



PROPUESTA DE UNA SECUENCIA DIDÁCTICA A PARTIR DEL DISEÑO Y USO DE
UNA CARTILLA EN PROPORCIÓN ÁUREA PARA LA ENSEÑANZA DE LA
COMPOSICIÓN

HEILER BLADIMIR TORRES PUENTES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

2018

TESIS DE GRADO

TITULO:

PROPUESTA DE UNA SECUENCIA DIDÁCTICA A PARTIR DEL DISEÑO Y USO DE
UNA CARTILLA EN PROPORCIÓN ÁUREA PARA LA ENSEÑANZA DE LA
COMPOSICIÓN

Heiler Bladimir Torres Puentes

Tutor

Diego Fabián Vizcaíno

Doctor en Didáctica de las Ciencias y las Matemáticas

Universidad Antonio Nariño

Maestría en Educación

Bogotá D.C

2018

Agradecimientos

Doy gracias a la gran cantidad de estudiantes a lo que he tenido la oportunidad de compartir con ellos en clases ya que me dieron el impulso de pensar en los aspectos temáticos y didácticos de este proyecto, al maestro Orlando Salgado quien más que un colega es un amigo y ha sido un gran apoyo, a mi gran apoyo Nikol Panadero por compartir con migo este proceso y ser parte integral de él. De igual manera a mi tutor de tesis Diego vizcaíno (PhD) por ser guía de este proceso un tanto díscolo pero pertinente como es pensar en el vértigo de las artes desde las ciencias.

1) Tabla de contenido

Agradecimientos	3
1) Tabla de contenido	4
Resumen	9
Abstract	10
Introducción	11
1. Planteamiento del problema	15
1.1 Pregunta De Investigación:	16
1.2 Objetivos	16
1.2.1 Objetivo General:	16
1.2.2 Objetivos Específicos:	16
2. Pedagogía en las artes	17
2.1 Definición de Educación Artística	17
2.2 El Aprendizaje Significativo en Artes	18
2.3 Planificación En La Educación Artística	19
2.4 Aprendizaje Artístico Significativo	19
2.5 Enseñanza para la comprensión	21
2.6 La obra abierta como estrategia pedagógica	24
Manifiesto Edupunk	25
2.7 Modelos Pedagógicos Para La Educación En Artes	26
2.7.1 El modelo logocentrista.....	26
2.7.2 El modelo expresionista	27
2.7.3 El modelo filolingüista	27
2.8 La Evaluación En La Enseñanza En Artes	27
2.8.1 Evaluación inicial	27
2.8.2 Evaluación procesal.....	28
2.8.3 Evaluación final.....	28
2.9 Instrumentos de evaluación que se pueden aplicar en la educación artística	29
2.9.1 Instrumentos de evaluación	29
2.9.2 La pregunta a	29

2.9.3 La Lista De Cotejo.....	30
2.9.4 Escala de Rango	30
2.9.5 El portafolio.....	30
2.9.6 La evaluación en educación artística	30
3. Las artes y la educación.....	33
3.1 El Alfabeto Visual	34
3.1.1 El sentido de la imagen.....	34
Los estados de ánimo en la intención para crear una imagen.....	36
3.2 Definición de Arte y la IBA	39
4. La proporción aurea en una estrategia didáctica.....	42
Juegos Áuricos En Situaciones De Poema Visual	43
4.1 La Creatividad	44
4.2 Proporción Áurea	46
4.3 Peso Y Avance	48
Avance.....	52
Mapa de sensaciones, con ley de tercios, vertical	54
Mapa de sensaciones, con ley de tercios, horizontal	55
Área de Trabajo	55
Proporción aurea y ley de tercios	56
Ley de tercios	57
Cartier Bresson	58
Andréi Tarkovski.....	60
La proporción aurea en la ilustración	63
Gustav Doré.....	63
El compás áureo	65
El color en la composición	66
5. Propuesta	73
Ser artista es fundamental para proponer.....	73
Cartilla:.....	76
El proceso de diseño de esta cartilla.....	78
Propuesta didáctica: Actividades	81
El Dialogo Entre Ideas	81

Dinámica del juego.....	81
Conceptos que se tiene en cuenta	82
Proceso De La Realización Del Material Didáctico	83
La Proporción Aurea En El Análisis De Diseño De Un Elemento.....	85
Primer acercamiento con la proporción áurea	86
6. Metodología	88
Tipo de investigación	88
Instrumentos	91
Población	92
7. Resultados y Análisis	93
Entrevista.....	93
¿Qué dicen los estudiantes acerca de su forma de trabajar la composición?.....	93
Formato de Seguimiento	94
Resultados.....	95
Cuadro de resultados de las actividades	102
En el cuadro anterior se tuvieron en cuenta calificar las Categorías generales que son:.....	103
Tipos de los trabajos según su evaluación.....	104
Producto.....	106
Entrevista, formato de seguimiento y producto.....	106
La Validación Por Juicio De Expertos.....	107
Experto 2	109
Experto 3	110
Formato de evaluación por juicio de expertos.....	110
8. Conclusiones	111
Recomendaciones.....	112
9. Bibliografía	114
Referencias electrónicas	118
10. Apéndices	121
Etapas Del Juego Graficadas	125
Formato, Encuesta Inicial:.....	131
Encuesta 1:	132

Formato De Seguimiento #2.....	133
Formato De Seguimiento #3.....	134
Formato De Seguimiento #4.....	135
Encuesta actividad 5.....	135
Encuesta final:.....	136
Documento Para Juicio De Expertos.....	138
Formato de juicio de expertos.....	138
Información para los expertos	140
Competencias:	141
Atrapados: Grupo focal.....	144
formatos de seguimiento.....	145
Análisis de datos del Formato de seguimiento 1	145
Análisis textual de resultados Formato de seguimiento 1	147
Formato de seguimiento #2	147
Formato de seguimiento #3	151
Análisis textual discursivo de resultados formato #3	155
Formato de seguimiento #4	155
Análisis textual discursivo de resultados formato #4	159
Formato de seguimiento #5	159
Análisis textual discursivo de resultados Formato #5	165
Análisis textual discursivo de resultados Encuesta Final	174
Presentación oral de los estudiantes:	175
Datos del juego diálogos entre ideas.....	176
Preguntas:	176
Análisis textual discursivo de resultados :.....	178
Cartillas estudiantes	179
ilustraciones de los formatos de seguimiento (imágenes realizadas por los estudiantes)....	184
Poemas visuales y su Proceso de creación.....	186
Juicio De Expertos	188
Metodología a partir de la investigación cualitativa.....	199
Para empezar se hacen las preguntas:.....	200
Tabla De Ilustraciones	202

Resumen

Esta investigación tiene como objetivo hacer que los estudiantes de artes visuales mejoren sus trabajos de composición bidimensional a través del diseño y aplicación de una secuencia didáctica en Proporción Áurea. Para esto se trabajó a partir de la pregunta de investigación: ¿Cómo lograr mejorar los conocimientos en composición de situaciones bidimensionales a partir del uso de la proporción áurea?

Para resolverla se diseña una estrategia pedagógica apoyada didácticamente en una cartilla, se utiliza una metodología de investigación cualitativa donde se hacen seguimientos usando fotografías y videos de cada etapa. En cuanto a los resultados de los estudiantes el análisis se da a partir de las imágenes realizadas durante las fases del antes, del durante y al finalizar el proceso, las respuestas encontradas se dan a partir de las entrevistas lo mismo que los resultados en la argumentación de sus composiciones. Para evaluar los resultados se usan las siguientes categorías: idea, intención comunicativa, dirección del formato, uso de proporción aurea en: intención comunicativa, psicología de la imagen, elección del formato, espacio de trabajo, peso y avance, ley de tercios, elección de elementos, jerarquía, bocetación, finalización, presentación, argumentación y evaluación principalmente la auto-evaluación y la co-evaluación. El principal hallazgo es que el trabajo de composición apoyado en proporción áurea provee una herramienta de composición potente y sirve también para utilizarla en cada momento de creación. Ayuda también a pensar en lo que se está eligiendo y haciendo con respecto a la realización de una imagen. El segundo hallazgo es que a partir de las categorías de evaluación podemos analizar imágenes artísticas con un muy buen grado de objetividad.

Palabras clave: práctica pedagógica, didáctica, proporción aurea, intención comunicativa y composición.

Abstract

The objective of this study is: Achieve that students improve their fundamentals in composition through the design and application of a didactic sequence in Golden Ratio. It is based on the research question: How to achieve better knowledge in the composition of two-dimensional situations from the use of the golden ratio?

To solve it, a pedagogical strategy -supported didactically- in a booklet is designed. A qualitative research methodology is used, followed by photographs and videos of each stage. Regarding the results of the students, the analysis is based on the images made during the phases -before, during and at the end of the process- the answers found are the conclusions from the interviews as well as the results in the argumentation of his compositions. To evaluate the results, the following categories are used: idea, communicative intention, direction of the format, use of golden ratio in: communicative intention, psychology of the image, choice of format, workspace, weight and progress, law of thirds, election of elements, hierarchy, sketching, finalization, presentation, argumentation and evaluation -mainly self-evaluation and co-evaluation-. The main finding is that the golden ratio, apart from serving as a composition tool, also serves to use it at all times of creation process. And it is necessary to think about what is being chosen and done with respect to the realization of an image.

Keywords: pedagogical, didactic practice, golden ratio, communicative intention, composition.

Introducción

Los lenguajes propios del arte han estado presentes durante el transcurso de los procesos comunicativos que la especie humana ha desarrollado. Se han tejido en gran medida con el contexto del conocimiento y han sido: evidencia, testigo y actor en estos acontecimientos históricos. Por tal razón en el ámbito de las relaciones académicas ha cobrado un lugar propicio para desarrollarse como motivo y espacio investigativo. En el ámbito de la educación el arte y contribuye desde diversas líneas de trabajo para ampliar las posibilidades de interacción con el conocimiento y principalmente con la realidad. Los diferentes momentos recopilados en la historia del arte nos pueden proveer de información acerca de diversas características de los contextos donde se ha desarrollado el ser humano, y proveen de herramientas a los investigadores para acercarnos a situaciones específicas de análisis a partir de elementos que den pistas para aproximarse a vislumbrar tales momentos del pasado de la vida de la especie humana. En este caso el arte principalmente es un fuente recursos para intentar tener correlación con la historia dentro de los escenarios académicos. Ya que durante estos procesos de cambio histórico se han realizado diversos tipos de objetos o productos tales como: edificios que permite entender el poder o etapas que tuvo cierta cultura en determinado momento, o pinturas y esculturas donde se muestran tipos de vestuario, razas, enfermedades y otras características de los grupos humanos que pueden presentarse evidentemente o maquilladas. Estos creadores han evidenciado tales situaciones usando un conjunto de descripciones de lo físico como de lo simbólico, y tales vestigios también ha sido usados en el campo de la enseñanza cultural entre generaciones como material que puede tener relación con la didáctica ya que para ello se han usado diversos métodos de enseñanza, pero en estos casos culturales pueden ser usadas tanto para su cotidianidad como para sus expresiones en rituales. Entonces estos vestigios son una evidencia narrativa de otras manera de escribir o construir un momento a partir de expresiones artísticas y en ciertos casos tales objetos fueron protagonistas en caso tal que hayan dejado su huella de manera significativa.

Sin embargo el arte y en este caso el “visual” es más que una fuente de datos para investigaciones realizadas por otras disciplinas como pueden ser la sociología o la antropología, porque de estos vestigios se han aproximado y usado como recurso en casi todas las manifestaciones del conocimiento incluso en el de las ciencias exactas así sea solo para poner en

un documento el retrato de un personaje en específico. Esta situación permite percibir la necesidad de la transversalidad el conocimiento en contextos reales ya que el arte también se ha servido de otras disciplinas para generar sus avances, y en esta correlación del saber, el lenguaje se va reconfigurando y adaptando a los cambios que su contexto se generan, tal condición se acerca en cierta medida a la acción de supervivencia que los individuos desarrollan en cuanto a procesos de adaptación y apropiación de los elementos que su realidad provee, también se relaciona con lo enunciado en ciertas ciencias como “plasticidad” para explicar los procesos de adaptación a situaciones determinadas por parte de las neuronas, esta condición también se le ha imputado al arte así como a otros campos del conocimiento, de tal manera que el arte continuamente se relaciona su realidad, se adapta a ella y la hace de esta parte de su lenguaje, este puede ser una aproximación al concepto de artes plásticas.

En este punto es donde se inicia a desarrollar la idea de cómo el lenguaje de las artes plásticas y visuales, se enuncia por parte del artista o creador en producciones realizadas principalmente a partir de la construcción de productos que primordialmente sean percibidos por los espectadores de manera visual, es decir son realizados para que lleguen al espectador por este canal de los sentidos, el de la visión situación que caracteriza a lenguajes o disciplinas como el arte, diseño, arquitectura, la fotografía, el cine o cualquier otra disciplina con la que comunique por este medio. Esta acción de comunicarse y enviar mensajes hace que se considere configurar una idea a partir de ciertas condiciones para que tengan un grado de eficiencia comunicativa relativamente óptimo, o como enunciaría Roland Barthes: tener competencia narrativa. Es en este momento en el que puede entrar a colación la palabra “composición” para designar la acción de organización de los elementos que van a configurar una situación dentro de un formato o espacio de trabajo. En el caso de las artes bidimensionales este formato se refiere a la superficie donde una situación o producto artístico va a ser realizada, situación que es primordial para el caso de esta investigación que tiene como campo de acción la enseñanza de las artes visuales y para ser más específicos los que tiene características de ser bidimensionales, como pueden ser las expresiones venidas del dibujo, la pintura, la fotografía, la ilustración, el audiovisual, entre otras.

Componer es uno de los momentos cruciales en la realización de una propuesta artística bidimensional, ya que es pensar y reflexionar frente al valor connotativo y denotativo de cada elemento que va estar presente en una situación creativa, en la composición es crucial entender

que incluso el vacío comunica así como también lo hacen los espacios que se destinan para ser habitados por algunos elementos visuales tales como: personajes, objetos, colores, símbolos o cualquier recurso que a partir de los análisis y reflexiones el creador o artista considere su uso en este producto, para que tales elementos tengan presencia y cierto grado de pertinencia dentro de su obra.

Para tal efecto compositivo en esta investigación se hace un acercamiento con en estudio y reapropiación de información con respecto al tema de la proporción aurea, para que sea parte de ejercicios pedagógicos donde tenga valor protagónico como recurso de composición y de análisis de la imagen, este es un tema que durante la historia del arte ha sido bastante nombrado, y argumentado desde diversas ciencias como son las matemáticas, estadística, física, biología, entre otras. Se ha utilizado en disciplinas tales como la: la arquitectura, el diseño industrial, gráfico y multimedia, la música, la estadística, también en la producción de arte bidimensional ha tenido históricamente un protagonismo muy fuerte, ya que pintores reconocidos como Diego Velázquez, Leonardo de Vinci y Carabaggio la usaban como herramienta o sistema para componer sus productos, tanto así que Salvador Dalí en una entrevista cuenta una anécdota frente a la pregunta: ¿usted que salvaría del museo del Prado si se incendiara?, a lo que él responde: “Dalí salvaría el aire y específicamente el contenido en las meninas de Velázquez que es el aire de mejor calidad que existe”, y esta enunciación hace referencia a el movimiento áureo de los elementos que configuraban esta pintura. Este no es el único caso de uso de la proporción aurea para componer, la fotografía tiene casos tan importantes como Cartier Bresson uno de los fotógrafos que evidenciaron la eficiencia de su uso en la realización de fotografías y ya en el campo del cine son muchos los directores que como Andréi Tarkovski no solamente la usan en sus producciones sino también la hacen parte de sus procesos investigativos.

Entonces el estudio de proporción aurea es un excelente tema para ser tratado en el ámbito investigativo en pedagógico de la educación artística, para con la profundización sobre este tema buscar la manera de desarrollar estrategias para que el estudiante pueda conseguir mejores resultados en la producción de sus propuestas bidimensionales, esto puede hacer que se haga de la clase una experiencia de conocimiento e interacción con diversas reflexiones frente a la imagen y a su organización o composición, entonces la aproximación a la proporción pedagógica aurea permite que se puedan proponer didácticamente diferentes actividades para

acercar a los estudiantes a apropiarse de este recurso, de tal manera que esta secuencia de actividades puedan consignarse en algún tipo herramienta que lleve no solo la memoria de este proceso, sino que se pueda convertir en una publicación de este proceso, de tal manera que permita llevarlo al campo de la investigación en educación.

1. Planteamiento del problema

El problema que dio origen a esta investigación nace de una experiencia de vida tanto de docente como también de artista plástico el cual mantiene una producción constante de obra bidimensional es a partir de esta dinámica continua que se está analizando la concepción de las imágenes a partir de ideas previas. De otra parte durante el transcurso de la práctica en la educación y encontrando que en los productos realizados por los estudiantes de carreras relacionadas con las artes plásticas y el Diseño Gráfico se han evidenciado significativas complicaciones en los ejercicios de composición, por tal razón los productos o “situaciones bidimensionales” presentan debilidades tales como: competencia narrativa ineficaz, bajo impacto visual, poca conexión entre elementos icónicos y psicológicos los cuales son fundamentales y básicos para la realización de la misma, incluso a veces no se tiene en cuenta ningún elemento de construcción para desarrollar estos productos.

Por tal razón y a partir de esta búsqueda se ha encontrado que al utilizar la proporción aurea en la ejecución de los trabajos y observando las habilidades cognitivas que adquiere el alumno y la práctica que facilita este recurso en cuanto a la organización de los elementos que configuran una imagen, tanto de orden simbólico como icónico, puede llevar a que se convierta en un sistema bastante eficiente de composición y ejecución de situaciones visuales con un alto nivel en cuanto a imagen y composición narrativa.

Por tal razón para intentar solucionar pedagógicamente esta problemática, se ha encontrado la necesidad de generar una estrategia didáctica en la cual previamente se diseña un material didáctico a manera de cartilla y video, con el fin de implementar su práctica en un grupo muestra conformado por cinco estudiantes durante un tiempo específico de cuatro sesiones de clase (cada clase de tres horas semanales), de igual manera se realiza un proceso de comprobación a partir de entrevistas, seguimiento, toma de datos en video y fotografía, y se desarrolla un sistema de coevaluación con el fin de encontrar hallazgos a nivel del grupo de estudio.

1.1 Pregunta De Investigación:

¿Cómo mejorar en los estudiantes los conocimientos teóricos y prácticos en composición de situaciones bidimensionales a partir del uso de la proporción áurea?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo General:

Hacer que los estudiantes de artes visuales mejoren en composición a través del diseño y aplicación de una secuencia didáctica en Proporción aurea.

1.2.2 Objetivos Específicos:

- Diseño y aplicación de una secuencia didáctica en composición, apoyada en una cartilla en proporción Aurea.
- Evaluar la efectividad de trabajar el tema de proporción aurea en la composición.

Para organizar el contexto teórico de este trabajo, hemos dividido en tres grandes capítulos nuestro estudio, donde el primero se refiere a la pedagogía en las artes, el segundo nos aclara la relación artes y educación y el tercero se centra en la proporción aurea como estrategia didáctica. A continuación desarrollaremos estos capítulos.

2. Pedagogía en las artes

2.1 Definición de Educación Artística

Hasta cierto punto, como profesores contribuimos en institucionalizar la creencia generalizada de que las exposiciones, los conciertos y los museos constituyen el patrimonio de una minoría de ciudadanos (Eisner, 1985). Sin embargo el campo de acción de la educación artística engloba un espectro más amplio que el contenido que se muestra en los sitios en donde grupos cerrados o elites muestran sus producciones de arte. Acopia costumbres, maneras de relacionarse los seres humanos con su entorno, y como responden desde sus lenguajes estéticos a las diversas elucubraciones que una realidad genera. Kubler (1988) destacó que la condición que tiene el arte con respecto a la idea de pasado, por tal razón no es posible hablar de arte sin la referencia histórica a la obra artística realizada en un tiempo anterior. El arte ha sido un recurso importante para explicar la historia por tal razón es un lenguaje que rompe límites e invita a hacer transversal el conocimiento en espacios académicos. Esto quiere decir que se posee una Identidad cultural llena de significaciones individuales y/o colectivas (Cassirer, 1989).

