al trabajar en grupo se notan cuáles son las diferentes funciones y personalidades de cada uno, en qué son buenos y qué no les gusta hacer; según su participación. Se ve el líder, los hacedores, los que les gusta la producción de ideas, los que son tímidos, los que hablan mucho y también a los que no les gusta trabajar mucho. Este fue el taller que más les gusto a los estudiantes y que como una reflexión me deja que se debe hacer en las empresas antes de contratar personal, así uno sabrá con qué perfiles va a trabajar, con quién le gustaría y también los que se descartan para no dañar los resultados.

SENSITIVIDAD: En este taller los estudiantes fueron concientizados que todos los objetos que poseemos, fueron diseñados hace miles de años y que es el momento de comenzar a diseñar unos nuevos, generar nuevas necesidades, nuevos servicios y eso solo saldrá de mentes creativas, de personas capaces de ver nuevas oportunidades en los problemas que tenemos hoy en día, de resolverlos de manera efectiva, eficaz, el mundo ya no está para seguir diseñando empaques plásticos, desperdiciando agua en baños antiguos, con enfermedades de transmisión sexual, sabiendo que los condones se diseñaron hace más de 370 años y de pensar que las prótesis son novedosas sabiendo que tienen más de 3000 años. Una de las capacidades fundamentales de los diseñadores es ver los problemas, pero también tener la capacidad de idear objetos, servicios y formas de resolverlos, mejorarlos y transformarlos en oportunidad.

CONCLUSIONES GENERALES (PEDAGÓGICAS)

- Algunas veces no se escuchan las indicaciones de manera correcta y no saben seguir instrucciones. En general en los grupos, en el taller 1: Fluidez, los estudiantes no se fijaban en el tablero y en este se encontraban todas las respuestas a las triadas.
- Fue importante para los estudiantes conocer sobre la Inteligencia Creativa, sus características e identificar cuál de estas poseen y como mejorarla y como potenciar las demás.
- La Sensitividad es fundamental para que los estudiantes comiencen a generar nuevos diseños que resuelvan los problemas de este momento histórico.
- A los estudiantes no se les debe coartar la imaginación; se debe invitar a que estos salgan de su zona de confort, para que tengan ideas novedosas.
- En el taller 2. Flexibilidad, los estudiantes necesitaron de varias explicaciones para entender que debían hacer un nuevo objeto inspirados en el papel enrollado, quemado o modificado (producción creativa), lo que mostro que se debe implementar más el uso de producción de ideas diferente a solo imaginar, la inspiración a través de materiales, texturas, olores, colores, sabores etc, es una rica fuente de ideas.
- Al mostrar otros perfiles o campos de acción de los diseñadores, cambian los viejos parámetros, donde un diseñador es quien “choferea un mouse”. Se les debe de sacar de su zona de confort, para que su mente fomente ideas novedosas y por ningún motivo cuartear su creatividad, todos somos diferentes y especiales a nuestra manera gracias a nuestras vivencias, forma de ver el mundo, capacidad de respuesta y capacidad de cambio.
- En las clases a las 6 am, los estudiantes aún están muy dormidos, si las actividades son más dinámicas el estudiante está más inmerso en la clase y no tan disperso.
- En el taller 4 Redefinición, casi no entienden que en el ejercicio debían unirse varios objetos para formar uno nuevo. Lo que muestra que los estudiantes no sabían el significado ni habían usado la redefinición de los objetos en sus diseños.
- El taller 5. Elaboración fue el que más les gusto en los grupos, debido a que en este se necesita llevar a la materialización de los Arquetipos y como los grupos eran de Diseñadores se sentían en su campo y fue muy divertido para ellos, fue fácil hacer los grupos y trabajar en ellos
- Supremamente importante llevar un diario de campo, no solo en esta metodología, sino como docente, anotar en que se destacan los estudiantes, que pueden mejorar y también sus cosas intangibles, como su ánimo, disposición, actitud, aptitud frente a los asuntos de clase.
- Es muy impórtate que no solo se brinden materias para la producción intangible sean ideas o medios digitales, es de suma importancia que los Diseñadores puedan tocar, manipular, trasmutar los diferentes materiales y poder llegar a la

construcción de objetos y productos de manera real. Es gran campo en la parte de la publicidad BTL la que se puede abrir a los diseñadores con estas habilidades. En el taller 5 Elaboración varios de los estudiantes usaron máquinas para cortar y en el caso de los Diseñadores de espacios, prefirieron usar otro tipo de materiales como cartón e icopor para su Arquetipo, lo que mostro la buena disposición de los estudiantes para asumir los talleres y mostrar un producto de mejor calidad.

- Los 4 grupos realizaron con éxito los 6 talleres, tuvimos variación en los tiempos planeados; no causo ningún inconveniente esto, las horas de clase dieron para cumplir con el itinerario de los talleres, el que más tiempo les tomo fue el taller 5. Elaboración, ya que fue al que más tiempo le dedicaron los estudiantes, sumado a que como debían intervenir varios para hacer la pieza, debían interpretar, crear y estar en acuerdo con los demás. Una de las características que todos mostraron fue la pasión al hacer con sus manos, al crear piezas desde 0 para luego ser tangibles.
- A los estudiantes de los 4 grupos les encanto trabajar con materiales como plastilina, lo que muestra la enorme relación mano ojo que tenemos los diseñadores y la afinidad que general materiales que puedan transformarse con facilidad.

RECOMENDACIONES

- Es fundamental enseñar que son las categorías de creatividad a los estudiantes de diseño.
- Es impórtate hacer consiente a los estudiantes que “ya existe diseños estándar”, y ayudarlos a que pueden diseñar ellos productos, objetos y servicios completamente nuevos a los existentes. Ya no solo basta con rediseñar los objetos, se debe diseñar para mejorar los problemas de este momento de la historia.
- Se deben incluir materias en el currículo, en las cuales les enseñe a los estudiantes sus perfiles, campos de acción y sobre su inteligencia que es intangible pero infinitamente valiosa.
- También debemos recibir en estas carreras creativas una materia económica que enseñe a costear nuestros trabajos o a generar equipos de trabajo que lo hagan, como en el caso de Frank Gehry.
- La Universidad debería tener una materia en la que se enseñe qué es la inteligencia creativa, qué la compone, por qué somos tan importantes en cualquier quehacer, nuestros perfiles, personalidad y funciones.
- Para mejorar en los talleres, se necesita mostrar más ejemplos de tropos en el taller 3. Originalidad y más ejemplos de Arquetipo en el taller 5. Elaboración, así los estudiantes podrán comprender mejor estos conceptos que son tan importantes para que un diseñador desarrolle y materialice sus ideas.
- Tuve la oportunidad de presentar los talleres en 3 aulas diferentes, una de ellas es el salón con máquinas y aunque los estudiantes utilizaron algunas para hacer su Arquetipo del taller 5 Elaboración, me parece más prudente hacerlo en un salón de Diseño con sus mesas amplias, a no ser que en el taller de máquinas cada estudiante tenga las medidas de seguridad.
- Extenderse más en la explicación de las inteligencias múltiples es fundamental, ya que varios estudiantes no sabían que existían, ni que existía una Inteligencia Creativa. Para ellos fue una sorpresa y es realmente importante que este tema se conozca en las aulas de Diseño de la ASA, ya sea por medio de un curso o integrándolo al currículo de varias asignaturas.

BIBLIOGRAFÍA COMENTADA

Aguirre, I. (2005). Teorías y prácticas en educación Artística. La investigación sobre la creatividad y sus implicaciones en la educación artística. Editorial Octaedro.

Alcocer Marta. (s.f.). Investigación Acción participativa. Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación.

Ander, EGG. E. (1990). Repensando la investigación-acción-participativa. Comentarios, críticas y sugerencias. Editorial El Ateneo. México.

ARANGO R. S. (s.f.). Arte y Conocimiento. La necesidad del Arte en la formación del niño Y el joven. Revista Sociología 22.

Barquera. H y Aguilar. R. (s.f.). La investigación participativa (una revisión sintetica). Centro de Estudios Agrarios. México.

Bisquera. R. (1989). METODOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA. Guía Práctica. INVESTIGACIÓN ACCIÓN. COLECCIÓN EDUCACIÓN Y ENSEÑANZA. Dirección de Jaime Sarramona. Catedrático de pedagogía de la Universidad Autónoma de Barcelona. Ediciones Rafael CEAC. Primera Edición: septiembre 1989. España.

DE SCHUTTER. A. (1986). Investigación participativa: una opción metodológica para la educación de adultos. Centro Regional de Educación de Adultos y Alfabetización Funcional para América Latina (CREFAL). Pátzcuaro.

Eisner. E. (2004). El Arte y la creación de la mente. El papel de las Artes en la transformación de la conciencia. Paidós. Barcelona.

ENSINO DE ARTES VISUAIS A DISTANCIA (23/10/2009). Curso de especializacáo em ensino de Artes Visuais. (Video). Videos Didaticos making of créditos. Produzido na Escola de Belas Artes da UFMG. CD.

Fernandez. C. y Lopera. E. (06/2002). Enseñanza Metacognitiva de la Apreciación de Obras de Arte para el logro del Razonamiento Critico y Aplicado. Primera edición. Universidad de Antioquia. Facultad de Educación. Decanato. Centro de investigaciones educativas y pedagógicas. Editorial Marín Vieco Ltda. Medellín. Colombia.

Guilford. J.P. (1977). La naturaleza de la inteligencia humana. Buenos Aires, Paidós.