Aristóteles lo entendía el arte como “el saber y la capacidad de producir”. Platón en el contexto del filosófico la define como una preocupación estrictamente estética hasta el siglo XVIII en el que Baumgarten se le da al arte una dimensión ontológica con respecto a “la experiencia artística como un conocimiento sensible”. Ya en la era contemporánea, Caro Baroja (1990) hace esfuerzos por profundizar desde la epistemología del arte otorgándoles un grado de importancia investigativa y académica al mismo nivel de la ciencia, haciéndola ver como una experiencia humana en cuanto a la relación entre las ideas con la expresión “órgano de conocimiento que ilumina de forma similar el mundo de las ideas, expresivas por medio de ellas” se relacionan con los planteamientos que en la Crítica del Juicio expresa Kant. Gadamer (1991) profundiza en las aportaciones de Kant y nos sitúa a la experiencia artística vinculada indisolublemente al juego, símbolo y experiencia.

La palabra educación, en su acepción sociológica nos proporciona un perfeccionamiento de la persona (Durkheim, 1983). Esta condición se da en seres que inteligencia, con respecto a su

capacidad de coordinación motora y al desarrollo de su capacidad mental y estas condiciones ayudan a desarrollar adquisición de conocimientos de sí mismos en relación a su contexto. Por tal razón la educación artística se puede definir desde la experiencia humana como una constante reorganización de la idea de modo estético un tanto más selectiva en cuanto a hecho de aceptar o rechazar. Es decir, no todos percibimos la misma significación que viene de una situación artística, tampoco son del mismo tipo los significados dentro de este acontecimiento. Entonces para todos no debe ser igual la enseñanza artística. Esto invita a reflexiona de cómo la enseñanza de las artes tiene relación con el aprendizaje significativo.

2.2 El Aprendizaje Significativo en Artes

Hace énfasis en el estudio y profundización de la conciencia epistemológica en el contexto de la practica educativa éntrelos actores que intervienen en ella como son: profesor, estudiante, currículum y contexto con respecto al momento histórico, De modo que las circunstancias de aprendizaje tomando como puntos de relación: el pensamiento, los sentimientos y la actuación, del conjunto de individuos que participan en la experiencia pedagógica, por tal razón constituyen parte determinante de la experiencia educativa, la condicionan y transforman su sentido (Novak. J. D. y Godwin, D. B., 1988).

Como afirma Alexander (2006: 67) esto produce una intensa reflexividad crítica, en la medida en que tiene lugar un proceso en el que el autor hace públicos los mecanismos de su propia labor, en un continuo descubrimiento o desvelamiento, que supone a la vez un esfuerzo académico y una performance cultural. Tanto de manera objetiva como subjetiva, porque en el ejercicio del arte el espacio de lo connotativo y denotativo permite que el dialogo adquiera dinámicas de aceptación o rechazo, y esto se encamina a buscar factores de identidad entre los participantes en tales diálogos.

Eisner (1995) plantea en relación con la experiencia estética como algo propio de nuestra condición humana que surge de la necesidad de dar sentido a toda experiencia, y los argumentos de relación con las configuraciones visuales nos permiten sentir, reflexionar y asociar eso que es complicado de comprender a partir únicamente del lenguaje cuantitativo como son las

secuencias y lo numérico. La indagación a partir de las artes posibilita la ayuda a acceder a la experiencia que va más allá de lo que es explicado con palabras, no acerca a nuestro conocimiento práctico de las sensaciones. La reinterpretación que genera posibilidades de representación a través del facilita la empatía o permitiéndonos cambiar de rol para estar detrás de la mirada del investigador-artista. Intentando oír, ver o sentir en cada detalle o elemento que constituya esa imagen, entonces el investigador-artista se aproxima a nuestras propias experiencias. Provocando significaciones polisémicas dando nuevos caracteres simbólicos

2.3 Planificación En La Educación Artística

Todo significado de arte incompleto y abierto a promover debate esto se comprueba solamente con experiencia artística y pedagógica. Sin embargo el tema de la incertidumbre debe manejarse dentro de los planes de clase para que la práctica docente no caiga constantemente en factores ambiguos, que exageré en lo impreciso, sino que gracias al planeamiento, la clase adquiera sentido y sea una evidencia a la objetividad. De tal manera que se desarrolla la clase como una actividad consciente donde el estudiante a partir de un proceso de observación y reflexión se expresa como creador para intervenir con lenguajes estéticos su contexto.

Para tal efecto sigue procesos donde puede elabora ideas, reconfigura formas, se comunica a partir de su experiencia. Entender la educación artística de este modo supone un acto cultural de aproximación a la propia cultura. “La cultura es el vehículo mediante el cual los niños adquieren los conceptos que han sido construidos a lo largo de los siglos” (Novak, J. D. y Gowin, D. B., 1988).

El hecho de planificar y gestionar la educación artística tiene la responsabilidad de buscar en tal ejercicio el ampliar la idea de sentido de tal manera que se pueda llegar a cumplir un objetivo, donde se genere un ambiente de claridad en sus propósitos instructivos, prácticos y lúdicos. Para que esta información consiga transversalidad en la conciencia de lo cultural con otras disciplinas. (Gelbach, 1990)

2.4 Aprendizaje Artístico Significativo

Este busca una concepción diferente a la tradicional de la educación artística, fundamentada en una indagación y exploración didáctica acorde a las nuevas concepciones de la

práctica y teoría de la comunicación con respeto a las artes y educación en lo epistemológico y se presenta como una nueva propuesta curricular. El principal tema de la “didáctica de la educación por el arte” (DBAE) es el pensar como brindar formación en artes dentro del contexto de la educación a partir de: la estética, la producción artística, la historia del arte y la crítica del arte, este conjunto de qué relaciones epistémicas de la enseñanza reúne del arte: conceptos. Ideas, principios, teorías, técnicas, etc. (Greer, 1984).

El objetivo final consistiría en que el estudiante adquiera partir de un contenido estructurado de la materia conocimientos acerca de sus aspectos culturales a partir de su práctica artística. La educación artística en el ámbito contemporáneo, debe dirigirse a formar personas capaces de enfrentar el acto comunicativo, creativo y estético, a partir de la adaptación que le provee su realidad para contribuir a su cambio apropiándose de los contenidos de su cultura y las oportunidades que da lugar el hecho artístico como una relación entre artista y sociedad. El arte y sus representaciones: imágenes y discursos paralelos (Marín, 2003), que va más allá de lo basado únicamente en enfoques cuya expresión solo busca lo instrumental y productivo. Y durante algunos segundos nos mantienen en suspenso en una existencia atemporal. Estos momentos excepcionales están más allá de la realidad diaria, son supersociales y, en cierto sentido, super humanos” (Read, 2011, p. 85).

La educación artística busca transformar los objetos y experiencias artísticas se por medio de la educación, y que es común en la educación tradicional que su identidad cultural se pierda cuando las actividades curriculares se va centrando en la enseñanza de proceso, y artefactos. (Freedman, 2006, p. 44).

Entonces en el contexto de la educación artística es muy importante el uso del aprendizaje significativo ya que busca el dar sentido a todo el proceso y elemento que configure la experiencia pedagógica, es decir que es una invitación a apropiarse de los constructos que constituyen una realidad, para que con este conjunto de elementos se consiga proponer diálogos y reflexiones frente a preguntas con respecto al ejercicio de crear. De tal manera que teniendo en cuenta que la subjetividad comunicativa en el arte y que esto la dispone como una obra abierta, en la que incluso el espectador la completa, para que esto haga parte de una actividad pedagógica debe desarrollar el docente directrices, de dirección de las experiencias y acciones investigativas

que se diseñen, todo el proyecto debe responder a una propuesta que lleve a un norte pedagógico. Para ayudar al direccionamiento y que se logre entender lo que se pretende es importante realizar estrategias didácticas que se desarrollen en la clase.

En ciertos momentos se abre la oportunidad a desarrollar procesos didácticos a partir de la lúdica en las instancias educativas en artes, aprovechando los grupos involucrar actividades colaborativas que propendan por afianzas los grados de unión entre los integrantes de los grupos, aprovechando las relaciones cualitativas de la situación que proporciona el juego y los procesos ordenados de la investigación acción.

Dado que en el campo de arte es parte fundamental el goce estético, y el placer que este suceso genera, se busca en el desarrollar actividades de juego dentro de los momentos del proceso de este proyecto, para hablar de creatividad se propone hay algunas actividades propias de la lúdica, y del seguimiento que estas actividades requieren.

2.5 Enseñanza para la comprensión

¿Qué sabes hacer con lo que sabes?

Otro aspecto que contribuye a las intenciones reflexivas que quiere promover esta investigación es la enseñanza para la comprensión.

¿Qué es la comprensión? Cuando los alumnos logran comprensión, ¿qué han logrado? Difícilmente se podría hacer una pregunta más básica tendiente a construir una pedagogía de la comprensión. Si la meta es una forma de pensar la enseñanza y el aprendizaje que ponga la comprensión en primer plano y en el centro del escenario la mayor parte del tiempo, más vale que sepamos a qué apuntamos. Promueven un compromiso reflexivo con tareas que entrañan un desafío y que son posibles de realizar: Un desempeño de comprensión exige que el alumno piense, no solo que memorice, recuerde o repita, conocimientos o habilidades rutinarios. (Stone 1999). Este modelo hace énfasis en las siguientes preguntas:

Tabla 1. Preguntas Para La Comprensión

o	Pregunta	Respuesta de comprensión con respecto al proyecto
-	¿Qué tópicos vale la pena comprender?	a) componer b) el lenguaje visual propio y colectivo c) lo connotativo y denotativo de la imagen

-	¿Tópicos generativos?	<ul style="list-style-type: none"> a) composición usando proporción aurea. b) la proporción aurea en situaciones bidimensionales. c) La actancialidad aplicada en la composición y producción de imágenes d) lo crítico en la producción de imágenes. e) criterio para finalizar una imagen.
-	¿Qué aspectos de esos tópicos deben? ¿Ser comprendidos?	<ul style="list-style-type: none"> a) composición usando proporción aurea. <ul style="list-style-type: none"> - Intención comunicativa - Mapa de sensaciones - Dirección del formato. - Uso de proporción aurea - Espacio de trabajo. - Elementos que componen la imagen - ley de tercios - pero y avance - jerarquías - La proporción aurea del color en la imagen. b) la proporción aurea en situaciones bidimensionales. <ul style="list-style-type: none"> - lo connotativo y denotativo en la lectura y producción de imágenes - la imagen como obra abierta c) La actancialidad aplicada en la composición y producción de imágenes d) lo crítico en la producción de imágenes. <ul style="list-style-type: none"> - el lenguaje visual. - La imagen que responde a un contexto. e) criterio para finalizar una imagen. <ul style="list-style-type: none"> - finalización. - Lo terminado - Lo no terminado que puede ser más interesante.
-	¿Metas de comprensión?	Usar la proporción áurea en composición de imágenes y hacerla parte del lenguaje visual.
-	¿Cómo podemos promover la comprensión?	<ul style="list-style-type: none"> - A partir de diálogos bien sean conversaciones de clase y extra clase entre docente-estudiantes y estudiantes-estudiantes. - Haciendo relaciones con la historia del arte. - Con un lenguaje amable en los encuentros de clase con los estudiantes. - Buscando transversalidad con otros campos del conocimiento.
-	¿Desempeños de comprensión?	<p>Ir más allá de la información que expanda lo que se haya aprendido.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Juegos que incitan la consolidación del grupo y abren pasó a la creatividad. 2- Aplicación de los procesos contenidos en la cartilla. 3- Conversaciones o diálogos acerca de las actividades 4- Socialización de experiencias y evidencias. 5- Evaluación de las actividades
-	¿Cómo podemos averiguar lo que comprenden los alumnos?	<p>Usando instrumentos de seguimiento y de recopilación y análisis de datos obtenido en las actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entrevistas. - Encuestas. - Fotografías. - videos

-	¿Evaluación diagnóstica continua?	Que más que evaluación donde se apruebe o descarte, es una herramienta para mejorar el proceso del estudiante como del proceso.
---	-----------------------------------	---

Tabla 2. Metas Para La Comprensión

Meta	Relación con el proyecto
Lo que se espera que el alumno llegue a comprender.	La composición usando la proporción aurea, a partir de la experiencia de conocimiento que permite el proceso de este proyecto,
Definir criterios de evaluación	La argumentación de la imagen a partir de verbalizar de manera escrita y oral los siguientes conceptos: <ul style="list-style-type: none"> - intención comunicativa - que recursos usa y como los une a esa intención comunicativa. - La proporción aurea en relación a la intención comunicativa. - Relación entre argumentación e imagen.
Metas finales particulares y las metas académicas intermedias.	<ul style="list-style-type: none"> - Contenidos en el tema a tratar como es la proporción aurea. - Métodos. Son la interacción del docente con la preparación y aplicación de desafíos para que involucren el pensamiento los estudiantes con respecto no solo a lo que hacen sino también a lo que reflexionan. - Propósitos. desarrollar una reflexión con respecto a la producción de imágenes. - Formas de comunicación. Desarrollo de material y estrategias didácticas
Evaluación diagnóstica	Permite interactuar constantemente con los procesos de cada estudiante y en relación de dialogo colaborativo con el grupo. Para movilizar la construcción de pensamiento y resolver el problema que se ha identificado.
Criterios relevantes explicitos y públicos	La dimensiones para la comprensión, que lleve la practica pedagógica un espacio para la creación individual y el fomento al dialogo para que ese saber sea colectivo. Dando espacio para la argumentación con las alternativas que el estudiante pueda tener un mejor desarrollo del discurso argumentativo.
Evaluaciones diagnósticas continuas	Permite hacer seguimientos y mirar para dónde va el estudiante y sus productos.

¿Cómo podemos promover la comprensión?

Aprovechando los leguajes del arte y su rol transversal en el conocimiento académico y social para que a partir de la composición se fomente el pensamiento crítico desde el tener muy en cuenta las características connotativas y denotativas de cada elemento que compone una situación comunicativa y de la situación comunicativa de acuerdo a una realidad.

¿Cómo podemos averiguar lo que comprenden los alumnos?

Utilizando instrumentos de seguimiento para el proceso de los estudiantes dentro de esta actividad pedagógica.

2.6 La obra abierta como estrategia pedagógica

Desde las influencias filosóficas se tiene la obra abierta de Umberto Eco, ya que en primer lugar sitúa el arte en un contexto contemporáneo, tema en la escuela es importante que se tenga en cuenta no solo por su carácter histórico sino por la amplitud de posibilidades dialógicas y de reflexión frente al contexto que posibilitan las vanguardias y las nuevas propuestas del arte, también este texto proporciona la idea que el artista desarrolla la obra y al tener contacto o diálogo con el espectador, es este quien la completa y establece diversas interpretaciones de acuerdo a su condición e historia. Es decir que el arte es un lenguaje que cambia y se adapta.

En contra de estas airadas simplificaciones, Guglielmi —aunque sea en sentido negativo— capta el nexo de continuidad que el libro trataba electivamente de situar entre los diferentes modos de entender la obra de arte, elaborados en el transcurso de los siglos, como mensaje abierto a diferentes interpretaciones, pero regido siempre por leyes estructurales que de algún modo imponían vínculos y directrices a la lectura. Filio Pagliarani capta también el problema (“Davanti all’O. A., il lettore diventa coautore”, *Il Giorno*, 1.8.1962) y observa inmediatamente que “dar una forma al desorden, es decir, ‘uniformar’ el caos, ha sido desde siempre la máxima función del intelecto”, aun cuando “la obra ordenadora que de ello resulta es obviamente un producto histórico” (Eco)

Cuando se habla en este libro acerca de la realidad meridiana, se hace énfasis en el contexto, es decir en el lugar, las condiciones sociales, geográficas, sociales,... etc. y es algo que los aspectos curriculares se hace énfasis, y obviamente eso hace Eco en la metodología que un docente puede relacionar con su actividad en su ejercicio de enseñar, ya que se tiene diálogo dentro y fuera del aula con estudiantes que se es deberían tomarse como personas que son seres cambiantes, con situaciones igualmente contingentes, y en el campo de la educación en artes este autor no brinda una fuerte herramienta para hacer de la diferencia que permite la ambigüedad y hace de las experiencias artísticas en los ámbitos académicos un recurso potente para la formación en la vocación de la creatividad, ya que el arte es un complemento progresista del conocimiento y dentro de él está toda expresión humana incluso la ciencia, la condición de obra abierta no

plantea condones de valides o invalides de la experiencia artística, representa u modelo hipotético en el que incita a desarrollar diverso análisis antes de dar un juicio frente a una obra, o un producto con condiciones estéticas y poéticas que es realizado por un ser humano y aún más cuando se hace en ámbitos académicos estos juzgamientos deben tener un acercamiento por parte del docente, ya que este debería estar en una condición de total apertura frente a tales desarrollos que realizan su estudiantes. Por tal razón es que estas relaciones pedagógicas entre estudiante docente a partir de los procesos es precisamente los momentos en donde los seguimientos deben buscar más que una disputa por la legitimidad, permitir que estas manifestaciones tengan respuesta creadora a intenciones previas y que estas pueden cambiar durante un proceso de reflexión artística en el lenguaje poético y que esto haga parte de la construcción de la crisis en su saber, ya que la crisis por lo común busca dialécticamente generar alternativas de comunicación e incluso de ruptura. Esto rompe con la idea tradicional que incluso en los espacios académicos se han desarrollado como significados del arte, esa obra cerrada que es parte de un negocio y promueve el estatus quo de quien lo compra y dependiendo de la clase social y económica de los clientes el estatus de quien lo hace, o el arte como manualidades que también de esto hace critica las pedagogías invisibles.

Ya aún más en ciertos ámbitos académicos de educación superior en donde se tiene la idea del arte a partir de la suntuosidad técnica, que si bien es un elemento importante en ocasiones convierte al artista en un artesano que repite procesos sin criterio ni relación reflexiva con los contextos. De tal manera que dentro de las propuestas de las pedagógicas invisibles está el edupunk, que en sí mismo promueve el aprendizaje disruptivo, transversal y saca la escuela a la calle, sin embargo es un modelo donde la idea de currículo es abierta, incita al dialogo y a las conversaciones que construyen saber colectivo.

Manifiesto Edupunk

(Creado colaborativamente en la ciudad argentina de Rosario en el 2010)

Las clases son conversaciones.
 La relación es dinámica y la dinámica es relacional
 Sea hipertextual y multilineal, heterogéneo y heterodoxo
 Edupunk no es lo que pasa en el aula, es el mundo en el aula
 Sea como el caminante...haga camino al andar
 Sea mediador y no medidor del conocimiento
 Rómpace la cabeza para crear roles en su comisión, cuando los cree, rómpales la cabeza

Sus roles deben ser emergentes, polivalentes, invisibles
 Asuma el cambio, es solo una cuestión de actitud
 Siéntase parte de un trabajo colectivo
 No sea una TV, interpele realmente a los que lo rodean
 Expanda su mensaje, haga estallar las cuatro paredes que lo rodean
 Mezcle, cópiese, aprópiase, curiosoee, juegue, transfórmese, haga, derrape
 Al carajo con la oposición real/virtual
 Sin colaboración, la educación es una ficción
 Sea un actor en su entorno, investigue a través de la acción
 Hágalo usted mismo...pero también y esencialmente, hágalo con otros
 Sea Edupunk, destruya estas reglas, cree las suyas y luego, destrúyalas.

2.7 Modelos Pedagógicos Para La Educación En Artes

Se une la idea de modelos pedagógicos a esta propuesta de educación en artes con desarrollos didácticos, ya que en esta experiencia se plantean temas tan subjetivos como la interpretación de la creatividad, la composición y su aplicación en creaciones bidimensionales en el contexto de artes plásticas y visuales, este proceso pedagógico también hace acopio de los fundamentos propuestos por los modelos formativos en educación artística desarrollados por el investigador Imanol Aguirre Arriaga Resulta difícil, hablar de modelos formativos en educación artística, sin caer en el riesgo de generalizar demasiado y de presentar, como universales, orientaciones formativas surgidas de condiciones socioculturales, económicas y pedagógicas particulares. Sabedor de esta dificultad y de las limitaciones que impone, creo, sin embargo, que merece la pena tratar de introducir cierto orden y tomar conciencia de los fundamentos pedagógicos, estéticos y culturales que residen tras las habituales inercias de nuestra práctica como educadores. Este es el motivo de la reflexión que propongo, ordenar las ideas para que cada cual se sitúe de manera más consciente en el papel que quiere adoptar en educación artística. Arriaga (2006) y las etapas que plantea como son:

2.7.1 El modelo logocentrista

Que hace alusión a la instrucción cumplida por el estudiante, y se aplica precisamente en el desarrollo de procesos como es el uso de la proporción aurea para componer, aunque hay diversas maneras de usar este sistema, en este proceso se presentan algunos de estos procesos, también como se puede usar en las diversas etapas en este proceso creativo.

2.7.2 El modelo expresionista

En este modelo es donde el estudiante pone en juego su participación intelectual y creativa, no únicamente la operatividad de seguir instrucciones. De nada sirve una buena composición sin la postura crítica del estudiante en el ejercicio de reflexionar frente a los diversos universos que puede tocar su proceso creativo.

2.7.3 El modelo filolingüista

Es un modelo que propone básicamente las diversas relaciones que suceden cuando el estudiante inserta en su lenguaje los elementos que el considere importantes para su proceso creativo y da otras oportunidades tanto de uso como de reflexión y de transversalidad del saber. Este modelo hace parte de las relaciones pedagógicas en artes ya que en sus contenidos se asumen las particularidades subjetivas que cada proceso y cada creador desarrolla creativamente.

2.8 La Evaluación En La Enseñanza En Artes

Es imprescindible en el ejercicio de la enseñanza en momento de la evaluación, porque recoge los conceptos que se han desarrollado en la “planificación” y por tal razón evidencia parte de la realidad de un proceso educativo, ya que una acertada planeación puede conseguir una evaluación pertinente con el modelo que se ha usado para la enseñanza y con los métodos de aprendizaje que son seguidos por el docente. Existen diversos tipos de evaluación e incluso su aplicación en diferentes momentos del proceso de enseñanza tales como:

2.8.1 Evaluación inicial

En el ámbito educativo esta se efectúa en el desarrollo de una asignatura al inicio de un periodo académico, con esta evaluación se recogen datos del estudiante y del grupo tanto que correspondan a lo personal así como a lo académico, esta ayuda a pensar en el diseño y rediseño para plantear un punto de partida; su principal utilidad tanto para el docente como para las instituciones relacionadas con estos aspectos académicos es el generar un panorama de circunstancias generales como particulares de cada estudiante como del grupo con respecto a la realidad del contexto para desarrollar un proceso educativo, esta

posteriormente puede que sea útil para valorar el resultado de un proceso o para comprobar la eficacia y satisfacción que arrojan los resultados finales.

2.8.2 Evaluación procesual

Su principal función es el monitoreo y seguimiento continuo y sistemático de los datos que va arrojando cada estudiante y también el curso durante un periodo académico o el desarrollo de una actividad educativa, su valoración principalmente es formativa, ya que es un buen recurso para diseñar estrategias que apunten a mejorar ajustar y regular en eso que se identifica como debilidad, de tal manera que es un recurso importante para conseguir los objetivos planteados.

2.8.3 Evaluación final

Se lleva a cabo al finalizar un periodo o proceso académico, consiste en la verificación del alcance de los objetivos esperados, para tal fin se desarrollan mecanismos para recoger y valorar de los datos de un proceso de aprendizaje, puede usarse como factor y herramienta que permita mejorar las actividades en el siguiente periodo académico.

Al evaluar las actividades es muy importante la participación de los estudiantes, usar la, coevaluación y la autoevaluación, “La valoración de los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante el diálogo entre los participantes del hecho educativo para determinar si los aprendizajes han sido significativos y tienen sentido y valor funcional. Además lleva a la reflexión sobre el desarrollo de las competencias y los logros alcanzados.”

Es importante pensar en qué momento evaluar en educación artística, al inicio puede usarse la evaluación diagnóstica es una de las primeras acciones que es bueno hacer, así se tiene una idea desde donde se parte, debe hacer, luego de proceso y obviamente una final que no solo evalué los resultados de los estudiantes, sino también del proceso propuesto y de la misma práctica del docente. El punto de partida nunca es el mismo para todos por tal razón es óptimo usar criterios cualitativos. Tales como estos propuestos por Eisner (1995):

Idoneidad técnica: manejo de materiales.

Aspectos- expresivos de las producciones: como se organizan las formas. Los aspectos

formales de la obra.

Imaginación creativa, esta es muy difícil de conseguir pero vale la pena aspirar, dentro de esta hay que considerar varios niveles:

Ampliación de los límites (de uso del artefacto)

Intervención (descubrimiento o la creación de un objeto nuevo)

Ruptura de los límites (renovación de las concepciones aceptadas)

Organización estética (dar orden y unidad a los problemas).

2.9 Instrumentos de evaluación que se pueden aplicar en la educación artística

Ya que esta investigación tiene principalmente carácter cualitativo la evaluación que se usara es la diagnóstica para identificar las principales fortalezas y debilidades de los productos de los estudiantes y la formativa para durante el proceso poder hacer seguimiento y determinar el avance de los y las estudiantes en cuanto a lo que han aprendido y que posiblemente les falta por aprender. Y durante el proceso poder parar para reforzar ciertos inconvenientes que se hayan presentado en cuanto al alcance de los objetivos. Y con este proceso ya es posible hacer una evaluación sumativa para poder desarrollar una comprobación de las competencias alcanzadas por los estudiantes en el transcurso de este proceso.

2.9.1 Instrumentos de evaluación

Al buscar los instrumentos de evaluación más apropiados que se relacionen con este proyecto de investigación tenemos por ejemplo: entrevista, bitácoras, carpeta de trabajo, diario, grabaciones de audio y video y las listas de cotejo, sin embargo esto parte de una pregunta.

2.9.2 La pregunta a

Es una oración interrogativa, se utiliza para obtener de los estudiantes información sobre conceptos, procedimientos, habilidades cognitivas, sentimientos, experiencias, así como para estimular la expresión oral y el razonamiento estudiante. Refleja el nivel de procesamiento y la calidad de la información del estudiante.

2.9.3 La Lista De Cotejo

es un instrumento que se utiliza para: sistemáticamente anotar el desarrollo y los resultados de observaciones a los productos de los alumnos dentro del espacio de aula, también presta el servicio de verificación de asistencia, es decir la presencia o ausencia tanto del estudiante como de su proceso en cada actividad.

2.9.4 Escala de Rango

Es un instrumento en su diseño permite llevar registro acuerdo con una escala de categorías a evaluar de una actividad o un proceso. Por ejemplo: comportamientos, habilidades y actitudes durante el proceso de aprendizaje. Estableces rango de valor a los comportamientos categorizados. Comparar el proceso y los alcances entre dos estudiantes. Comparar los juicios de los observadores. Observar el alcance del estudiante de una o todas las competencias y estipular su indicador y el nivel que ha alcanzado. Usa escalas de valor como: 1, Nunca 2, Algunas veces 3, Regularmente 4, Siempre.

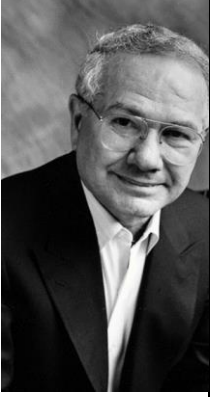
2.9.5 El portafolio

Es una selección ordenada de acuerdo a ciertas categorías, de productos y anotaciones de los estudiantes dispuestos en algún tipo de sistema archivo, este instrumento recopila información con la que se pueda monitorear el proceso de aprendizaje, el progreso y los resultados. Debate. Es una discusión organizada entre los y las estudiantes sobre un tema con el objetivo de analizarlo para conseguir algún tipo de conclusiones.

2.9.6 La evaluación en educación artística

El profesor es un diseñador que crea situaciones y luego modula estas situaciones para que sean apropiadas para cada estudiante. El profesor crea su clase tanto en el diseño de situaciones educativas como en la modulación de éstas.

Tabla 3 Eisner

 <p>Ilustración 1 Eliot W. Eisner</p> <p>Elliot W. Eisner Nació el 10 de marzo de 1933 en Chicago, Estados Unidos. Murió el 10 de enero de 2014, en Stanford, California, Estados Unidos. En 1962.</p>	<p>Diez lecciones que las Artes enseñan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Las Artes enseñan a los niños a tomar buenas decisiones sobre relaciones cualitativas. A diferencia de la mayor parte del currículum en el que las respuestas correctas y reglas prevalecen, en las Artes el juicio y opinión prevalecen sobre las reglas. 2. Las Artes enseñan a los niños que los problemas pueden tener más de una solución y que las preguntas pueden tener más de una respuesta. 3. Las Artes muestran múltiples perspectivas. Una de sus grandes lecciones es que hay muchas maneras de ver e interpretar el mundo 4. Las Artes enseñan a los niños que en las complejas formas de resolver problemas rara vez hay una única solución, sino que cambian según las circunstancias y la oportunidad. El aprendizaje de las Artes requiere la capacidad y la voluntad de entregarse a las inesperadas posibilidades del trabajo que desarrollan. 5. Las Artes hacen visible el hecho de que ni las palabras en su forma literal ni los números nos muestran todo lo que podemos saber. Los límites de nuestro lenguaje no definen los límites de nuestro conocimiento. 	<p>un destacado estudioso de la educación artística que presentó una visión alternativa rica y poderosa de los recortes devastadores hechos en las escuelas estadounidenses en las últimas décadas,</p> <p>Sostuvo que las artes pueden ofrecer a los maestros una guía eficaz y una herramienta crítica en su práctica.</p> <p>Escribió 17 libros y artículos que tratan de planes de estudio, la inteligencia estética, la enseñanza, el aprendizaje y la medición cualitativa docenas, además de sus frecuentes y entretenidas conferencias en todo el país y en el extranjero.</p>
<p>Durante su carrera académica Sostuvo que las artes son críticamente importantes para el desarrollo de las habilidades de pensamiento, fue defensor de las enseñanzas artísticas, profesor de Educación, Emérito de Lee Jacks en la <u>Escuela de Graduados de Educación</u> de Stanford, también profesor emérito de arte.</p> <p>Defendió las maneras en que las artes benefician el aprendizaje de</p>	<ol style="list-style-type: none"> 6. Las Artes enseñan a los estudiantes que pequeñas diferencias pueden crear grandes efectos. Las Artes viven de las sutilezas. 7. Las Artes enseñan a los estudiantes a pensar a través de y con lo material. Toda forma de Arte emplea algún medio a través del cual las imágenes se convierten en realidad. 8. Las Artes ayudan a los niños a aprender a decir lo que no pueden decir. Cuando a los niños se les pide expresar lo que una obra de Arte les hace sentir, desarrollan sus capacidades poéticas para encontrar las palabras adecuadas. 9. Las Artes permiten experiencias que no se pueden adquirir a través de otras fuentes Y a través de esas experiencias las Artes permiten 	<p>Sus obras son referencia en la enseñanza de las Artes y sus críticas al vigente currículum (y el que nos espera) son tan directas como las del más famoso Sir Ken Robinson. Mucho me queda que aprender sobre sus ideas y propuestas en tiempos tan convulsos para la educación artística.</p> <p>En cuanto a la producción de imagen desde el lenguaje visual, es importante la teoría de Eisner, busca que la experiencia de la práctica artística sea transversal en los sistemas de comunicación y</p>

los estudiantes, así como mejora la práctica educativa.	descubrir la amplitud y variedad de lo que somos capaces de sentir. 10. La posición de las Artes en el currículum escolar simboliza para los jóvenes lo que los adultos creen que es importante.	desarrollo social, es decir que el lenguaje estético sea participe de su contexto, desde donde se proponen relaciones del ser creativo, comunicativo y crítico frente a su realidad.
---	---	--

Uno de los teóricos más importantes de la educación artística es Elliot W. Eisner, su aporte a esta rama de la educación artística ha ayudado al cambio de la idea y metodología que la enseñanza de las artes son solo manualidades u oficios sin capacidad crítica frente a un contexto o realidad. En su texto *“Ocho condiciones que influyen en la enseñanza y el aprendizaje artístico”*, organiza una muy apropiada manera de categorizar la experiencia pedagógica para la enseñanza de las artes, y que se entienda que el arte tiene la responsabilidad de desarrollar pensamiento crítico.

3. Las artes y la educación

Imagen: Palabra que viene del latín “imago”, (retrato, copia, imitación), vinculada con la raíz indoeuropea “aim” (copiar, emular, imitar).

Situación: Según el diccionario de la lengua española edición tricentenario.

En esta propuesta se entiende el concepto “situación” como un suceso en donde cohabitan simultáneamente uno o más elementos que actúan en él, y que tal suceso es percibido por uno de ellos y por lo tanto es a quien se recurre para que sea descrita y que el genere una intención comunicativa.

Ejemplo: un paisaje natural en donde está el viento, la temperatura del ambiente, del suelo y de los elementos con los que táctilmente tengamos contacto, igualmente el olor de aquello que lo emita e incluso la mezcla de olores de estos elementos, el sonido del viento pasando por las montañas, por los árboles, el murmullos del rio y la voz de los animales, el color del cielo, del agua, de las montañas, de los vegetación, de los animales, las zonas iluminadas y las sombras, esto más las acciones que cada actor de esta escena genere hace parte de esa situación.

Sin embargo la imagen también tiene que ver con la construcción del lenguaje, de ese mundo de realidades que se reconfiguran a partir de las emisiones del contexto dirigidas hacia los individuos que en tal escenario cohabiten, tales manifestaciones al llegar al campo perceptual de ese interlocutor son inicialmente percepciones que puede incidir simultáneamente a uno o más de los sentidos del individuo que participa en una situación comunicativa, esa que crea diferentes sinapsis y flujos neuronales para que esa percepción sea tomada de una u otra forma por ese que está dentro de tal situación. De tal forma que por ejemplo al tener en la mano una naranja con la intención de comerla primero hay que tener en nuestra memoria diferentes relaciones de significación de esta fruta, ya que digamos que esa persona quiere comerla porque ya sabe cuál es su sabor y ese sabor es una imagen gustativa que tiene en su memoria, de igual manera su textura, temperatura, olor, color y forma, que unido a recuerdos en los que tal fruta haya estado le da una iniciativa para comerla. Ya al comerla se genera otra situación, que permite otra experiencia que dependiendo de su significatividad puede que el cerebro la use para futuras situaciones

En la construcción de una imagen todos lo que la compone tiene un papel importante, bien sea para ubicar un elemento protagónico, u otros que estén en segundo grado de jerarquía hasta elementos que den contexto, esto responde a eso que el lingüista lituano radicado en Francia Algirdas Julius Greimas (1944–1949) denominó como “actante” que es quien realiza o amplía el término o actor, esto de acuerdo al Esquema actancial que se aplica al relato, y una situación comunicativa puede tomarse como un relato y un diálogo entre interlocutores, por lo tanto un actante es una clase que agrupa una sola función de los diversos papeles de un mismo rol actancial, que puede ser: héroe, villano, ayudante, opositor, y permite analizar cada papel tanto en las cuestiones objetivas o denotativas como forma, color, tamaño, así como subjetivas o denotativas como personalidad o simbología dentro del relato. Esto en la composición de la imagen que se realiza desde las artes visuales es importante ya que busca cumplir con una intención comunicativa, por tal razón invita al creador a pensar cada recurso que vaya a usar en dicha producción, de igual manera el lugar donde se va poner dentro del formato y las demás características formales que de acuerdo a esa intención o tono, le adjudique a cada actante y a toda la imagen, de la misma manera que características simbólicas o psicológicas le imprime a estos elementos para que la idea de sentido consiga el objetivo. Por tal razón Greimas invita a analizar la imagen desde sus particularidades hasta la totalidad, pasando por el elemento su lugar su impacto visual y su relación con los otros elementos y con toda la imagen, pero también con la intención que se le imprime a dicha situación creativa.

3.1 El Alfabeto Visual

3.1.1 El sentido de la imagen

A nadie le extraña ya que nuestra memoria no sea un fiel registro de nuestras experiencias vividas, el cerebro crea completa e inventa para dar coherencia al pasado. Pero lo que ahora se está demostrando es que si la memoria nos falla o nos juega malas pasadas, es para unificar nuestro yo presente con el del pasado e incluso con el del futuro. Para ellos afirma : (Punset, 2010)

Según la autora Donis Dondis autora del libro del libro la sintaxis de la imagen, dice:

Hoy, las bellas artes hacen referencia a la interpretación individual junto con la expresión creativa, y las artes aplicadas, a la función objetiva, el uso, la finalidad.

El papel del diseñador, en dicha dicotomía consiste en encontrar el equilibrio entre las aproximaciones subjetivas y la utilidad de lo que hace. (Dondis 1998)

En este texto plantea una deferencia entre dos expresiones que hacen referencia a el arte visual y son: en primer lugar, las bellas artes en las que están la mayoría de expresiones estéticas denominadas arte tales como: las artes plásticas y visuales, las artes de la danza y del teatro denominadas como escénicas y las musicales. Y pone al otro lado a las artes aplicadas dónde están esas disciplinas que se han denominado como oficios, donde están las carreras referidas al diseño gráfico, industrial, de interiores y de acuerdo con el avance de la tecnología ya puede estar presente todo lo que desde un ordenador se realiza, sin embargo ambas tanto las bellas artes como las artes aplicadas tienen como principal objetivo la creación de mensajes visuales. Con el desarrollo de los lenguajes contemporáneos lo visual es tal vez en campo más importante a donde estos mensajes apuntan, sin embargo estas intenciones comunicativas han trascendido a incidir en el campo de otros sentidos como la audición, el tacto e incluso el gusto y el olfato, ya que cada limite que se le pone a la creatividad es solo una excusa para rebasarlo.

La acción de componer va más allá de escoger elementos para colocarlos dentro de un espacio a partir de una estructura determinada, a este espacio se le puede llamar área de trabajo o formato, en últimas es el escenario que se determina para materializar una idea, para de ser socializada por el o los autores con un público. Y presentarla con el fin de ser vista ya valorada como algo bien o mal hecho, de solo evaluarla como algo bonito o feo, porque esta acción apunta únicamente a cosificar el hecho creativo y sería solo una aproximación a un tipo frío y desabrido de sintaxis que solo tendría en cuenta el carácter denotativo tanto de la organización de la imagen como de todo lo que la compone, por lo tanto para este desarrollo es importante tener en cuenta la idea de “sentido”, que contiene en su proceso técnico y conceptual tanto lo superficial y lo profundo de una idea.

Si nuestra lectura es correcta, la fotografía analizada nos propone entonces tres mensajes: un mensaje lingüístico, un mensaje icónico codificado y un mensaje icónico no codificado.

Como lo veremos de inmediato con mayor claridad, toda imagen es polisémica; implica, subyacente a sus significantes, una de significados, entre los cuales el lector puede elegir algunos e ignorar los otros. La polisemia da lugar a una interrogación sobre el sentido, que aparece siempre como una disfunción, (Barthes 2004)

En cuanto a la necesidad de tener en la producción de una imagen un espacio importante para el campo a lo superficial, epidérmico, que evidencie lo que se ve, la forma en sí misma, de carácter significativo mono-sémico, es decir con un solo significado donde se muestra el icono como elemento de representación de la realidad reconocible por la mayoría que observe dicha imagen, y puede nombrarse con la misma palabra o idea por muchos, por lo tanto es una situación obvia y reconocible.