GOYETTE, G. y LESSARD. M. (1988). La investigación-acción. Editorial Laertes. Barcelona.

Landau, E. (1987). El vivir creativo, teoría y práctica de la creatividad. Barcelona: Editorial Herder.

LE BOTERF. G. (1991). “La investigación participativa como proceso de educación critica”.

En Investigación participativa y praxis rural: nuevos conceptos en educación y desarrollo comunal. Mosca Azul Editores. Lima.

Métodos de investigación social con los movimientos sociales para el desarrollo local. (1995). La investigación acción participativa (IAP). Colección cuadernos de la Red. Red CIMS. Madrid. Número 3.

PERKINS. D. (2010). Principios de la enseñanza para mejorar la educación. En el aprendizaje pleno. Paidós. Argentina.

RUDOLF. A. (1999). El estudio de la percepción visual. Editorial Alianza. Madrid.

SALINAS.B. (1995). “Educación popular, comunitaria e investigación participativa”. En los estados del conocimiento. DIE-IPN. México.

SCHMELKES. S. (1984). Fundamentos teóricos de la investigación participativa. (Ponencia presentada en el CREFAL). Pátzcuaro. México.

Toffler Alvin y Heidi. (2006). La Revolución de la riqueza, Editorial Random House Mondadori, 2006.

CIBERGRAFÍA COMENTADA

Acevedo. E. (24 de abril de 2016). LOS CYBERHUMANOS. [Archivo de video]. Elaboración propia. <https://www.youtube.com/watch?v=p45Ael-JLAY>

Acevedo. E. Elaboración propia. (2018). Material didáctico para taller 1 Fluidez.

Academia Superior de Artes. (19 de 07 de 2016). Tecnología en Invención de Espacios y Ambientes: <https://www.corpoasa.edu.co/index.php/2016-07-19-19-06-31/tecnologia-en-intervencion-de-espacios-y-ambientes>

Aprenderapensar. (2017). Pensamiento lateral y resolución de problemas – Aprender a pensar. Aprender a pensar: <https://aprenderapensar.net/2012/12/26/pensamiento-lateral-y-resolucion-de-problemas/>

Arqhys.com. (s.f.). El deconstructivismo. <http://www.arqhys.com/arquitectura/el-deconstructivismo.html>

ARQUITECTURA, F. G. (s.f.). FRANK GEHRY: UN PRÍNCIPE DE LA ARQUITECTURA.

Revista AXXIS: https://revistaaxxis.com.co/noticia/849_frank-gehry-un-principe-de-la-arquitectura

ArteHistoria & Tools, S.L. Publication date © Copyright 2017. O sus licenciantes son los propietarios de todos los derechos de propiedad intelectual e industrial. ARP HANS. Antes

del nacimiento. arthistoria.com. Arthistoria.com.
<https://www.artehistoria.com/es/personaje/arp-hans>. Publisher Sobre arthistoria.com.

Augusto, G. (s.f.). ¡No Podrás Creer Los Años Que Tienen Estos Objetos! <http://www.todo-mail.com/content.aspx?emailid=1815>

Bennett, M. (2011). INTELIGENCIAS MÚLTIPLES. (imagen de archivo). Multiple Intelligencies in the classroom. www.MarekBennett.com

Blog, J. (s.f.). Los 8 tipos de inteligencias o inteligencias múltiples - Howard Gardner. Drgeorgeyr.blogspot.com.co: <https://drgeorgeyr.blogspot.com.co/2016/07/los-8-tipos-de-inteligencias-o.htm>

Corpoasa. (s.f.). Academia Superior de Artes:
<https://www.corpoasa.edu.co/la-academia>

Csikszentmihalyi. M. (2004). Flujo, el secreto de la felicidad (video). Conferencia TED.

https://www.ted.com/talks/mihaly_csikszentmihalyi_flow_the_secret_to_happiness?language=es

Csikszentmihalyi. M. (Diciembre/2015). El Fluir. (video). Conferencia TED,
MihalyCsikszentmihalyi: el fluir. <https://www.youtube.com/watch?v=N7Vz1zgiFjc>

Dolor. Bernabeu. M. y Cònsul. M. (2008). Home » Biblioteca Docente » Didáctica » Aprendizaje basado en problemas: El Método ABP. <https://educrea.cl/aprendizaje-basado-en-problemas-el-metodo-abp/>

EGG, A. (29 de 05 de 2019). investigación acción participativa.
https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/34317063/REPENSANDO_LA_IA_P.ANDER-EGG.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1559227439&Signature=CRNf4IBLBD6qZ2GLnLdMOAyIq94%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3D+Repensando_la_Inve

Elizondo. C. (2014). SciDev.Net América Latina y el Caribe. Panamá estrena Biomuseo para dar a conocer su biodiversidad. Pixl 8. Acercar la ciencia al desarrollo mediante noticias y análisis. <https://www.scidev.net/america-latina/comunicacion/multimedia/panama-estrena-biomuseo-para-dar-a-conocer-su-biodiversidad.html>.