Entonces, es muy importante que tanto el creador como el espectador que dialogan con una imagen tengan en su lenguaje un balance entre lo denotativo y connotativo que en ella perciba y analice, ya que en tal balance este concepto de sentido que en este caso lo da un producto hecho desde las artes visuales contiene.

Los estados de ánimo en la intención para crear una imagen

Existen muchos tipos de pensar la imagen Tomaremos tres.

Desde la idea de pensar en una triada formalizada en triangulo para pensar con respecto a estos tipos de imagen y sus características.

Inicialmente el caso de las piezas visuales cuyos resultados físicos tienen un acercamiento con la representación formal con la realidad, es decir, que la copian, los resultados pueden ser una mimesis de ella como en el caso del hiperrealismo formal, es decir, esa expresión que solo se preocupa por representar formas de una realidad colectiva con una gran pericia técnica, pero dejan de lado la necesidad de mostrar algo que vaya más allá de solo una imagen mono sémica denotativa. En otra arista de este triángulo están las situaciones visuales en donde el fantasear, imaginar y soñar es un aditamento muy importante como por ejemplo el surrealismo que a partir de recursos conceptuales propios de su momento histórico más avances de la ciencia como el psicoanálisis y la teoría de la relatividad, y también esos

acontecimientos que políticamente sucedían en esa parte de Europa donde este movimiento se gestó o fue importante. El surrealismo permitió el desarrollo de nuevas realidades usando formas reconocidas, es decir jugo con el icono reinterpretándolo y reconfigurándolo, con esta nueva manera de mostrar realidades personales se invita al espectador a acercarse a estas propuestas y leerlas para encontrar diversas significaciones, por tal razón son imágenes polimorfos y polisémicas. Incluso con respecto a las manifestaciones de la imagen denominadas como arte abstracto, estas en la mayoría de los casos se desligan de la representación de la forma y permiten diversas lecturas con respecto a la psicología del gesto de la línea o de la mancha, por tal razón hace que se estudie incisivamente la composición de toda la imagen. Sin embargo estos matices solo son algunos de los que cada tipo de imagen puede llegar a tener, solo es un acercamiento a extremos en los que en ocasiones solo se preocupa por copiar sin sentido, o llega el caso de situaciones tan inteligibles que requiere indagar tanto que se puede llegar a la intimidad del creador, por tal razón hay que pensar en cuál es la intención a la hora de crear una imagen.

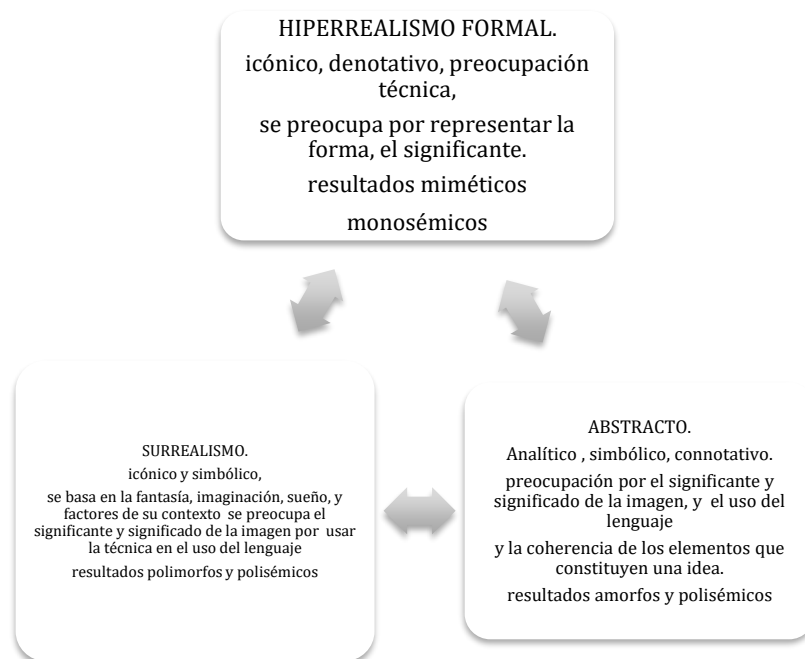


Figura 1. Hiperrealismo, surrealismo y abstracto.

En la idea de sentido con respecto a la creación de imagen, la forma se refiere a lo visible, Entonces a partir de lo anterior se puede pensar que inicialmente una imagen contiene en sí misma y en los elementos que la componen, dos aspectos muy importantes tales son: lo formal y lo simbólico.

Lo relacionado al espacio de lo formal que puede llegar a ser la representación o intento de copiar la realidad como lo intenta hacer el hiperrealismo, o en otros casos como son el expresionismo, surrealismo, y otros movimientos que han tenido en cuenta la realidad como paradigma de idea de la forma y la replantean expresándola de manera diferente, y con respecto al caso de la imagen abstracta, hace referencia a la interacción de esos elementos que la constituyen y materializan, líneas, manchas, tonos, y demás intervenciones que quien crea busque y use para conseguir tal resultado.

Según la RAE, lo simbólico es Forma expresiva que introduce en las artes figuraciones representativas de valores y conceptos, y que a partir de la corriente simbolista, a fines del siglo XIX, y en las escuelas poéticas o artísticas posteriores, utiliza la sugerencia o la asociación subliminal de las palabras o signos para producir emociones conscientes.

Esta condición de la imagen hace referencia al estadio de lo simbólico, que tiene que ver con la significación, lo semiótico y semántico de la imagen y de los elementos que la componen, de lo connotativo, que hace que lo visual tenga carácter psicológico, y que genere un estado de emotividad en su interlocutor. Por tal razón el carácter simbólico genera múltiples lecturas y significaciones, que hace que la imagen pueda interpretarse y asociarse de manera diferente cuando se dialogue con ella, en cada momento y por cada individuo.

Para generar una imagen depende de muchos factores, pero parte de la pregunta ¿qué es lo que quiero comunicar?, y responderlo inicialmente con que sensación quiero que se lea ese producto, por ejemplo: una imagen feliz, o triste, calmada o agresiva, y obviamente esa intención corresponde a un contexto en donde se vaya a mostrar esa imagen. Si es una pieza de intimista va a tener unas intenciones determinadas por una postura del realizador, si es una pieza de carácter público e incluso de mercado esta corresponderá a la postura del creador más la que el análisis y acuerdos con el contexto en la que esta imagen participara.

El Tono: esta condición de la imagen tiene que ver con la idea de **armonía**, en la mayoría de los casos va dirigida a una intención psicológica que va dirigir la intención de una serie de productos que constituyan el conjunto de elementos realizados para que sean parte de una propuesta creativa y comunicativa. Por ejemplo si se piensa en una campaña política ¿qué tono debería tener el total de sus productos gráficos? , responsable, amable, honesto. Y eficiente Entonces todo girara en la idea o armonía conceptual y psicológica de generar esa campaña desde esa idea de tono comunicativo.

3.2 Definición de Arte y la IBA

El arte trasciende el simple “goce estético”. Si el desarrollo de una persona se genera dentro de su contexto cultural se puede entenderse que fuera de ese tejido cultural al que pertenece, y si el individuo tiene relación con el arte, arte es “la más grande conquista intelectual en la historia de la humanidad” (Dewey, 2008, p. 29), por tal razón es una manera de relacionarse con el contexto propio y con otros a donde el arte o la expresión artística de un individuo o comunidad consiga llegar, como es el ámbito de los escenarios académicos.

En el escenario de la Educación Artística concurren acepciones como: expresión plástica, expresión musical, expresión corporal, dramatización, artes plásticas, artes visuales, música, dibujo, teatro, animación, formación estética, (Ferdman, 1990). Sin embargo este contexto no constituye únicamente un puro universo físico sino que es simbólico. El símbolo constituye la clave de la existencia y naturaleza humana y su comprensión.

El conocimiento se expande a diversas vías para desarrollarlo por ello es importante repensar que este se genera a partir del raciocinio inductivo o deductivo que se relaciona con el ámbito investigativo empírico. Tal análisis ha incitado Sullivan (2004) a plantear un enfoque de investigación de paso a plantear teoría con respecto a la práctica de las artes visuales desde tres paradigmas: el interpretativo, el empirista y el crítico. Sullivan afirma que las teorías que explican y transforman las manera de aprendizaje de los seres humanos se pueden hallar en el ámbito de la experiencia que se da en el taller donde se

produce arte, en su libro afirma que “la práctica del arte puede reconocerse como una forma legítima de investigación y que la indagación puede localizarse en la experiencia del taller” (p.109). Esta idea tiene relación con la de Eisner (2006), que describe a la Investigación Basada en Artes (IBA) dentro de las oportunidades de la investigación cualitativa pero que los individuos realizan prácticas de experiencia artística, de tal manera que el investigador es lector y colaborador de sus experiencias que las desvela e interpreta y las hacen visibles en su investigación.

Otros teóricos que han investigado acerca de la IBA como: Kapitan, (2003), a partir de la exposición de McNiff's (1998: 13) desarrolla esta idea como “un método de indagación que utiliza elementos de la experiencia de las artes creativas, incluyendo el hacer arte por parte del investigador, como maneras de comprender el significado de lo que nosotros hacemos dentro de nuestra práctica y de la enseñanza”. Es un reconocimiento fundamental en la enseñanza de las artes como un posibilitador de investigación, ya que el arte indaga constantemente en elucubraciones con respecto a su realidad, y esta es una de tantas maneras de entender el concepto en esta disciplina.

En el espacio de las artes visuales que es la idea fundamental de esta investigación, el uso de la IBA permite el estudio de una problemática como es la búsqueda del análisis y realización de imágenes a partir del estudio de la composición usando la proporción áurea, este método nos permite explorar tanto las imágenes realizadas por los estudiantes como el material visual con el que se haga el seguimiento como lo son los videos y las fotografías. De igual manera hace que el artista-docente-investigador, desde la incertidumbre del arte desde el campo de la educación intente conseguir comprensión crítica del estudiante y de su práctica pedagógica. Por tal razón su proceso de investigación puede acercarse al auto etnografía artística.

En este punto es importante reflexionar frente al aporte de la IBA a las artes y a la educación, en primer lugar está la relación de la Reflexividad: porque une y es un canal entre el producto artístico, el espectador y el artista configurando un ambiente que posibilite relaciones que busquen dar sentido a tal situación, además revela aspectos del yo artista y yo espectador posibilitando comunidades que dialoguen en temas tales como, cómo verdaderamente nos percibimos, sentimos, miramos, observamos, nos expresamos y actuamos. Situación que nos invita a la paradoja de quien es uno mismo. Esta condición

emergente facilita relacionar la IBA con el ámbito autobiográfico, y permite que tanto el docente como el estudiante constantemente se auto descubra. (Cassirer, 1992).

El Espacio y el Tiempo configuran la urdimbre en que se contiene toda realidad, en otras palabras, el encofrado y los cementos de la construcción. Somos incapaces de concebir ninguna cosa que no se sitúe bajo las condiciones de espacio y tiempo. La IBA en la mayoría de casos invita a indagar acerca del contexto para dar sentido a las argumentaciones de los productos que se realizan, esto es también una invitación para que en cada momento de creación se reflexione frente como se organizan los elementos que se van a usar frente a una idea y unos argumentos para que esa participación del hecho artístico haga parte de un espacio tiempo, es decir de una realidad en la que se desarrolla un conjunto de identidades (Kubler, 1988). Hasta cierto punto podemos afirmar que espacio y tiempo son los elementos que permiten la interpretación y comprensión del símbolo. Y es esta una de las oportunidades que en la enseñanza del arte se tienen para generar un poco de conciencia histórica que se pueda unir con los aspectos pedagógicos que se desarrollan en clase, Roger Gehlbach (1990) afirmaba que “el arte constituye, en todas sus formas de manifestarse. uno de los tópicos educativos más fascinantes”, y para que esto sea más fácil de explicar nos trae cinco razones: (Araño 1993)

- El arte, en una o más formas, está presente en cada civilización humana.
- Arte es un concepto que clara y ampliamente rechazan definirlo quienes se ocupan de su estudio, o práctica.
- En la mayoría de los casos la práctica artística es un trabajo de sociedad individual, al menos a nivel conceptual.
- La habilidad para su aprendizaje está en relación directa con las aptitudes personales.
- Como consecuencia de las razones anteriores las enseñanzas artísticas habitualmente se consideran difíciles de enseñar.

4. La proporción aurea en una estrategia didáctica

Si crear es inherente al desarrollo de la especie humana y de su lenguaje, se nota que los humanos han llegado a aventurarse en casi todos los rincones del planeta, lo habitan, innovan, construyen, transforman el paisaje y se imponen como dominantes de su contexto, el humano en cada situación está poniendo en juego su creatividad y es una reacción tan común que es poco notoria y solo se valora en casos en los que lo creativo la sobrepasa. Sin embargo, esta condición es un tema muy importante en estudio del acto comunicativo humano y gran parte de su relación en el ejercicio de dialogar con sus semejantes y con su contexto, donde los interlocutores que participan en él, buscan traer los elementos que suponen apropiados para enunciar una idea, y tal vez este conjunto de elementos tenga el fin hacerse entender por el o los otros. Para tal efecto hace uso de recursos relacionados desde de su memoria, conocimiento y criterio, estableciendo varios tipos de lenguaje tales como: la voz, señas, gesticulaciones, muecas, posturas y demás elementos que configuren estas maneras de comunicarse, signos y símbolos que se dinamicen en un dialogo y formen opciones que puede llegar a ser tanto una pregunta, como una respuesta o cualquier configuración de ideas o elementos que sean óptimos para tal fin.

En la cotidianidad nos estamos constantemente comunicando, ejerciendo y ampliando la creatividad para abrir y llevar un dialogo, en el ejercicio de desarrollar estrategias, arriesgarse a probarlas y aplicarlas en las necesidades de buscar comunicarse eficientemente a partir de un lenguaje estético, como puede ser a partir de las disciplinas que configuran la idea del arte.

En momentos de tener una intención creadora, puede que surja este patrón de preguntas:

Quiero hacer algo,

¿de será que me agarro para hacerlo?

De algo que este.

¿qué afuera o adentro este?

¿En dónde se siente primero?

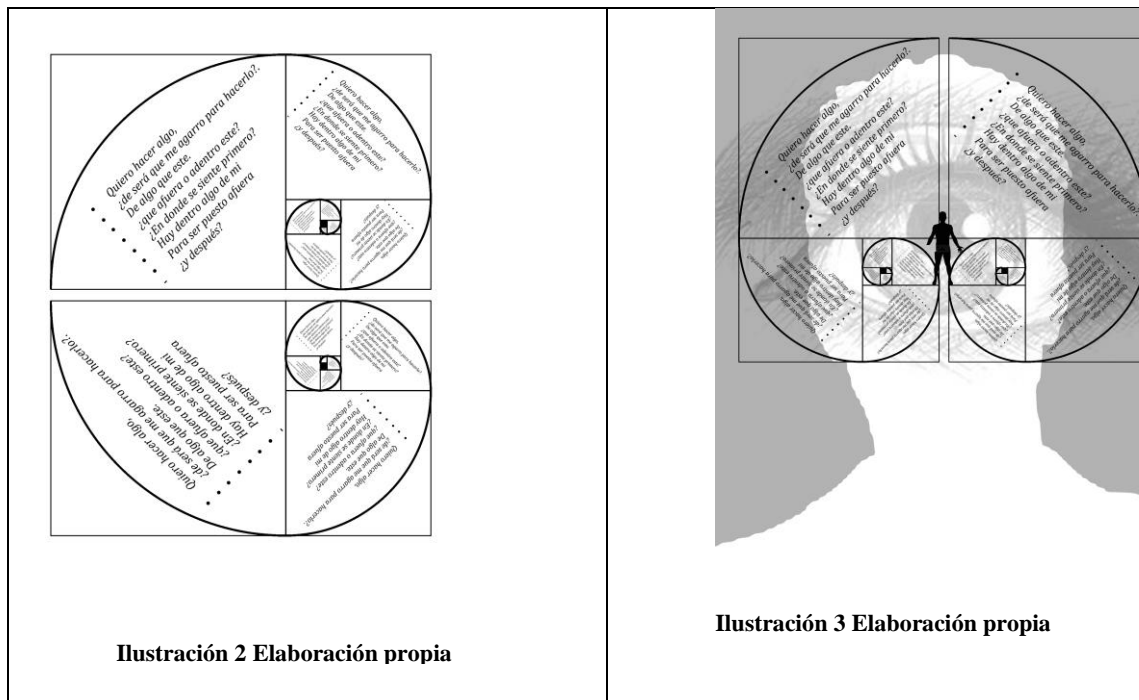
Hay dentro algo de mi

Para ser puesto afuera

¿y después?

Un ciclo de preguntas que en cada momento de crear e incluso después se pueden estar haciendo y esto pueda tomarse como experiencia para futuras situaciones creativas. E incluso es un buen ejemplo de diversos modos de leer y de plantear una idea, o un poema visual. Según la revista Planeta Papel: La poesía visual o poesía concreta, es la expresión plástica del lenguaje alfabético- verbal. Es expresar con imágenes una idea, liberándola de lo verbal y escrito, (Revista PLANETA PAPEL 2010) que es uno de los recursos muy importantes que arrojo el surrealismo .

Juegos Áuricos En Situaciones De Poema Visual



Como en estos dos casos estos niveles de lectura y reflexión se unen con el esquema de la proporción aurea que es un tema principal de esta propuesta y junto al acercamiento de la expresión e intención del poema visual permiten múltiples interpretaciones de ambas imágenes. Asimismo intenta dar a entender la continua expansión y contracción de las ideas, y dentro de estos tránsitos pensar en su grado de importancia(figura 2), también permite identificar el universo del conocimiento personal interno en relación con el externo de la situación que incita a realizar alternativas de dialogo, ambos generando: individuo y contexto hacen perceptible el

fenómeno creativo que puede ser parte de la sensación y resultados de esta experiencia (figura 3), y el lenguaje visual como tema clave de este escrito.

4.1 La Creatividad

La creatividad ocupa el lugar de la idea y procede según su método. Mientras la idea, vinculada a la fantasía, puede proponer soluciones irrealizables por razones técnicas, materiales o económicas, la creatividad se mantiene en los límites del problema, límites derivados del análisis de los datos y de los sub-problemas. (Wong 1995)

Los teóricos han desarrollado diversos tipos de aproximaciones a la condición creativa, algunos hablan que es una característica propia de los seres humanos, ya que es una especie que posee la inteligencia y conciencia suficiente para ser creativos, y solucionar problemas o situaciones problema, sin embargo otros también le dan ese atributo a la naturaleza y a los seres que la componen, ya que la creatividad es facultad de crear.

Según la RAE. El significado de la palabra crear es:

CREAR:

1. tú. Producir algo de la nada. *Dios creó cielos y tierra.*
2. tr. Establecer, fundar, introducir por vez primera algo; hacerlo nacer o darle vida, en sentido figurado. Crear una industria, un género literario, un sistema filosófico, un orden político, necesidades, derechos, abusos.
3. tr. Instituir un nuevo empleo o dignidad. Crear el oficio de condestable.
4. tr. Hacer, por elección o nombramiento, a alguien lo que antes no era.

Según el PhD, José Luis González de Rivera en su artículo: CREATIVIDAD Y ESTADOS DE CONCIENCIA, en cuanto al concepto creatividad enuncia:

“fuerza que un constructo elaborado en el mundo interior ejerce hacia la realización de su equivalente en el mundo externo” (De rivera 1978)

Para Guilford (1950) lo creativo, en un sentido limitado, se reduce a las aptitudes que son características de las personas creadoras, primordialmente, fluidez, flexibilidad, y originalidad.

En la revista Tarragona del país vasco, la pedagoga Maite Garaigordobil junto a su colega Esther Torres, (2014) hacen una relación con respecto al tema de la creatividad, y su

importancia en los desarrollos pedagógicos, presentándonos este panorama de la genealogía del concepto:

Sin embargo, Drevdahl postula una definición integral de este concepto, recogida en varios de los estudios sobre creatividad (Ulman, 1972; Sikora, 1979; Gervilla, 1980; Romo, 1983), desde la que se propone que “la creatividad es la capacidad humana de producir contenidos mentales de cualquier tipo que, esencialmente, pueden considerarse como nuevos y desconocidos para quienes los producen. Puede tratarse de actividad de la imaginación o de una síntesis mental que es más que un mero resumen. La creatividad puede implicar la formación de nuevos sistemas y de nuevas combinaciones de informaciones ya conocidas, así como la transferencia de relaciones ya conocidas a situaciones nuevas y la formación de nuevos correlatos. Una actividad para poder ser calificada de creativa, ha de ser intencional y dirigida a un fin... Puede adoptar forma artística, literaria, o científica, o ser de índole técnica o metodológica” (Drevdahl, 1956, p. 22, Maite. 1996).

En el ensayo el moisés de miguel ángel Freud en primera instancia enuncia la ideas de varios autores que han escrito frente a esta escultura en cuanto al ejercicio de su descripción en lo formal y como se le van dando valores estéticos, simbólicos y relaciones que llegan a ser poéticas, e incluso la relacionan a momentos históricos y el uso del icono para comunicar algo a partir de ciertos maniqueísmos iconoclastas, pero está muy relacionado con el estudio del discurso y cada uno de sus elementos que Greimas propone, esto hace pensar en cómo los aspectos creativos van de la mano con un pensamiento minucioso en la escogencia icónica y simbólica de los elementos que se usa para construir tal discurso.

Para gran parte de lingüistas el lenguaje principalmente aborda el habla y la escritura, sin embargo Omar Calabrese- en el libro: El Lenguaje Del Arte afirma:

En este punto, comienza a ser claro el significado del binomio “arte y comunicación”. Quiero poner en claro que el arte, como condición de ciertas obras producidas con fines estéticos y de la producción de objetos con efecto estético, es un

fenómeno de comunicación y de significación, y puede ser investigado como tal. Esto significa que tendremos que partir de algunas premisas (Calabresse 1987)

- a) que el arte sea un lenguaje;
- b) que la cualidad estética, necesaria para que un objeto sea artístico, también pueda ser explicada como dependiente de la forma de comunicar de los objetos artísticos mismos;
- c) que el efecto estético que es transmitido al destinatario también dependa de la forma en que son construidos los mensajes artísticos.

Entonces la lengua debe tomarse más que como un órgano y relacionarla con sistemas de comunicación, de los que el arte es uno de ellos, de igual manera que los lenguajes poseen una carga estética que genera emotividad en la relación con el mensaje y el contexto en el que se construye y emite.

4.2 Proporción Áurea

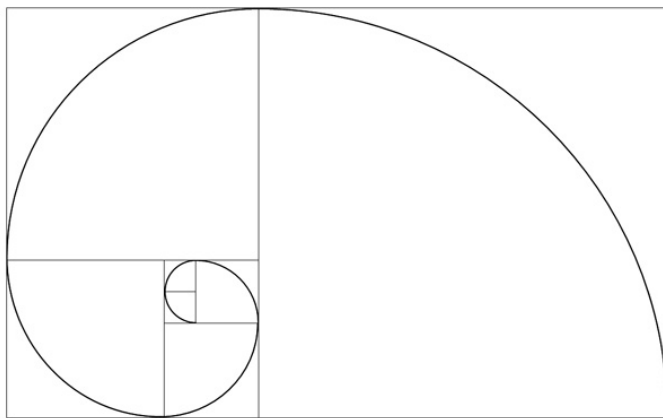

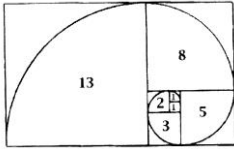


Ilustración 4 Elaboración propia.

La proporción áurea, también llamada: razón áurea, divina proporción, o regla de oro, es una relación de opciones que estudia el tema de la armonía de situaciones que se dan a partir de lógicas en la aproximación al estudio de ciertas características de la naturaleza teniendo en cuenta un factor inicial que es la proporción, teniendo en cuenta una cantidad mayor, armónica a

una menor y una anomalía como punto de atención. Esto se puede ver reflejado en la escala de Fibonacci.

Tabla 4. Leonardo De Pizza “Fibonacci”

 <p>Leonardo Bigollo (Leonardo Pisano o de Pisa) Fibonacci (<i>fillius + bonnacci</i>) “hijo del bien intencionado” .matemático, vivió en Italia entre los siglos 12 y 13 (1170-1240) Se aventuró a dejar de lado el sistema de números romanos que imperaba en su época. Descubrió la importancia de los números árabes. Ilustración https://www.bbvaopenmind.com/fibonacci-y-sus-numeros-magicos/</p>	<p>introdujo los números arábigos, desarrollo una secuencia logarítmica que lleva su nombre: 1,1,2,3,5,8,13,.. donde cada número es la suma de los dos anteriores. El número áureo Esta secuencia tiene la característica de que cada número dividido entre el anterior se acerca, más cuanto menor son los números a 0,6, y cuanto mayor son los números a 1,6 o: entonces tanto de manera ascendente como descendente el número áureo, o proporción divina es parte de una armonía que tiene referencia con ciertas características de la naturaleza</p>  <p>Ilustración https://www.conasi.eu/blog/productos/vitalizacion-del-agua/el-poder-de-la-forma/attachment/medida-aurea/</p>	<p>Esta escala se ha utilizado en las artes, desde la arquitectura, escultura, el dibujo la pintura y la música.</p> <p>$0+0=0$ $0/0=0$ $0/0=0$ esta ecuación inicia con cero como representación de la nada que se reconoce desde la experiencia de un ser humano, entonces, si se busca algo y no hay nada es porque se tiene la experiencia de saber que no hay nada, y a esto se le suma el corroborar que esa situación se está dando, y es representada en otro cero. Es decir, no hay nada y se confirma que realmente no hay nada. Para aproximarse a la escala de Fibonacci desde parámetros comunicativos podemos recurrir a relaciones simples de análisis de sus operaciones matemáticas.</p> <p>$0+1=1$ $0/1=0$ $1/0=$ es una operación imposible. Al estar en la nada para saber que en ella hay algo como mínimo debe haber uno, ese uno puede ser el que está viviendo la experiencia, ya que es quien participa en ella.</p> <p>$1+1=2$ $1/1=1$ $1/1=1$ cuando ese uno se acompaña de otro juntan dos, $1+2=3$ $1/2=0,5$ $2/1=2$ dos cuando interactúan producen algo, bien sea un hijo o una conversación, ese es otro producto es decir tres $2+3=5$ $2/3=0,6$ $3/2=1,5$ el cero coma seis es adentro de uno si esto lo relacionamos con el impulso de las decisiones podemos decir que las decisiones es cuando se elige hacia alguna opción, y dicho impulso se da dentro de uno, es decir dentro del ser. Sin embargo puede cambiar cuando se exteriorice tal acto. $3+5=8$ $3/5=0,6$ $5/3=1,6$ al exteriorizar la decisión se elige hacia algún lado.</p>
<p>En el año 1202 escribe su libro Liber Abaci en donde expresa su estudio acerca del número áurico.</p>	<p>En las artes visuales que se realizan en formatos bidimensionales como pueden ser: el dibujo y la pintura se ha usado recurrentemente esta escala para su composición y construcción</p>	

4.3 Peso Y Avance

Tabla 5, peso y avance.

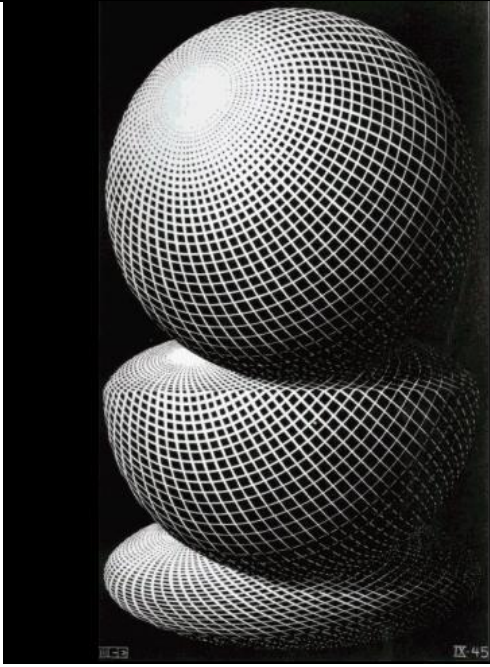

	
<p>Ilustración 7 M.C. Esther, “Tres esferas I” (1945)</p> <p>Este apilamiento de esferas cuyo peso aplasta a la que inmediatamente este debajo de cada una.</p>	<p>Ilustración 8 El discóbolo del escultor Mirón del 450 a. C</p> <p>Un lanzador de disco esta arrancado su lanzada, su brazo atrás con el disco en la mano, la postura insinúa un movimiento levógiro que indica que el disco se dirigirá avanzando hacia el frente del lanzador por el campo.</p>

Tabla 8.

El peso y el avance es una característica propia del devenir natural que como seres humanos nos proporciona el habitar este planeta, es la acción de la fuerza de gravedad aplicada a la imagen y se analiza para la lectura de la imagen tanto como espectador como creador de la misma.

El peso visual es un concepto importante en la ley de peso y avance, propuesto por Klee. Dentro de sus ideas está la observación de la naturaleza, y con ella la búsqueda del equilibrio, tuvo en cuenta el concepto de peso de los elementos que componen la imagen tanto dentro del formato como el peso conceptual. Estas ideas las plantea en su libro “la teoría de la forma pictórica. Archivo teórico que se volvió a lanzar por la fundación march en la retrospectiva hecha en Madrid en el año 2010 con el nombre “Paul Klee: Maestro De La Bauhaus” (Fundación Juan March 2013).

Una línea es un punto que camina (Klee).

En horizontal hacia la derecha y, finalmente, la cuarta, en diagonal ascendente hasta el punto de partida. Si atendemos al peso que se atribuye a cada una de las partes, la primera es la más fuerte, seguida de la tercera, mientras que la segunda y la cuarta sólo reciben una acentuación relativamente leve. Klee plasma aquí ese armazón, aunque es mucho más difícil reconocer la estructura básica en la pintura que en el dibujo. (Klee)

Paul Klee, junto a sus compañeros docentes en la Bauhaus, tuvo espacio y recursos para reflexionar frente a la composición y la experimentación desde su hacer artístico, su aportes son muy importantes tanto para la producción del arte abstracto como para reflexionar frente al arte mimético. Ya que al estudiar la naturaleza se tocan temas como la relación de peso de las formas y las características que el lenguaje cultural remite a un momento y lugar que luego hará parte de las vanguardias.

En el libro el andar como practica estética se hace un recuento de relaciones estéticas apoyadas en la historia del arte contada de una manera simbólica dentro del ejercicio de avanzar en el tiempo y los espacios dentro de diversos momentos y situaciones artísticas. Entonces, el andar puede venir del pasado y se da a partir de una sucesión de eventos cuya importancia la da quien tiene la experiencia, y su lectura depende de sus características culturales que son las que han configurado su manera de comunicarse con su contexto. (Fundación Juan March 2013)

Efectivamente, el andar vuelve visibles, al dinamizarlas, unas líneas, los trazos característicos (originales) que dibujan el territorio aborígen, unas líneas de huida que revientan la pantalla del paisaje en si representación más tradicional (Carreri)

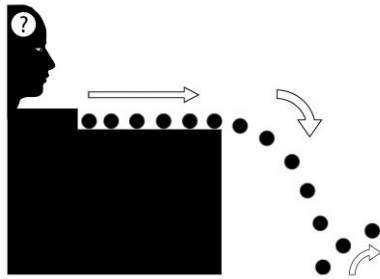


Ilustración 9 Elaboración propia

Peso es una característica de los cuerpos terrestres con respecto a la fuerza de gravedad del planeta, cuyo significado el diccionario de la real academia de la lengua española (R.A.E.) dice: Fuerza que sobre todos los cuerpos ejerce la tierra hacia su centro. Esta condición hace pensar en la relación vertical en la que los cuerpos se ubican en un arriba o un abajo, un liviano, entidad que incluso puede flotar, y un pesado tan pesado que rompe la superficie o suelo o revota.

RELACIÓN DE PESO Y AVANCE en la imagen

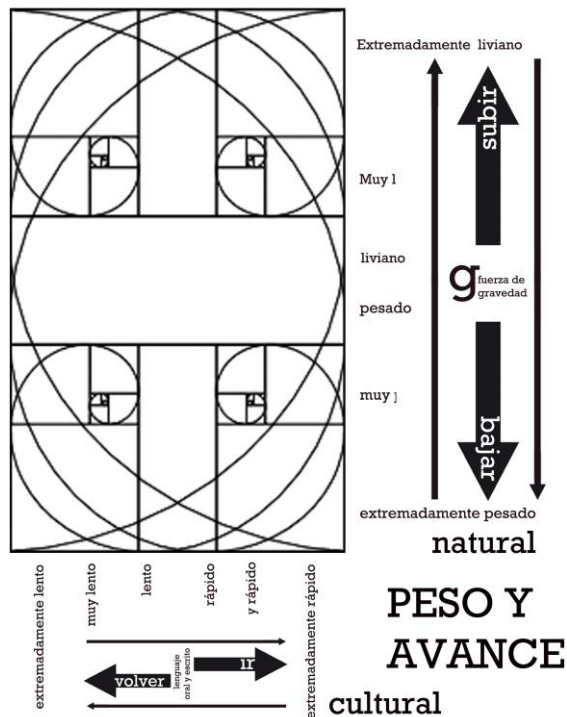


Ilustración 10 elaboración propia

En la reflexión de analizar la ley de la gravedad como condición natural que tiene que ver con la verticalidad y perpendicularidad de los cuerpos con respecto a la línea que describe la superficie de la tierra con respecto al arriba y al abajo, liviano y pesado, superior e inferior, subir o bajar. que incluso metafóricamente se puede relacionar con la psicología de una persona o situación con de la imagen realizada desde el lenguaje de las artes visuales, estado de ánimo de la imagen que el creador imprime en su

	intención creativa y el espectador tal vez perciba y lea en el dialogo con esta creación.
--	---

Tabla 9.

LEY DE PESO Y AVANCE EN EL ESTUDIO DEL BAUTISMO DE JESÚS DE VERROCCHIO

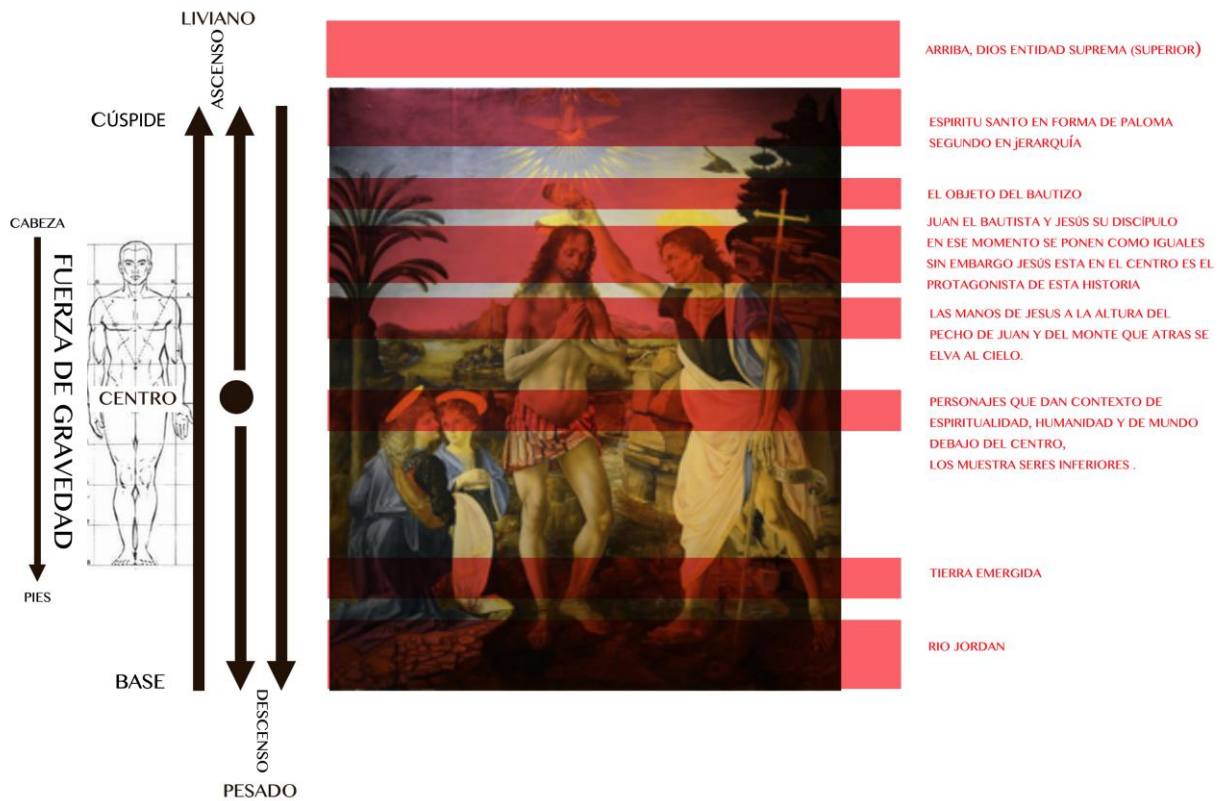


Ilustración 11 Elaboración propi

En esta imagen se hace referencia al peso en la imagen bidimensional aplicado a la pintura religiosa, en la pintura 'El baasismo de juan' de Verrocchio en donde dios como ser supremo simbolizado como una paloma blanca y de mayor jerarquía está arriba dominando la

situación, está un tanto más arriba la cruz que está a mano izquierda que es el símbolo de la iglesia católica y con esto se puede concluir para quien se ha realizado este encargo, retóricamente luego está la mano de Juan el Bautista con el recipiente lleno de agua para el acto de bautizar, este es un acontecimiento importante ya que una persona entra al dominio de Dios con tal ritual. Luego las cabezas de Jesús y Juan el Bautista que en ese momento se muestran como iguales, sin embargo Cristo está ubicado al centro como personaje principal lo que le da el orden jerárquico y protagónico, se muestra el paisaje un lugar cálido ya que hay palmeras y vegetación frondosa de este tipo de clima, más abajo los testigos seres con cierta santidad ya que poseen aureola, luego lo terrenal que es la tierra y el río. Entonces en esta imagen nos plantea toda una relación de peso donde Dios es la mayor liviandad y el suelo y lo que en ella es lo más terrenal y pesado.