Grimm. (s.f.). Todos los cuentos de los hermanos Grimm. Cuentos de Grimm. El pescador y su mujer: https://www.grimmstories.com/es/grimm_cuentos/el_pescador_y_su_mujer

Grimm. (s.f.). Cuentos de Grimm. Todos los cuentos de los hermanos Grimm. Las tres hojas de la serpiente: https://www.grimmstories.com/es/grimm_cuentos/las_tres_hojas_de_la_serpiente

Genovés Estrada. I. (2018). El jinete azul. Los ojos de Hipatia. <https://losojosdehipatia.com.es/cultura/arte-2/el-expresionismo-de-el-puente-y-el-jinete-azul/2341-0612,2018>

- Girardi, J. (2013). El suprematismo de Malevich. Lahistorianarradaatravesdelarte.blogspot.com.co.<http://lahistorianarradaatravesdelarte.blogspot.com.co/2013/06/el-suprematismo-de-malevich.html>. Tema Filigrana. Con la tecnología de Blogger. Publication date en 14:58
- González, M. y Morales, N. (mayo, 2016). EL DISEÑO EN FOCO: MODELOS Y REFELEXIONES SOBRE EL CAMPO DISCIPLINAR Y LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO EN AMÉRICA LATINA. El pensamiento proyectual sistémico y su integración en el aula.01 mayo 2016, de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos no.49 ciudad Autónoma de Buenos Aires set.2014. Versión On-line ISSN 1853-3523 http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232014000300007
- Guilford, J. (2013). La teoría de la Inteligencia de Guilford, Esta concepción de la inteligencia sirvió para reconocer la importancia de la creatividad. Psicología y mente: <https://psicologiymente.com/inteligencia/teoria-inteligencia-guilford>
- Iborio, E. (s.f.). HA!. Pablo Picasso. Las señoritas de Avignon. <https://historia-arte.com/obras/las-senoritas-de-avignon>.
- Iglesias, J. (2002). El aprendizaje basado en problemas en la formación inicial de docentes, vol XXX, Pag 17. [http://campus.usal.es/~ofeees/NUEVAS_METODOLOGIAS/ABP/igless\[1\].pdf](http://campus.usal.es/~ofeees/NUEVAS_METODOLOGIAS/ABP/igless[1].pdf).
- Jackson, W. o. (2014). Un mundo lleno de imaginación con la tecnología e informática. nicollejones: <https://nicollejones.wordpress.com/sonoviso>
- La guía de Historia del Arte (2013). El palco, Renoir. Arte.laguia2000.com. [infografía]. <https://arte.laguia2000.com/pintura/el-palco-renoir>. Authors Publicado por Laura Prieto Fernández/Publisher 30 de septiembre de 2013
- La guía de Historia del Arte (2012). Noche Estrellada, Van Gogh. Arte.laguia2000.com. <https://arte.laguia2000.com/pintura/noche-estrellada-vangogh>. Authors Publicado por Laura Prieto Fernández/ Publication date 13 de diciembre de 2012
- Landau, E. (1987). El vivir creativo, teoría y práctica de la creatividad. En E. Landau. Barcelona: Herder.
- Lampkin, F. (s.f.). La fuente – Marcel Duchamp. HA!. <https://historia-arte.com/obras/la-fuente-de-duchamp>.
- Martinique, E. (2016). The Cesca Chair. Timeless Examples of Bauhaus Design Still Relevant and Popular. Marcel Breuer - The Cesca Chair: <http://www.widewalls.ch/bauhaus-design/marcel-breuer-the-cesca-chair/>
- MIHALY, C. (28 de 05 de 2019). Creatividad - El fluir y la psicología del descubrimiento y la invención. Creatividad - El fluir y la psicología del descubrimiento y la invención: https://campus.fundec.org.ar/admin/archivos/Mihaly_2.pdf. 1:34am/28/05/2019
- NormasApa. (agosto 2020). Normasapa. Planteamiento del problema&Tesis. Planteamiento del

problema: La justificación (Parte 5). <http://normasapa.net/planteamiento-del-problema-la-justificacion/>

PERKINS. D. (2010). El proyecto de enseñanza para la comprensión.

<http://enlaescuela.aprenderapensar.net/2010/10/26/david-perkins-%E2%80%93-el-aprendizaje-pleno/>

PMI.org y Scrum.org. (22/08/2016). CEOLEVEL. NEGOCIACIÓN Y

CONFLICTOS, PMP/CAPM, PROJECT MANAGEMENT. 8 Inteligencias – La teoría de las inteligencias múltiples. <http://www.ceolevel.com/8-inteligencias-la-teoria-de-las-inteligencias-multiples>

Prague.eu. 2019 FG Forrest. Galería Casa danzante. (Galeie Tančící dům).