Avance

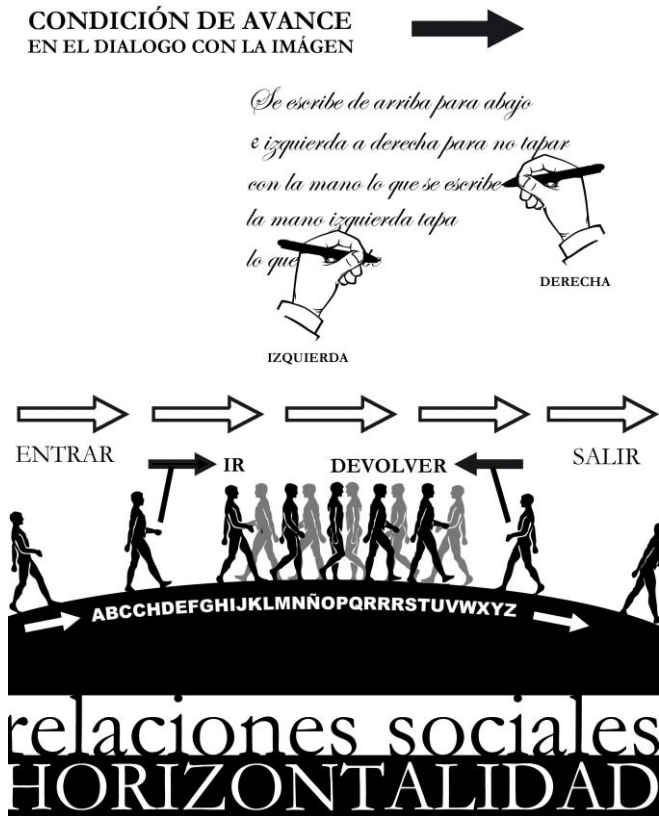


Ilustración 12 elaboración propia

Para pensar en la creación de una imagen es aconsejable tener en cuenta

Las sensaciones con las que inicialmente se buscara generar tal imagen que corresponda a una intención temática y psicológica que le imprima un tono comunicativo a este producto:

Extremadamente liviano

Muy liviano

liviano

pesado

muy pesado

extremadamente pesado

extremadamente lento

muy lento

lento

extremadamente rápido

muy rápido

rápido

Podemos tener el siguiente cuadro de sensaciones.

ESTADO INICIAL	MUY	DEMASIADO	DEMASIADO	MUY	ESTADO OPUESTO
Felicidad	Muy feliz	Demasiado feliz	Demasiado o triste	Muy triste	Tristeza
Amor	Mucho amor	Demasiado amor	Demasiado o odio	Much o odio	Odio
Alegría	Muy alegre	Demasiado alegre	Demasiado o amargado	Muy amargado	Amargura
Euforia	Muy eufórico	Demasiado eufórico	Demasiado o deprimido	Muy deprimido	Depresión
Excitación	Muy excitado	Demasiado excitado	Demasiado o aburrido	Muy aburrido	Aburrimiento
Interés	Mucho interés	Demasiado interés	Demasiado o apático	Muy apático	Apatía
Tranquilidad	Muy tranquilo	Demasiado tranquilo	Demasiado o ansioso	Muy ansioso	Ansiedad

Concentración	Mucha concentración	Demasiada concentración	Demasiada distracción	Muy distraído	Distraído
Satisfacción	Muy satisfecho	Demasiado satisfecho	Demasiado frustrado o frustrado	Muy frustrado	Frustración
Seguridad	Mucha seguridad	Demasiada seguridad	Demasiado miedo o miedo	Much o miedo	Miedo
Libertad	Muy libre	Demasiado libre	Demasiado cohibido o cohibido	Muy cohibido	Cohibición
Tranquilidad	Muy tranquilo	Demasiado tranquilo	Demasiado afligido o afligido	Muy afligido	Afligido
Esperanza	Mucha esperanza	Demasiada esperanza	Demasiado desespero o desespero	Muy desesperado	Desespero
Paciencia	Muy paciente	Demasiado paciente	Demasiado enojado o enojado	Muy enojado	Enojado
Poder	Mucho poder	Demasiado poder	Demasiado sumiso o sumiso	Muy sumiso	Sumisión
Esfuerzo	Mucho esfuerzo	Demasiado esfuerzo	Demasiada pereza o pereza	Much a pereza	Pereza

Tabla 10

Mapa de sensaciones, con ley de tercios, vertical



Ilustración 13 Elaboración personal

Mapa de sensaciones, con ley de tercios, horizontal

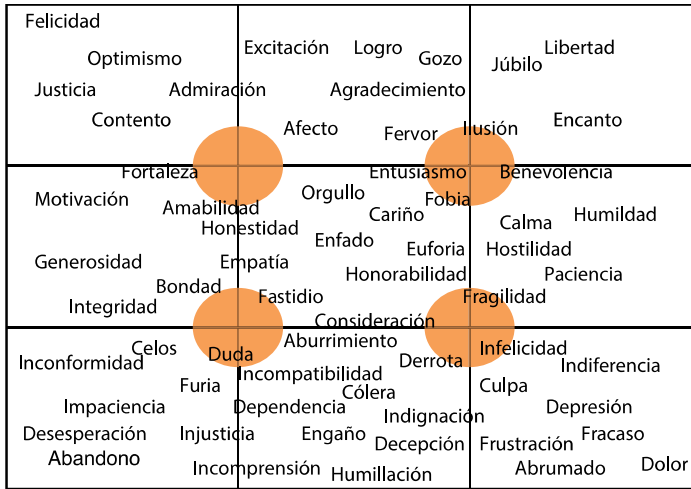


Ilustración 14 Elaboración personal.

Área de Trabajo

Estos esquemas donde se hace visible una intención de abstracción de la imagen bidimensional es un punto de partida para luego iniciar un proceso de creación. Así como Eisner propone situarse en un lugar es que se toma en esta propuesta como la definición del área de trabajo, un espacio que puede tener las márgenes visibles o virtuales, sin embargo es el espacio dentro del formato donde se va a trabajar. Y el uso del espiral áureo es una muy buena herramienta para desarrollar esta reflexión y ejercicio.

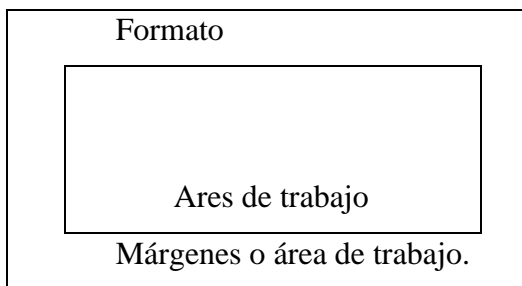


Ilustración 15 Elaboración propia.

Dentro de esta área de trabajo es donde el espacio que va a contener los elementos que componen la imagen, sin embargo en una imagen todos los elementos del contexto es parte de la situación, no es lo mismo un dibujo en una galería que en un muro en la calle.

Proporción aurea y ley de tercios

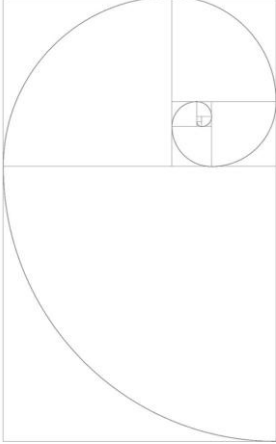
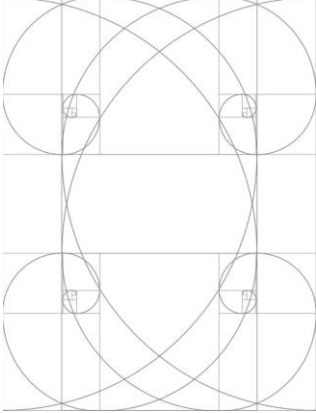
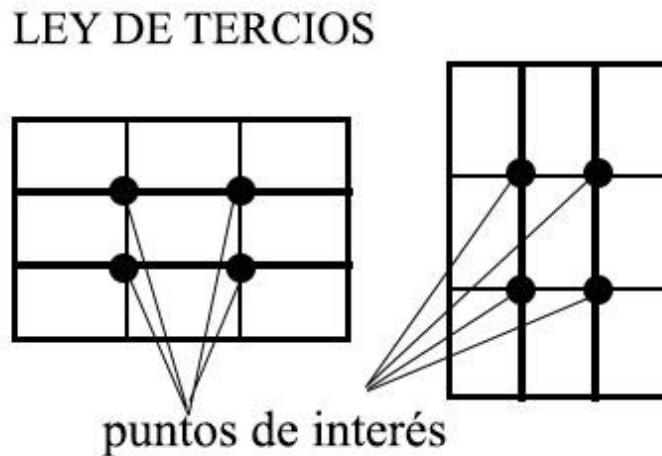
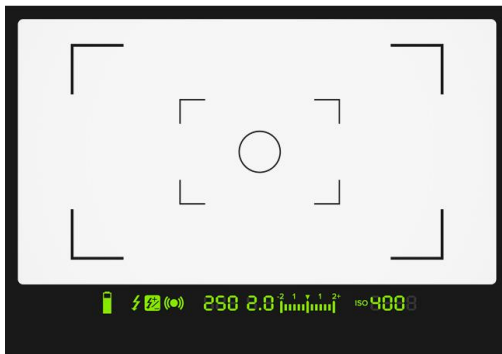
Proporción áurea	Proporción aurea para relacionarla con el formato de ley de tercios
 <p data-bbox="282 1079 711 1115">Ilustración 16 Elaboración propia</p>	 <p data-bbox="878 1052 1307 1087">Ilustración 17 Elaboración propia</p>

Tabla 11.

Estas ilustraciones muestra primero la proporción aurea construida en el rectángulo, y en la segunda como se repite desde cada esquina y en la parte interior del final de cada espiral se encuentra un punto que se puede relacionar con cada punto de interés dispuesto en la ley de tercios.

Ley de tercios**Ilustración 18 ley de tercios Elaboración Propia.**

Este esquema describe el diagrama de ley de tercios tanto en formato vertical como en horizontal, también tiene en cuenta los puntos fuertes que así se nombran principalmente en fotografía o de interés más usados en el contexto de la pintura. Sin embargo este esquema es usado en el mundo del cine.

**Ilustración 19 Elaboración propia**

Esta imagen muestra la división por ley de tercios que en muchas cámaras de grabación de cine se usa, este esquema también se tiene en cuenta en la fotografía y ayuda a distribuir la imagen o cuadro que se está contemplando usar bien sea para una filmación o una toma fotográfica. En la fotografía uno de los tantos fotógrafos que la uso evidentemente fue Cartier Bresson

Cartier Bresson

Herri Cartier Bresson
1908- 2004 Francia



Ilustración 20Cartier Bresson

Cuando yo era muy joven me atraía la aventura... y sólo sabía una cosa: me deprimía la idea de trabajar en el negocio textil familiar. El hermano de mi padre era un pintor que fue asesinado en los primeros días de la Primera Guerra Mundial. Yo tenía 5 o 6 años cuando murió, y siempre soñé con la pintura. Y mi padre me dijo: “Bueno, está bien.” Fue lo suficientemente amable no forzándome a entrar en el negocio. Así que pinté con un amigo de ese tío que murió.

Fue un fotógrafo al que se le otorga el título de padre del foto reportaje.

Tanto así que fue el primer fotógrafo que pudo visitar la unión soviética.

Su principal idea de la fotografía era capturar el instante. Podía durar mucho tiempo esperando la toma deseada, y su rapidez de disparo se equipaba su rapidez mental.

Buscaba tanto una muy buena composición técnica pero con un alto grado de subjetividad o sentimiento. Por tal razón afirmaba “Fotografiar es colocar la cabeza, el ojo y el corazón en un mismo eje.”

Se caracteriza también por componer a partir de un uso intuitivo de la proporción áurea, tanto en la ubicación de los elementos que componían la imagen, así como en el uso de la luz.

Para intentar aproximarnos a la composición de este fotógrafo usaremos una fotografía que tomo en Alicante, España en el año de 1933.

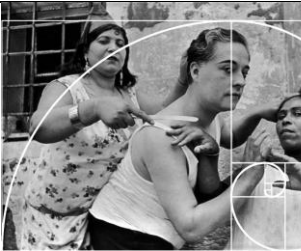


Ilustración 21 Cartier Bresson
España

En esta foto que al parecer sucedió en épocas de guerras, está en un lugar un tanto derruido y esto lo

Y más tarde estudié dos años en un taller de André Lhote, que no era un gran pintor, pero fue un maestro fundamental. Gracias a él sé lo que sé – entre él y Jean Renoir, el cineasta. El fotógrafo no puede ser un espectador pasivo, no puede

evidencia el muro desconchado y la ventana con vidrio rotos, se muestran tres mujeres en una escena que al parecer es violenta hacia la que está a la derecha.



Ser realmente lúcido si no está implicado en el acontecimiento.” (Bresson) estas mujeres en donde al parecer las dos mujeres de la parte izquierda están confabuladas en hacer daño a la tercera, y por tal razón ubica en un bloque las dos agresoras

Se nota como las cabezas de las mujeres coinciden con el movimiento que sigue la espiral de proporción áurea.



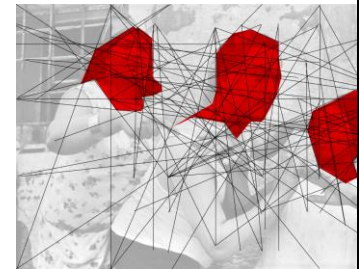
Las dos agresoras puede que estén en una situación de superioridad por tal razón las ubica en la parte superior de la escena, y la agredida esta abajo arrinconada en la parte derecha.



Genera una margen virtual que corresponde a la



sin embargo ubica al personaje secundario en un punto fuerte tal vez para ironizar un poco la imagen



En esta parte se puede analizar algunos flujos de la imagen que se tejen entre líneas de comunicación de los elementos que componen la foto.

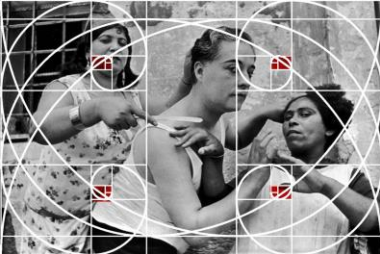


 <p>en esta parte podemos ver la repetición de la proporción aurea para encontrar la ley de tercios</p> <table border="1" data-bbox="284 751 581 982"> <tr> <td>liviano lento</td> <td>liviano vel neutra</td> <td>liviano rapido</td> </tr> <tr> <td>lento</td> <td>peso intermedio velocidad neutra</td> <td>rapido</td> </tr> <tr> <td>lento pesado</td> <td>pesado</td> <td>rapido pesado</td> </tr> </table> <p>Esta puede ser una guía para pensar en la aplicación de la ley de peso y avance en una fotografía o cualquier otra situación bidimensional.</p>	liviano lento	liviano vel neutra	liviano rapido	lento	peso intermedio velocidad neutra	rapido	lento pesado	pesado	rapido pesado	<p>proporción aurea, simbólicamente la ubica hacia abajo para hacer la situación más opresiva y pesada.</p>  <p>.de tal manera que el orden de lectura inicia con una señal que es la primera mujer arriba a la izquierda que es un personaje secundario que ayuda a la siguiente.</p> <p>Se establece una dirección izquierda derecha.</p>	 <p>Acá podemos ver el esquema de ley de tercios que Bresson tenía en su ojo, cabeza y corazón para pensar en una foto.</p>
liviano lento	liviano vel neutra	liviano rapido									
lento	peso intermedio velocidad neutra	rapido									
lento pesado	pesado	rapido pesado									

Tabla 12

Andréi Tarkovski

<p>Andréi Tarkovski</p> <p>Es el proceso de construcción y composición del espacio fílmico. El cuadro (o marco) “uno de los primeros materiales sobre los que trabaja el artista”^[4] permite delimitar espacialmente la magnitud de la imagen, fijándola sobre la superficie rectangular,</p>	<p>Director y teórico del cine, soviético ganador del león de oro del festival de cine de Venecia con la película la infancia de Iván en 1962.</p> <p>Dentro del grupo de sus principales película esta Solaris escritas por Stanislaw Lem. Un hito del cine de ciencia ficción y de</p>
---	--

<p>bidimensional, de la pantalla, de la cual se deriva nuestra aprehensión de la representación fílmica. Ésta “conlleva una <i>‘impresión de realidad’</i> específica del cine, que se manifiesta principalmente en la ilusión del movimiento y en la ilusión de profundidad.”¹⁵</p>	<p>la literatura que trataba temas frente al nuevo orden mundial.</p>
<div data-bbox="282 592 802 1104" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="282 1125 617 1150">Ilustración 22 Andréi Tarkovski</p> <p data-bbox="191 1251 782 1335">Nacido en la unión soviética en 1932 y muere en París en 1984</p> <p data-bbox="191 1415 711 1558">¿Qué elementos intervienen en la configuración de una puesta en escena? (Tarkovski)</p>	<p data-bbox="815 596 1406 1066">En 1986 publica el libro: <i>Esculpir El Tiempo</i>. El trata a partir de la historia del cine temas tales como el sonido y el manejo de cámara, en este último tema busca que se entienda la imagen como un todo dentro un cuadro, en donde cada elemento que la componen debe reflexionarse de manera poética. Y para ello usa los recursos de la fotografía tales como la ley de tercios.</p> <p data-bbox="815 1142 1399 1507">Cuando vi <i>2001, una odisea del espacio</i>, ya supe perfectamente que lo que quería hacer en <i>‘Solaris’</i> era algo completamente opuesto y diferente a ella. Me parece que cada escena es una ilustración de revista de ciencia ficción. Y no precisamente arte gráfico de buena calidad. “</p> <p data-bbox="815 1528 1344 1612">Reference: https://citas.in/autores/andrei-tarkovski/</p> <p data-bbox="815 1692 1419 1835">En esta cita este director deja muy claro que conoce acerca de temas compositivos y de los canales en los que cada producto se mueve.</p>



película: Andreí Rublev 1966

De igual manera en sus reflexiones frente a la entrada y a la salida de los elementos de la imagen plantea el avanzar como un movimiento de izquierda a derecha y devolver como el contrario. De igual manera la idea de acenso y descenso que esto se puede relacionar con el peso.



Ilustración 23 imagen y ley de tercios


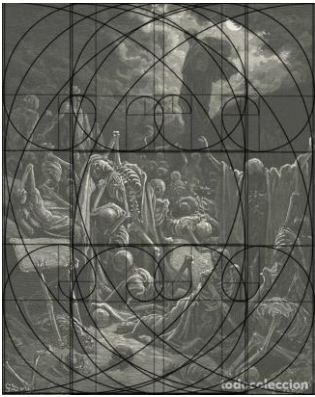
En este encuadre se hace evidente el uso de la proporción aurea para componer que usaba este director, ya que coloca al personaje principal iniciando la narrativa de la imagen igualmente lo coloca en un entorno que para hacerlo reconocible pone la torre de la iglesia en el otro punto fuerte, para redundar en la idea de cristianismo en el otro punto fuerte inferior izquierdo pone en crucifijo, de tal manera que está hablando de un monje cuya mirada lo hace devolverse en sus pensamientos, tal vez recuerdos. Del otro lado esta las consecuencias de la destrucción de la guerra, ya que este artista estuvo participando en revueltas.

Tabla 13.

La proporción aurea en la ilustración

Si bien el cine ha tomado este recurso como un elemento importante en el campo de la composición y Tarkovski así como muchos otros directores de cine y de fotografía la usan también en el mundo de la ilustración muchos ilustradores han usado este sistema de composición, uno de ellos es el artista francés Gustav Doré, que fue un artista dedicado a la ilustración que usó principalmente usando la técnica de la xilografía es decir, el uso de matrices de madera para ser talladas imágenes principalmente en trama de lianas para buscar grises y ayudar con el movimiento de las formas, estas producciones se realizaban en su taller realizar gran cantidad de libros ilustrados. Al hablar de taller no solo se refiere a un espacio y objetos dentro, también a un grupo de personas con cierto conocimiento de la labor del artista que en el trabajaban, esta idea de taller fue usada por muchos artistas en la historia del arte, lo que hacía de esta actividad una experiencia colaborativa sin embargo el crédito se lo llevaba en artista principal como en este caso Doré.