<https://www.prague.eu/es/objeto/lugares/907/galeria-casa-danzante-galeie-tancici-dum>

Pimat, J. (s.f.). Tipos de figuras literarias. Clasificación. Cómo escribir bien:

<http://comoescribirbien.com/tipos-de-figuras-literarias/>

RUIZA, M. (2004-2018). Biografía de Hermanos Grimm. Biografiasyvidas.com:

<https://www.biografiasyvidas.com/biografia/g/grimm.htm>

Sociales para Educar. (s.f.). Tarde de domingo en la isla de la Grande Jatte (1885) de Georges Seurat.

Sites.google.com. <https://sites.google.com/site/socialesparaeducar/arte/comentarios-de-pintura/siglo-xx/tarde-de-domingo-en-la-isla-de-la-grande-jatte-1885-de-georges-seurat>

Spain.infoEspaña (2017). Museo Guggenheim Bilbao. Bilbao. Horarios y precios.

spain.infoEspaña.Spain.info

https://www.spain.info/es/quequieres/arte/museos/vizcaya/museo_guggenheim_bilbao.html

Tecnología en Gestión en Diseño de Modas. (31 de 06 de 2016). Academia Superior de

Artes:<https://www.corpoasa.edu.co/index.php/2016-07-19-19-06-31/tecnologia-en-produccion-de-contenidos-graficos-digitales>

Tecnología en Producción de Contenidos Gráficos Digitales. (19 de 06 de 2016).

<https://www.corpoasa.edu.co/index.php/2016-07-19-19-06-31/tecnologia-en-produccion-de-contenidos-graficos-digitales>

Triararts. (2017). Henri Matisse: El Fauvista del color – Triararts. <https://triararts.com/henri-matisse-nacio-el-el-31-de-diciembre-de-1869/#sthash.xXfjixum.jEv2Y39K.dpbs>.

Publication date DICIEMBRE 31, 2017, *Esta entrada fue publicada en este blog el 31 de diciembre de 2009. Ha sido actualizada y ampliada con más de 250 nuevas obras el 31 de diciembre de 2017.

Vásquez. J. (10/10/2014). Investigación acción. Características de la investigación-acción.

(Presentación de diapositivas). Slideshare. [https://es.slideshare.net/johnjairovasquez1/investigacin-accion-40129289#:~:text=CARACTER%20C3%20DSTICAS%20DE%20LA%20INVESTIGACI%C3%93N%20DACC%C3%93N%20Seg%C3%BA%20Kemmis%20\(1998\)%20la,caracteriza%20por%3A%20EF%81%B6%20Es%20participativa.&text=%EF%81%B6%20La%20investigaci%C3%B3n%20sigue%20una,grupo%20por%20las%20personas%20implicadas](https://es.slideshare.net/johnjairovasquez1/investigacin-accion-40129289#:~:text=CARACTER%20C3%20DSTICAS%20DE%20LA%20INVESTIGACI%C3%93N%20DACC%C3%93N%20Seg%C3%BA%20Kemmis%20(1998)%20la,caracteriza%20por%3A%20EF%81%B6%20Es%20participativa.&text=%EF%81%B6%20La%20investigaci%C3%B3n%20sigue%20una,grupo%20por%20las%20personas%20implicadas)

Velázquez. B. (2013). Estrategias para desarrollar las habilidades creativas.

biblioteca.clacso.edu.ar ›pdf

Venturini E. y Marchiso M. (2014). La construcción del pensamiento proyectual y la investigación-acción en diseño. Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño / UNC. Carrera de Diseño Industrial- Cátedra de Teoría del Diseño 1. Córdoba-Argentina - edgardo.venturini@gmail.com.

<https://rdu.unc.edu.ar/bitstream/handle/11086/11593/1.49%20La%20construcci%C3%B3n%20del%20pensamiento%20proyectual%20y%20la%20investigaci%C3%B3n%20acci%C3%B3n%20en%20dise%C3%B1o.pdf?sequence=58&isAllowed=y>

Veyrat. M. (2018). Giacomo Balla: Líder del Movimiento Futurista–Trianarts.

[https://trianarts.com/giacomo-balla-lider-del-movimiento-uturista/#sthash.TGx1N6Z4.dpbs./](https://trianarts.com/giacomo-balla-lider-del-movimiento-uturista/#sthash.TGx1N6Z4.dpbs/)

*Esta entrada fue publicada en este blog el 20 de enero de 2013. Ha sido actualizada y ampliada el 1 de marzo de 2018.

Wünsch S. (2017). LA ESPECTACULAR ARQUITECTURA DE FRANK O. GEHRY. Museo Guggenheim en Bilbao (1997). <https://www.dw.com/es/20-a%C3%B1os-del-museo-guggenheim-bilbao-meca-cultural/a-41038913>

Zorrilla. H. (12/04/2001). Técnicas para Generación de Ideas y Creatividad. Traducido de “Creativity Web” (<http://www.ozemail.com.au/~caveman/Creative/>) por Hernando Zorrilla. File: A:/int.tecnicas de creatividad.html

ANEXOS

Todo este material sirvió para la recolección de la información y hace parte de la metodología de los talleres

TABLA # 2: GRUPO MUESTRA, ASISTENCIA

GRUPO #1: 10 ESTUDIANTES MAÑANA

TALLER ESTUDIANTE	1. FLUIDEZ	2. FLEXIBILIDAD	3. ORIGINALIDAD	4. REDEFINICIÓN	5. ELABORACIÓN	6. SENSITIVIDAD
# 1 Daniela Maya	X	X	X	X		
# 2 Daniela Herrera	X	X	X	X	X	
# 3 Sara Díaz	X	X	X	X	X	X
# 4 Felipe Ramírez	X	X	X	X		

# 5 Nati R	X	X	X	X		
# 6 Andrés Layo	X	X	X	X	X	X
# 7 Juan Goez	X	X	X	X	X	X
# 8 María Paulina M	X			X	X	X
# 9 Laura Isabel	X				X	
# 10 Daniela Aristizab al	X					

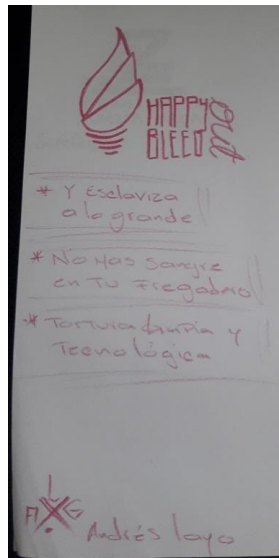
NOTA: En esta tabla se enumeran los estudiantes del grupo que se eligió como muestra, son 10 y se visualiza por cada uno cuál taller hizo. Este grupo era de la mañana y tenía estudiantes de Diseño de Modas, Gráfico y Espacios.

FOTOS TALLER POR ESTUDIANTE TALLERES 2 FLEXIBILIDAD,3 ORIGINALIDAD,4 REDEFINICIÓN Y 6 SENSITIVIDAD.

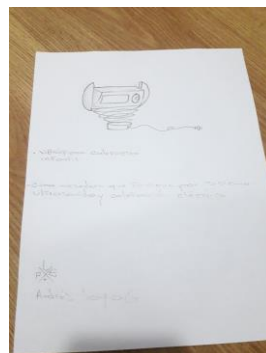
ESTUDIANTE # 6. ANDRÉS LAYO



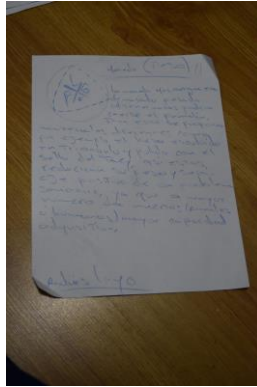
ANDRÉS LAYO FLEXIBILIDAD 2



ANDRÉS LAYO ORIGINALIDAD 3



ANDRÉS LAYO REDEFINICIÓN 4



ANDRÉS LAYO SENSITIVIDAD 6

Fotografías 20. ESTUDIANTE # 6. Fuente: Elaboración propia. Academia superior de Artes. 2018

ESTUDIANTE # 2. DANIELA HERRERA



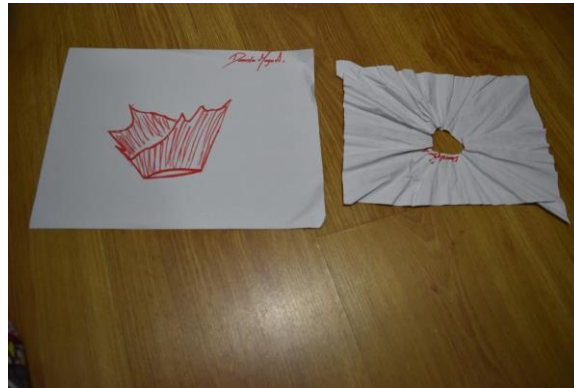
DANIELA HERRERA FLEXIBILIDAD 2



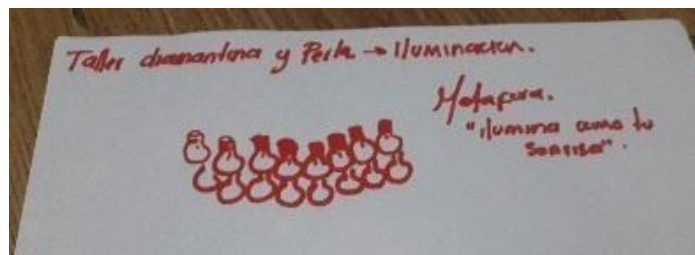
DANIELA HERRERA REDEFINICIÓN 4

Fotografías 21. ESTUDIANTE # 2. Fuente: Elaboración propia. Academia Superior de Artes. 2018