Gustav Doré

<p>Gustav Doré. 1832-1883 Francia</p>  <p>Ilustración 24 Gustav Doré</p> <p>Es considerado el último de los grandes ilustradores,</p>	<p><i>El uso de la luz y de la composición hacia que sus imágenes tuvieran una hipérbole de los aspectos psicológicos de sus imágenes, en dore se nota el estudio áurico tanto de la forma como de la luz. Ya que es un ilustrador que hace del claroscuro una manera de representación que le dio potencia al mundo de sus imágenes.</i></p> <p>Para analizar esto se usara la ilustración de la biblia llamada “el valle de los muertos.”</p>	 <p>A partir de las curvas que permiten las espirales repetidas de la proporción aurea.</p>
---	--	--

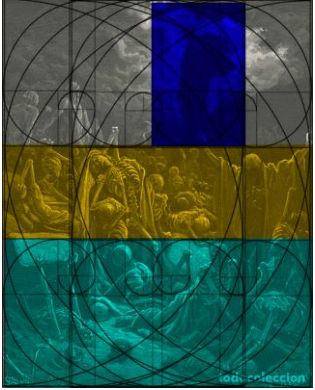
<p>En 1853 inicia ilustrando textos de Lord Byron y Edgar Allan Poe.</p> <p>En 1860 El Ingenioso Hidalgo Don Quijote De La Mancha</p> <p>1866 la biblia.</p>	 <p>Ilustración 25 Doré el valle de los muertos</p> <p>La mano de Jehová vino sobre mí, y me llevó en el Espíritu de Jehová, y me puso en medio de un valle que estaba lleno de huesos. (Ezequiel)</p> <p>Esta imagen representa una penumbra nocturna donde al profeta Ezequiel se devuelve para ir viendo el valle de los huesos secos, en donde hay al parecer almas en pena y muertos vivos.</p>	 <p>Da protagonismo por un claroscuro al personaje superior colocándolo en un punto fuerte.</p>  <p>El ritmo descendente de la curva de la espiral áurea.</p>
--	--	--

Tabla 14.

El compás áureo

Joaquín Torres García Uruguay	
<div data-bbox="282 317 805 842" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="188 898 782 989">El arquitecto uruguayo Joaquín Torres García (1874-1949),</p> <p data-bbox="188 1066 748 1209">así como esta imagen es parte de los emblemas de las epistemologías del sur “nuestro norte es el sur.” el sur”</p>	<div data-bbox="938 428 1317 625" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="911 699 1360 730">Ilustración 27 Torres García Compás áureo</p> <p data-bbox="816 772 1360 1346">Tanto es un importante actor en el arte contemporáneo latinoamericano, así que es considerado el precursor del arte abstracto hispanoamericano. En cuanto al mundo de su pensamiento y reflexiones frente al arte libro “Universalismo constructivo en donde también habla de la proporción aurea y el uso del copas áureo, tema que llevo a profundidad en la enseñanza de la arquitectura y en la del arte.</p> <div data-bbox="911 1371 1338 1549" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="911 1577 1328 1608">Ilustración 28 Torres García proporción aurea</p> <p data-bbox="816 1686 1360 1864">“He dicho Escuela del Sur; porque en realidad, nuestro norte es el Sur. No debe haber norte, para nosotros, sino por oposición a nuestro Sur. Por eso ahora ponemos el mapa al revés, y entonces ya tenemos justa idea de nuestra posición, y no como quieren en el resto del mundo. La punta de</p>



 <p>Joaquín Torres García (Montevideo, Uruguay, 1874- 1949) <i>América Invertida, 1943</i> Tinta sobre papel 22 x 16 cm Fundación Joaquín Torres García, Montevideo</p> <p>Ilustración 26 Torres García. el norte es el sur</p>	<p>América, desde ahora, prolongándose, señala insistentemente el Sur, nuestro norte.” Joaquín Torres García. Universalismo Constructivo, Bs. As. : Poseidón, 1941.</p>
---	---

Tabla 15.

Esta forma de medir con la sección áurea hace imprescindible el uso del compás áureo y queda reflejada en su libro con otros bocetos de sus cuadros. En esta propuesta el compás áureo es una de las alternativas para aplicar la proporción aurea en la construcción de imágenes.

El color en la composición

<p>Johannes Itten 1888-1967</p> <p>Suiza</p> 	<p>Al respecto de la teoría del color, “si podéis, sin saberlo, crear obras maestras de color, vuestro camino es no saber. Pero si, de esta ausencia de ciencia, no podéis deducir obras, debéis instruiros” (Itten)</p> <p>Autor del libro el arte del color en donde profundiza en temas como el contraste simultaneo y también a partir de las temperaturas que el color denota.</p>
--	---

<p>Ilustración 29Johannes Itten.</p> <p>Matemático, artista docente de la Bauhaus y creador de su propia. escuela</p>	
--	--

Tabla 16.

Lo he visto todo en la campiña de Courriéres; las piedras de molino, la gleba negra o tierra de marga, más o menos color café con manchas blancuzcas allí donde aparece la marga, lo cual, para nosotros que estamos acostumbrados a terrenos parduscos, es una cosa más o menos extraordinaria (Van Gogh)

El color es un tema muy importante en el estudio de la imagen, más aun desde las ideas previas en el campo de la composición, ya que estudiar este elemento de la imagen es estudiar la luz, es decir, lo que hace que una imagen sea visible a los ojos y este espacio visual pueda llegar a ser un lenguaje.

De modo que el Angulo de refracción varia con el color de acuerdo con la variación de velocidad, en un problema mono dimensional la dispersión significaría que dos trenes de ondas largos pero limitados, de longitud de onda diferentes, se irían separando cada vez más con el tiempo, si inicialmente estaban solapados. Además cada tren de ondas individuales, formado por una mezcla de ondas sinusoidales puras de velocidades ligeramente diferentes, resultaría distorsionado y más disperso al pasar el tiempo (French 2006).

Esta idea hace reflexionar en el color desde punto de vista de su luminosidad, es decir su vibración, en el claroscuro se tenía muy presente esta idea, ya que son pinturas en donde prima la oscuridad es decir las zonas oscuras ocupan más espacio o extensión que las luminosas, sin embargo las extensiones que tienden a ser claras son entre más pequeñas más luminosas, esto hace que tengan un mayor impacto visual. En el uso de la proporción aurea más ciertos cambios que permite el uso de programas de producción de imagen como loes photoshop y ciertas

acciones de este programa como lo es el de tono-saturación-luminosidad, su por ejemplo a partir de la escala de Fibonacci le hacemos los cambios al tono podemos tener una transición de color que va desde la monocromía la bicromía hasta policromías, también podemos encontrar gamas con volumetría de color como lo muestra el siguiente gráfico:



Ilustración 30 elaboración propia

Con respecto al tema de la extensión que puede ocupar un tono dentro de una imagen también esta herramienta da pistas, ya que desde un área muy grande que ayuda a dar contexto, se van haciendo más pequeñas esta áreas hasta que el punto de impacto visual es lo suficientemente pequeño como para que sea reconocible y consiga un impacto visual como para ser reconocible.

Con respecto a estas dos categorías de uso del color miraremos si funciona en una pintura como la siguiente:



Ilustración 31 Los Jugadores, Carabaggio 1595

En esta pintura se observa una atmósfera de luz que incide en toda esta escena. Denota un aire es límpido y desde la idea el alto contraste le da impacto visual a las formas que paulatinamente salen bañadas por la luz. Fíjate que están haciendo trampas y la idea de trampa como aquello que no se ve a simple vista lo afirma con una luz tenue, así como hace tenue la idea de mostrar al cómplice, y en esta situación panoli está a punto de ser estafado y por ellos le da un poco más de luz a este personaje sin embargo está ubicado en la zona con más luz, ya que no puede ser el único que estos personajes hayan timado, y el prestidigitador es el personaje principal, está más iluminado incluso por estar en la zona más oscura del ambiente. Es de gran calidad visual las calidades en cuanto a detalle de los objetos: pluma en el sombrero como se funde con el entorno y se dibuja delicadamente, tejidos, dados, vestimentas y obviamente los personajes.

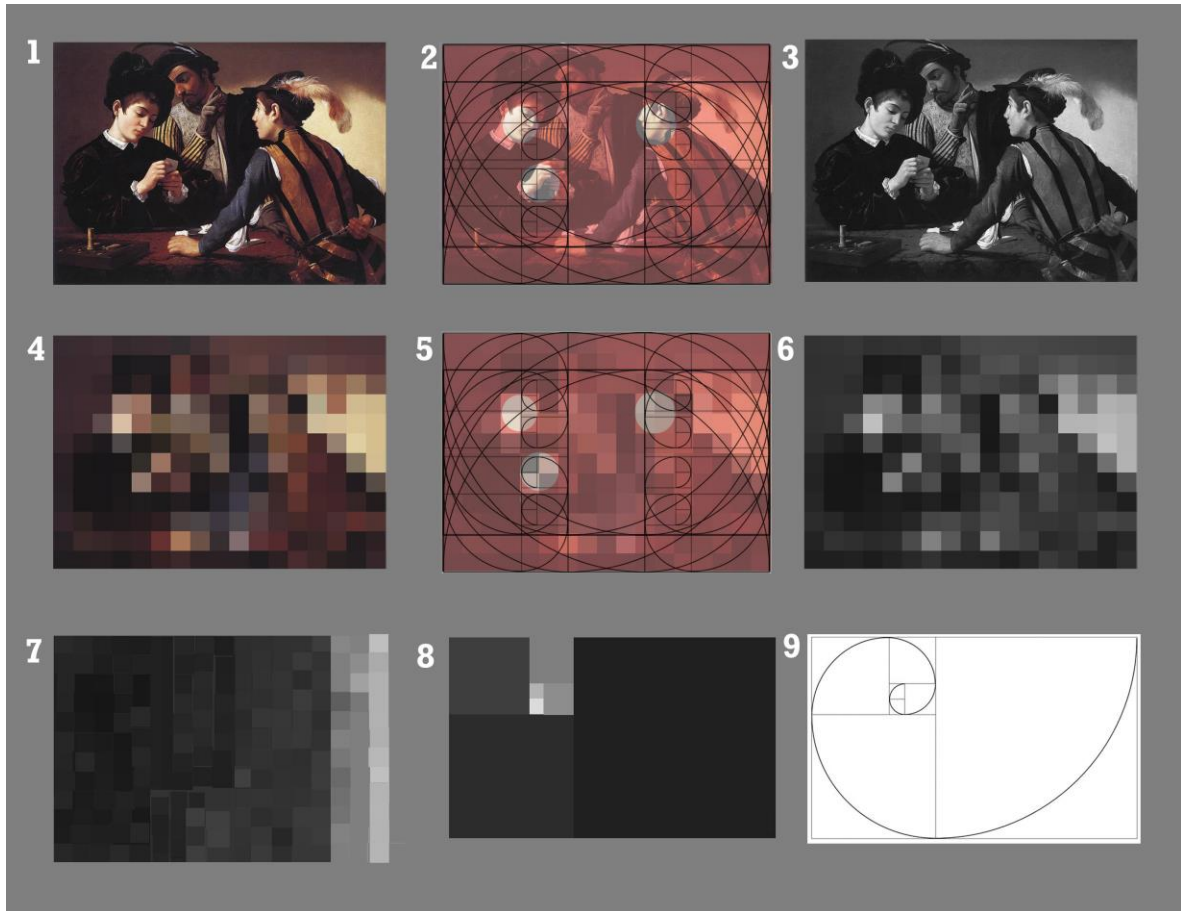


Ilustración 32 análisis usando la proporción áurea de los jugadores de Carabaggio.

Para acercarnos a este tema es importantes revisar esta pintura un poco más didáctica y meticulosa:

- 1- pintura original
- 2- pintura analizada usando la proporción aurea, al realizar este ejercicio se evidencia el protagonismo del jugador que esta al iniciar la imagen y está más iluminado, luego las manos (un tanto más oscuras que el primero) que ocultan lo que con las cartas se está tramando (que las esconde en una luminosidad neutra) y finalmente el que es timado otra vez vuelve la luz sin embargo no tan luminoso como el protagonista que es el jugador. El resto de elementos hacen parte del contexto de la escena, como el secuas y demás detalles como el vestuario e incluso la luz que nos sitúa en una época y lugar en específico.
- 3- Al tener acceso a la tecnología que nos permiten los programas de diseño y retoque de imagen como photoshop, estos nos permiten generar ciertas acciones más rápido, en esta

parte del proceso se pasa la imagen a escala de grises para poder percibir los contrastes en su luminosidad.

- 4- Se usan acciones para que la imagen quede un tanto más abstracta, con la intención de revisar los tonos que se están usando en la imagen, con esta acción se fija en el uso del color en los ritmos que la luz genera más que en las formas.
- 5- Se le pone la proporción aurea y se corrobora la intención de protagonismo, personajes secundarios y de contexto a partir del uso de la luz en la pintura.
- 6- Se pasa esta imagen a escala de grises y se comprueba que es más fácil estudiar los contrastes, cabe anotar que a nivel de contrastes se trabajan tres categorías, alto cuando es muy notoria su diferencia, medio cuando se nota pero no es tan drástico no el anterior y bajo cuando el cambio es apenas perceptible. También en cuanto a luminosidad hablaremos de: un gris neutro, claves altas cuando son más luminoso que el gris neutro y bajas cuando son más oscuras que el gris neutro. El gris neutro se obtiene en photoshop a partir de un rojo puro al que se le quita su luminosidad y queda como gris.
- 7- Se agrupan las claves.
- 8- Y se hace una relación con el esquema de proporción aurea y se puede dar cuenta que tiene bastante congruencia en cuanto al uso del color por vibración y extensión.

Debido a las características que tiene el uso de la proporción aurea en composición y teniendo en cuenta todos los elementos que teóricamente hemos encontrado, podemos sin lugar a dudas proponer las siguientes categorías que debe cumplir un producto bidimensional realizado desde las artes visuales:

- Intención
- Dirección del formato
- Discriminación del área de trabajo
- Ley de tercios y puntos de atención
- Peso y avance
- Jerarquías
- Color
- Finalización

En el momento de realizar los respectivos análisis de los productos visuales, tendremos en cuenta que se cumplan o no estas categorías como método de evaluación objetiva.

5. Propuesta

Ser artista es fundamental para proponer

Esta investigación en educación tiene como de trabajo la producción de material didáctico para ser aplicado en entornos de educación superior, cuya temática es la composición estudiada a partir de la proporción aurea, aplicada en situaciones bidimensionales por estudiantes que cursan artes visuales, tiene como antecedente que es un artista plástico el que la propone, y que produce obra constantemente y en su propuesta de creación aplica eso que en su rol de docente enseña en el espacio de la educación. El ser artista es una de las intenciones que quien se inscribe a programas académicos propios de las artes plásticas y/o visuales. Sin embargo esta idea se reconfigura constantemente a partir de los diversos momentos que se presentan en su proceso de estudios académicos.

Esta es una de las consideraciones que como docente motivan desarrollar esta investigación, y lo que ella busca desarrollar. En esta experiencia pedagógica, que busca hacer un tanto más reflexiva la experiencia artística en los estudiantes.

Ya que la experiencia artística se reconstruye continuamente poniendo el constructo del arte en tela de juicio, va ligada al proceso formativo de aprendizaje, y al ser experiencia es información acumulativa y puede ser considerada como aprendizaje, por tal razón genera conocimiento. En la aplicación de la proporción aurea en el arte hay detractores como otros que estén de acuerdo con su uso, sin embargo la composición es primordial para el obtener competencia narrativa y abrir espacios de lectura con cierto sentido entre obra artística y sus interlocutores.

Inicialmente puede tener una relación con los procesos de percepción con el sentido vivencial, y luego transita hacia la razón que corrobora a partir de los sentidos una realidad, a partir de la memoria donde se contiene la experiencia de vida, situación se abre al goce estético, en el dialogo con la situación artística con la que se dialogue, (Guerrero 2012)

Esto parte del desarrollo de la sensibilidad estética que se potencia a partir del ejercicio de la educación, por tanto se aproxima pedagógicamente al placer que el arte busca, por ejemplo la sorpresa, admiración y concentración. Esto puede estar mediado por el gusto personal y el

deseo de percibir lo único, e incluso la pasión intelectual muy apropiado de los desafíos de la crítica en la producción artística. Permite que surja *el artista docente*.

Para cambiar el estereotipo del artista enclaustrado en su taller, en donde de sus manos surge algo muy cercano a la magia de un loco que de manera criptica crea nuevas realidades: miméticas de la realidad o expresiones difíciles de asimilar.

Sin embargo el artista en muchos casos es una persona activa en su contexto social, no solo cumple con la producción de objetos que adornan o llenan vacíos arquitectónicos, sino que se relaciona con el saber que genera su contexto, con su participación lo nutre y de él se nutre. Incluso los artistas han tenido en su proceso de construcción contacto con procesos de enseñanza, como es la idea de maestro-discípulo, o el artista en relación con otros profesionales en construcción de saberes, e incluso el compartir experiencias entre colegas en relaciones colaborativas de conocimiento. La gran mayoría de estas experiencias ayuda a que se dé la figura del *docente artista*.

Sin embargo se ha considerado que las artes deben hacer parte de sus contenidos curriculares en los ámbitos académicos, donde el artista cumple de manera institucional otro rol como es el de docente allí pone su saber en procesos pedagógicos. Algunos muy tradicionales y otros un tanto disruptivos ya que en gran cantidad de casos la educación en artes tiende a generar otras maneras de enseñar, de relacionarse con el contexto y de expresarse y de ser.

Por tal razón, un referente importante de esta investigación es el proyecto como “las pedagogías invisibles” liderado por la PhD María Acaso, en este proyecto se abre a espacios a la imaginación, la poética y a la ruptura de esquemas, con conciencia de contexto. en estos paradigmas no hay recetas, y tales aprendizajes deben ser metodológicamente colaborativos en cada grupo, la micro-metodología, para la generación de conocimiento, en donde se tenga en cuenta el cuerpo, y el afecto, que da el placer (la pedagogía sexi), que la evaluación vaya encaminada al aprendizaje, no el aprendizaje hacia la evaluación. Para generar una educación visual crítica, se deben analizar las imágenes para tener criterio frente a ellas. De alguna manera el docente artista tiene algo en su agente político y un ser líquido, de moldearse y propenso a cambios y a cambiar los roles de poder. Del profesor al estudiante, del estudiante al profesor y del estudiante al estudiante, que le de capacidad al docente de ser crítico y principalmente autocrítico, y que estos constructos se permitan desarrollar desde las artes es una condición que

tiene relación directa con ciertas manifestaciones del arte contemporáneo en cuanto a tener conciencia de su devenir histórico (Acaso 2014).

Esto genera una *la inquietud pedagógica temática* que puede ser algo muy motivante en la práctica docente para profundizar y querer generar un cultivo de elucubraciones cargadas de pasión investigativa y el placer que genera la sorpresa, e intentar diseñar creativamente actividades para acceder al conocimiento, desde una innovadora producción cultural e intelectual, que disfrute con actitud su trabajo, que genere curiosidad en su ser y en sus estudiantes, que permita a la ilusión que dan los climas del saber conjunto, y que contemple desde su experiencia e inquietudes, la realidad, en relación con los lenguajes visuales. Por ello esta es una propuesta que se fundamenta en la producción de imágenes, en cuanto como se construyen y se leen, entonces en este proceso dado en un largo plazo surgen preguntas, se intentan responder el contexto de enseñanza.

Tales *situaciones promueven abrirse al* docente artista a generar *desarrollos didácticos*, en contextos de la educación en artes, para ello se identifican diversos problemas o situaciones que tal vez tengan algún tipo de solución pedagógica, entonces surge la pregunta de ¿cómo enseñar mejor un tema en cuestión?, responder requiere procesos largos, con muchas fases, momentos para analizar la complejidad del asunto. Entonces surge la inquietud por desarrollar maneras didácticas de hacer de estas explicaciones un producto, que en este caso es la recopilación de propuestas, elaboradas en un tiempo considerable de experiencia docente y de los antecedentes para proponer material didáctico.