ESTUDIANTE # 1 DANIELA MAYA



DANIELA MAYA FLEXIBILIDAD 2



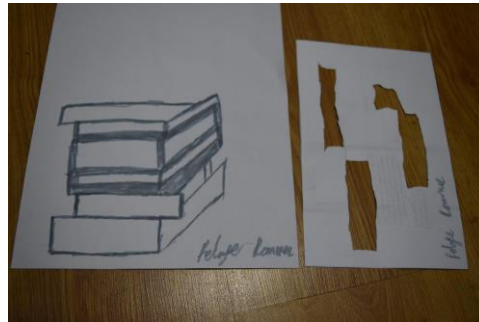
DANIELA MAYA ORIGINALIDAD 3



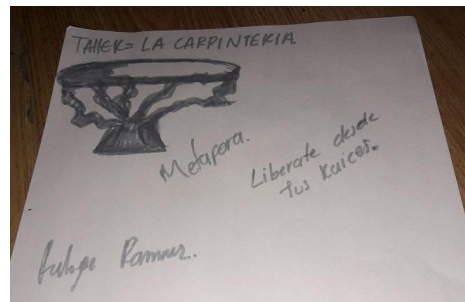
DANIELA MAYA REDEFINICIÓN 4

Fotografías 22. ESTUDIANTE # 1. Fuente: *Elaboración propia. Academia Superior de Artes. 2018*

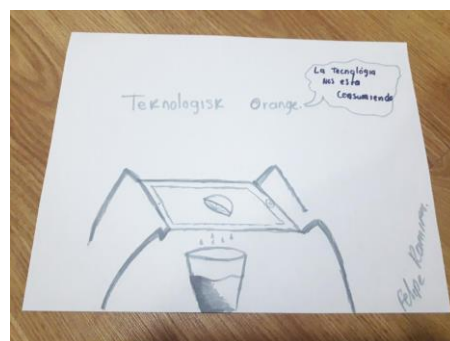
ESTUDIANTE # 4. FELIPE RAMÍREZ



FELIPE RAMÍREZ FLEXIBILIDAD 2



FELIPE RAMÍREZ ORIGINALIDAD 3



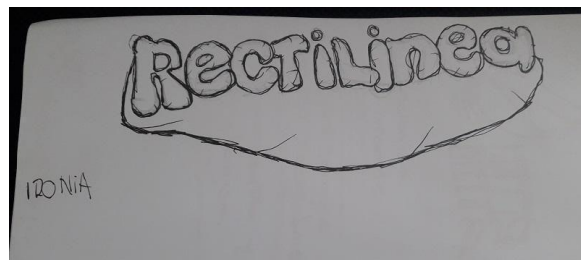
FELIPE RAMÍREZ REDEFINICIÓN 4

Fotografías 23. ESTUDIANTE # 4. Fuente: *Elaboración propia. Academia Superior de Artes. 2018*

ESTUDIANTE # 7. JUAN GOEZ



JUAN GOEZ FLEXIBILIDAD 2



JUAN GOEZ ORIGINALIDAD 3



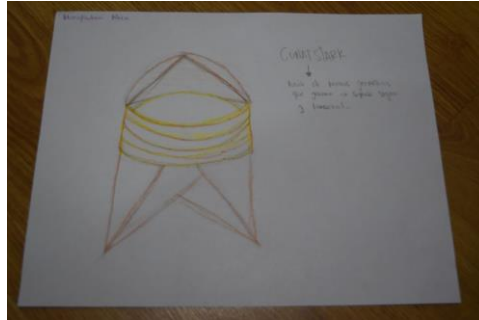
JUAN GOEZ REDEFINICIÓN 4



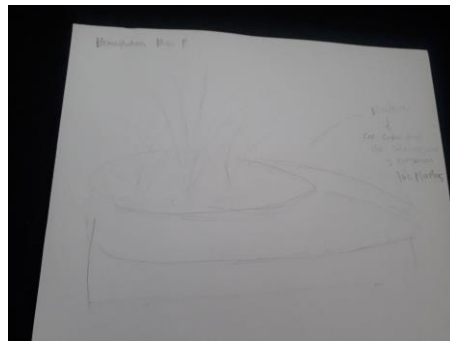
JUAN GOEZ SENSITIVIDAD 6

Fotografías 24. ESTUDIANTE # 7. JUAN GOEZ. Fuente: Elaboración propia. Academia Superior de Artes. 2018

ESTUDIANTE # 8 M PAULINA M



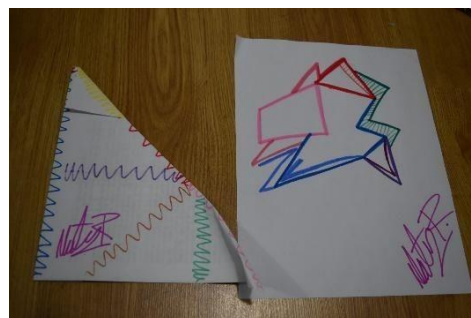
M PAULINA M REDEFINICIÓN 4



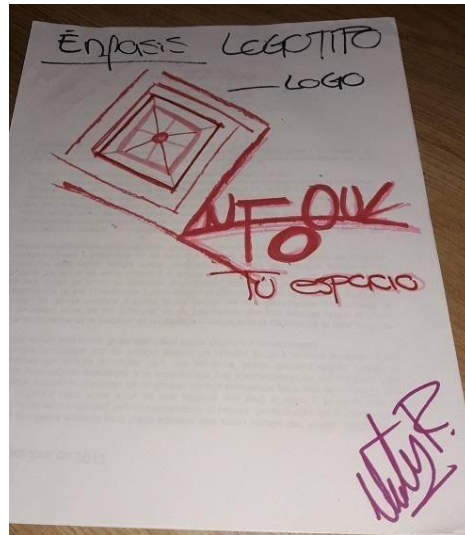
M PAULINA M SENSITIVIDAD 6

Fotografías 25. ESTUDIANTE # 8 M PAULINA M. Fuente: Elaboración propia. Academia Superior de Artes. 2018

ESTUDIANTE # 5. NATY R.



NATY R. FLEXIBILIDAD 2



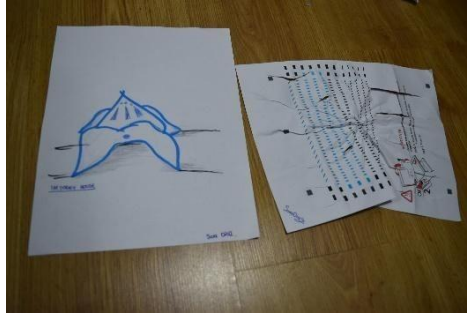
NATY R. ORIGINALIDAD 3



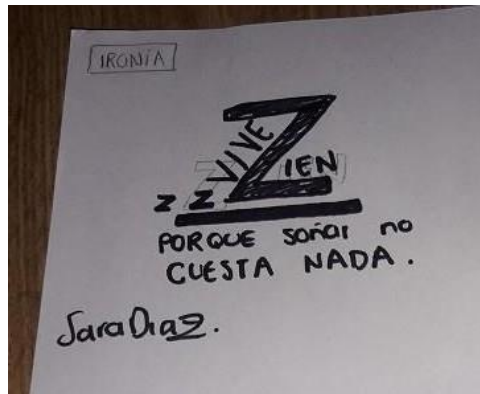
NATY R. REDEFINICIÓN 4

Fotografías 26. ESTUDIANTE # 5. NATY R. Fuente: Elaboración propia. Academia Superior de Artes. 2018

ESTUDIANTE # 3. SARA DÍAZ



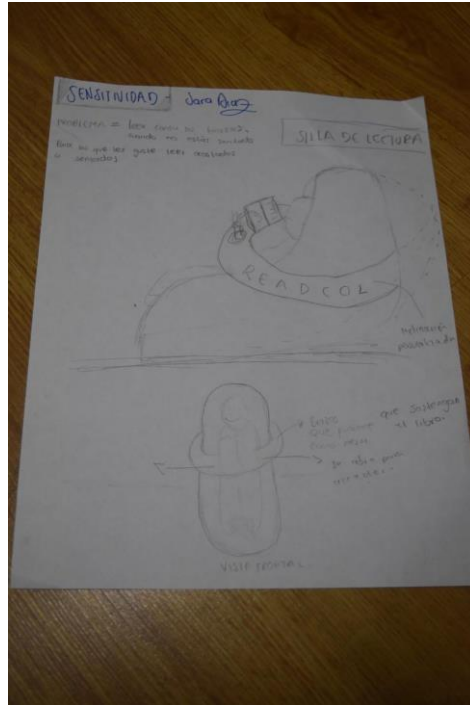
SARA DÍAZ FLEXIBILIDAD 2



SARA DÍAZ ORIGINALIDAD 3



SARA DÍAZ REDEFINICIÓN 4



SARA DÍAZ SENSITIVIDAD 6

Fotografías 27. ESTUDIANTE # 3. SARA DÍAZ. Fuente: *Elaboración propia. Academia Superior de Artes.*