Idea que se reitera en esta propuesta de investigación, entonces esta experiencia parte del gusto por el texto, del libro de ensayo, novela o poesía, de la música, del cine, o la repercusión de la palabra, pero principalmente de la fuerza que genera la necesidad de aprender e incluso de enseñar, y por reaprender autocríticamente. Tales condiciones son cercanas al arte. Si bien luego de pararse en el punto como docente se hace necesario que se acerque a un tema pedagógico de interés como lo es la didáctica, entonces buscar propuestas cercanas que puedan relacionarse con los tópicos que el investigador está desarrollando. Por ejemplo Eisner es uno de los pedagogos contemporáneos que dentro de los argumentos de la educación en artes ha tenido un lugar importante, ya que hace énfasis en la educación en contexto. Luis Camnitzer es un gran ejemplo del artista docente que hace un acercamiento entre la creación con la idea como innovación, esta

se puede tomar como disrupción, pero siempre con una postura política dentro del contexto y para producir aprendizajes del arte con relación histórica (Camnitzer 2015), y otro de los tantos influencias didácticas para la educación en artes, es el proyecto “pedagogías invisibles”. Esto motiva a desarrollar *producción de material didáctico*.

De aquí, la inquietud desarrollar una estrategia didáctica para enseñar la proporción aurea fue un largo proceso generando ciertos intentos de producción de material con intenciones didácticas usando lo que se tenía a mano, como un ordenador, programas y plataformas que se usan para crear arte y diseño e incluso la internet, y la constante visita a las bibliotecas, galerías y eventos de arte, ya que son muy elementos importantes para incitar a crear tanto en el campo artístico como en el pedagógico para la producción de material didáctico. Esta producción se da con la experiencia en el aula, junto con querer reaprender. Para ello se revisaba información, anotando, analizando y proponiendo material visual para bridarlo a los estudiantes en clase, cambiando eso que se consideraba necesario de modificar e incluso ampliar a partir de nuevos hallazgos y evaluaciones a estos materiales. Hasta llegar a usar recursos tales como intercambio de saberes, canjes y hasta trueques de trabajo para poder producir este tipo de material.

Entonces, esta propuesta tiene un componentes teóricos y técnicos para proponer algo con cierta calidad, teniendo como territorio físico el aula y como virtual la mente creativa y la clase como instante comunicativo para desarrollar y reflexionar actividades. Es la proporción aurea usada en composición la excusa creativa y comunicativa, que incitan para generar productos didácticos. De esta manera surgió una propuesta didáctica apoyada en una cartilla para la enseñanza de la proporción Aurea. A continuación describiremos estos dos elementos importantes en este trabajo.

Cartilla:

Como título de la cartilla se tiene: *Uso De Proporción Áurea En La Composición Y La Realización De Imágenes*, en esta construcción de idea se deja claro que es la proporción aurea la herramienta a tener en cuenta para componer ya que hay otras como la cuadrícula, el teorema de Pitágoras, incluso sistemas de experimentación aleatoria que en tiempo postmodernos se niega cualquier tipo de sistema para producir arte tales como el automatismo.

- *Prologo:* acá se hace una corte presentación de esta cartilla.

- *Metodología de Bruno Munary*: este teórico del arte y principalmente del diseño acerca las ideas pedagógicas disruptivas.
- • *Elementos básicos del diseño: Wicius Wong*: es un referente que se usa en diseño de imágenes ya que proporciona una metodología técnica y un tanto frívola de creación.
- • **Dirección del formato**: reflexión del porque se eligen los formatos y como se van a tener en cuenta en la composición de imágenes.
- *Aplicación de la ley de tercios y mapa de sensaciones*: en esta cartilla La ley de tercios es un sistema usado para componer, también para identificar en la geografía del formato y el lugar donde poder abstraer y ubicar objetiva y subjetivamente una sensación.
- *Proporción Aurea*, este es el tema del que trata esta cartilla, en esta parte se hace una pequeña relación con Fibonacci.
- *La geometría sagrada*: en esta parte se inicia con la relación de proporción aurea con maneras de conocimiento tales como la geometría, vista como un recurso **de** dialogo creativo y estructural con el hacer y la idea de la belleza.
- *La estrella de cinco puntas*: se hace una relación de la geometría renacentista con la estrella de cinco puntas, y la proporción aurea.
- *El triángulo Áureo*: como otra manera de graficar la proporción aurea, lo que empieza a mostrar la versatilidad de este sistema.
- *Construcción del compás Áureo*, es un capítulo se enseña a hacer el compás áureo, a partir de una cantidad mayor con respeto a una menor en una relación armónica.
- *Rectángulo Áureo*, se hace referencia a la proporción aurea de la manera más común de representación, en un rectángulo.
- *Relación de la proporción aurea con el cuerpo humano*, se hace la relación del cuerpo humano con el de la estrella de cinco puntas, la relación proxémica del cuerpo con el espacio y los objetos. Este es uno de los capítulos que fue importante para entender la relación del ser con la composición en el espacio bidimensional.
- *Uso del color en el formato*, este capítulo busca la relación de la proporción aurea con el uso del color y tanto por la luminosidad del tono como por el área que ocupa dentro del formato.
- *Mapa de sensaciones*: entendido desde que dirección del formato se usa, luego ubicar y escribir la sensación dentro del formato e iniciar con el desarrollo de la imagen.

- Luego viene como ejemplo el uso de estos recursos en la creación de imágenes.
- *El color a partir de la proporción aurea*: se hace este análisis y se aplica en la propuesta.
- *Brief de color*: el brief es una herramienta muy importante para generar una imagen a color, donde se abstraen los elementos hasta llegar a ser formas geométricas, a las que se le ponen color para analizar sus cualidades de contraste simultáneo, concepto trabajado por Johannes Itten.
- *Definición del área de trabajo*: esta idea se toma de Eisner en cuanto al contacto inicial con el acto creativo que plantea el situarse en un lugar para trabajar con las limitaciones y oportunidades que este permite.
- *Realización de un personaje*: este ejemplo se da como guía en esta cartilla, de la aplicación de los conceptos o categorías de análisis propuestas en la cartilla y en la secuencia.
- *Estudio de color*: en esta parte se aplican las actividades del brief de color y del color pensado desde la proporción áurea.
- *Conclusiones*: alguna aproximación a esos hallazgos importantes en el ejercicio de la producción de esta cartilla.
- *Bibliografía*: algunas fuentes que son importantes para la realización de esta cartilla.

El proceso de diseño de esta cartilla

- Una parte intuitiva en cuanto que se va aproximando a cierto tipo de información por gusto intelectual y sin pretensiones pedagógicas tal vez si profesionales desde las reflexiones del arte.
- Otra parte es pedagógica, en momentos en los que esta información se hace pertinente para aplicarla en el espacio de la actividad de la clase y para ello se generan los primeros acercamientos con propuestas didácticas, estas propuestas de diseño se fueron volviendo parte de un archivo que se fue compartiendo y puliendo en sesiones posteriores, de tal manera que el conjunto este material daba a pensar en una posible compilación que tal vez serviría de material didáctico.

- Luego a partir de las posibilidades que promueve la maestría en educación de la universidad Antonio Nariño se decide hacer este producto. Ya en este ejercicio si se ve este desarrollo enteramente a partir de conceptos y procesos pedagógicos.
- Luego se seleccionó la cantidad de información que se iba a usar como información con respecto a los contenidos.
 - a) textos
 - b) imágenes.
- Se usó el texto “Diseñar Con Y Sin Retícula” (Sahara 2004). como guía de diagramación, para usar principalmente el diseño sin retícula y generar una diagramación a partir de la proporción aurea.
- Se buscó un grupo de trabajo que colaborara en el desarrollo de diseño.
- Para diseñar se usó la plataforma Mac ya que son ordenadores con una mejor gestión, fidelidad de color y visualización de la imagen.
- Para desarrollo de imagen se usó la suite de Adobe, el retoque y realización de ciertas imágenes se usó el programa photoshop, la vectorización se hizo en ilustrator, y la diagramación se desarrolló en indesing. Y como parte de los equipos se trabajo con una talbla digitalizadora Wacom de referencia intuos de 12”



Ilustración 33 logo Photoshop



Ilustración 34 Logo Illustrator



Ilustración 35 Logo Indesign

Ilustración 36 visualización de la diagramación de la cartilla

- Se buscó un formato tanto para visualización web como para su impresión, que fue el tamaño media carta, principalmente porque se aproxima al libro de bolsillo y es muy fácil de empacar en cualquier maleta escolar.

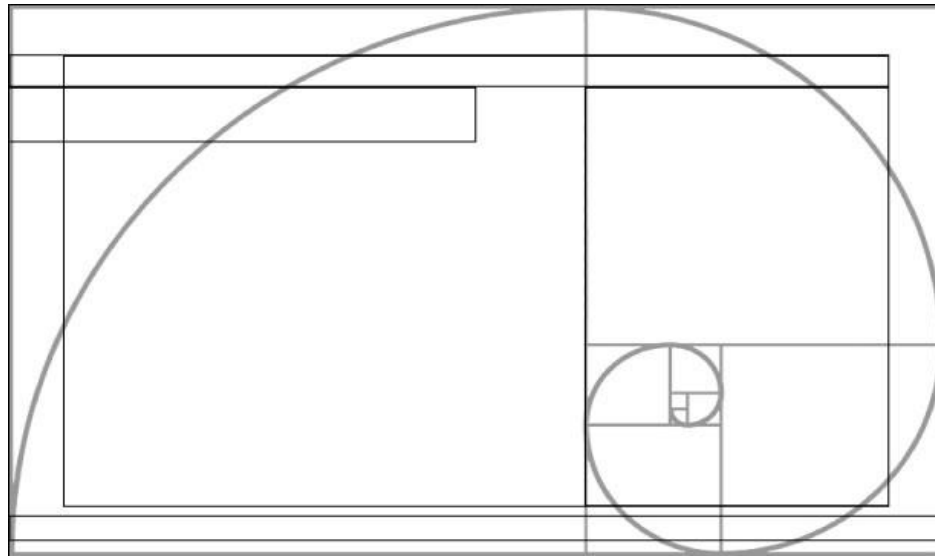


Ilustración 37 Retícula de diagramación

- Se realizó una estructura de diagramación versátil y novedosa que tenga en cuenta la proporción áurea.
- Se seleccionaron fuente Helvética, ya que es una de las mejores fuentes que se han generado en diseño tipográfico, por cuanto a su fácil lectura, su diseño a partir de proporción áurea

 <p>Ilustración 38 fuente diseño de la fuente Helvética usando proporción áurea</p>	<p>ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZÀ ÁÉÍÕabcdefghijklmn opqrstuvwxyzàáéíõ& 1234567890(\$£.,!?)</p> <p>Ilustración 39 fuente Helvética</p>
---	---

Tabla 28

- En junta de diseño se hizo el proceso de montaje.
- Se hicieron múltiples correcciones
- Aprobación del producto.
- Impresión
- Publicación en web.

Propuesta didáctica: Actividades

El Dialogo Entre Ideas

Esta es una actividad que parte del absurdo como puerta que se abre para entrar de apoco a la idea de buscar el sentido de las cosas, tiene en cuenta los saberes previos de las personas y como esta memoria individual y colectiva se relaciona con una situación, en la que se encuentran en simultanea varias personas como lo es el grupo focal. Dentro de los conceptos que se tiene en cuenta esta: el cerebro derecho simbólico y el izquierdo icónico, en donde se retoma el libro de Betty Edwards , Aprender a Dibujar con el lado derecho del cerebro, también se relación con las actividades desarrolladas por el grupo “pedagogías invisibles” consignadas en el texto de María Acaso “esto no es una clase”

Un juego que busca ser similar al dialogo entre las neuronas a partir de las relaciones de sus interconexiones, que están cerca al fenómeno de las sinapsis, tiene como punto de partida el universo individual de las ideas previas que tienen todos y cada uno de los participantes, se tiene en cuenta un conjunto de palabras previas anotadas a partir de distintos tipos de temas relacionados con sensaciones tales como: colores, olores, sabores, ubicaciones en el espacio, estados de ánimo, y otras particularidades.

Es un juego que obliga en cada momento que sucede a otro estar cada vez más atento y a diseñar estrategias para que haya coherencia en lo enunciado.

Dinámica del juego

- 1- se hacen dos grupos y un moderador en este caso el docente con la ayuda uno de los estudiantes.

- 2- el moderador previamente tomara la madeja de hilo y le hará un nudo o una señal de tal manera que este cerca al final de la cuerda cuando se vuelva a enrollar, esta será la señal para que juego pare.
- 3- un grupo escribirá lo icónico y el otro lo simbólico de la idea.
- 4- se dispone un grupo frente al otro el del icono frente al del símbolo
- 5- el moderador da el orden de las ideas para escribir las palabras, ejemplo “vamos a escribir: un color, o un sabor, o un lugar, o la casa, la calle, un sabor, nombres, conectores como: pronombres, preposiciones... etc.”
- 6- se tiene una cuerda muy larga (de muchos metros de largo: 100 200) o hilo, ovillo de lana o lo que se le parezca.
- 7- luego de escribir una cantidad de palabras de más de 15 (es solo un número) se pone un tema. Ejemplo el último partido de futbol.
- 8- Se le pide a las personas que una de ellas decida decir la primer palabra de las que tienen anotadas, esa persona debe hacerlo por voluntad propia.
- 9- Es bueno medir los tiempos de este primer impulso y el de los otros, casi siempre esta primera decisión es demorada.
- 10- Luego que otra diga otra con respecto a la idea y a la palabra que se dijo, la cuerda va de esta persona a la otra. Es decir se hace la primera línea de comunicación.
- 11- Con cinta se van pegando las palabras a la cuerda cerca de las personas, para que se inicie con este sistema de inicio de ideas.
- 12- Luego se continua y cada persona puede decidir la palabra se va relacionar y enunciar, y se va la cuerda para el lado que el juego lo decida, pero en los lugares que se cruza se pone la cinta y se anotan las palabras que hacen parte de esas líneas

Conceptos que se tiene en cuenta

- 1- la didáctica
- 2- diseño de estrategias didácticas
- 3- el juego como estrategia didáctica
- 4- aprendizaje lúdico en grupo

- 5- estética del juego
- 6- el juego como motor de aprendizaje
- 7- evaluación de estrategias lúdicas
- 8- Inteligencia colectiva
- 9- Impulso creativo
- 10- Ley de vórtice de la teoría del caos
- 11- La incertidumbre
- 12- 0,6 1,6 de la escala de Fibonacci
- 13- jerarquía en las ideas
- 14- Diversión dopamina
- 15- Dinámica del discurso
- 16- Conocimiento colectivo
- 17- Nuevo conocimiento
- 18- Plasticidad dentro de un contexto de:
 - la memoria
 - los preconceptos
 - relación entre saberes
 - el lenguaje
 - la creatividad
 - producir ideas

Proceso De La Realización Del Material Didáctico

Es importante contar un poco de la historia que la producción de este material ha tenido, en primer lugar se ha venido desarrollando desde tiempo atrás diversos intentos de producción de material didáctico, sin embargo el tema de la proporción aurea fue emergiendo a partir del acto creativo, como artista y docente que trabaja asignaturas referentes a tal hecho por parte de los estudiantes, se ha llevado un proceso de gestión de información exhaustivo, de igual manera la aplicación de este sistema de composición se ha desarrollado desde varios años atrás, de tal manera que esta producción de este material ha surgido como una necesidad de años de trabajo e investigación, ya la incidencia de tener en cuenta los importantes aspecto

pedagógicos surgió a raíz de las dinámicas propias de la maestría en educación que en la universidad Antonio Nariño se está cursando.

La proporción aurea puede ser un argumento que causa una respuesta positiva a nivel de la sorpresa por parte de los estudiantes, seduce un poco y se convierte en una experiencia lúdica. Inicialmente la relación que tiene con ciertos elementos de la naturaleza con los que en las fuentes de información la comparan, por ejemplo la alcachofa, la flor de girasol, los caracoles, los brazos de las galaxias, etc.

Sin embargo esto solo sería estereotipar la proporción aurea y no darle las oportunidades de tener relación con otras situaciones, que por fortuna otros investigadores también han planteado y en el transcurso de esta búsqueda de información, en casos tales como el desarrollo de pinturas como en caso de Diego Velázquez solo para dar un ejemplo en su obra “Las Meninas”, un cuadro que se ha estudiado desde el uso de la proporción aurea. La arquitectura, la física, la estadística se fueron sumando, sin embargo el cien tuvo mayor relevancia, película como “Casanova” (1976) del director Federico Fellini plantea la belleza en la anomalía que percibe Giacomo casanova tanto así que lo enamora y es un admirador apasionado de esos casos que son se salen de lo común en un contexto determinado, por ejemplo se enamora de una gigante en un circo justo antes de decidir suicidarse, o de una maquina en forma de mujer, de una chica tan blanca por el desangramiento que parecía un espectro. Otra película muy importante es “Phi en el orden del caos” (1996) del director Darren Aronofsky en la película “el contrato con el dibujante” este film plantea el problema de la dios o la armonía del universo a partir de la escala de Fibonacci como patrón del orden del universo. El director de cine y artista plástico Peter Greenaway en su film “el contrato con el dibujante” (1983) muestra a un dibujante usando herramientas en las que se tenía en cuenta la proporción áurea, estas herramientas son mencionadas en el libro el conocimiento secreto del artista David Hockney, investigación de la que también se hizo un documental llamado David Hockney El Conocimiento Secreto, de igual manera su poética se exalta en “the pillow book” (1996) y hace de un cuerpo un libro objeto y un poema visual. Poemas visuales en el cine hay casi en todos lo momento del cine como los híbridos de la ciencia ficción y el cine infantil, sin embargo hay ciertos casos muy importantes, tales como el director checo Jan Svankmager nacido en Praga en 1934, fundador del teatro de cámaras y uno de los más importantes exponentes del stop motion, es decir del video filmado cuadro a cuadro. Un

ejemplo de esta técnica podemos verla en el corto de 1965 *Game With Stones* donde anima piedras en configuraciones antropomorfas, cabe aclarar que sus encuadres también tiene relación con la proporción aurea.

Esto hace entender un desarrollo de una motivación temática que se da transversalmente en los diversos campos del conocimiento. Y es un conjunto de elementos que hacen que se tenga pasión y constancia frente una temática como la proporción aurea, estos antecedentes son propios de la metodología ya que son motivadores para construir una propuesta de conocimiento, que en el caso de cursar la maestría en educación es en este caso la temática óptima para desarrollarla como tema y territorio de investigación. Y obviamente son parte del desarrollo de este tema como posible apoyo didáctico junto con el reto de recursos que se han tenido en cuenta para este proceso investigativo.

En los encuentros pedagógicos con los estudiantes el docente recurre a diversa estrategias para que sus temáticas busque ser comprendidas y que este conocimiento tenga usos transversales en contextos académicos y en la vida fuera de la academia, en tales procesos de gestión no solo son para aplicarlo en el estudiante y en el grupo, también se buscan para el proceso del docente, esto tiene que ver directamente con el ABP, porque es parte de los procesos investigativos teóricos y prácticos tanto del docente como de los estudiantes.

En el caso de los estudiantes esto se ve reflejado en el contexto de sus productos y en el del docente en la generación de sus productos, en este caso se trabajó el seguimiento a partir de un classroom de Google y el material didáctico en el transcurso de varios años de indagación frente a este tema.

La Proporción Aurea En El Análisis De Diseño De Un Elemento

Este ejercicio propone un acercamiento a concebir forma, diseño y concepto usando la herramienta proporción aurea, pero discriminada a partir de un ser humano en especial, una persona que se escoge para que desde su altura o cualquier otra referencia de tamaño iniciar a trazar ese segmento que configurara centrípetamente esa serie de proporciones y relaciones de: tamaño, forma, función y las que a partir de su análisis y reflexión se susciten en cada individuo y grupo de trabajo. Porque es indispensable que se desarrolle esta actividad en grupo, ya que con ella se construye lenguaje y por ende es una actividad social.

Primer acercamiento con la proporción áurea

A partir de la proporción del cuerpo



Ilustración 40 ejercicio de proporción aurea y cuerpo

Esta actividad se desarrolló para buscar que se explore esta herramienta usando algo que un ser humano lo caracteriza como es su cuerpo la medida de su cuerpo, para desarrollar un rectángulo áureo y relacionar todos los elementos contenidos en el con el cuerpo tanto por medida como por mecánica, es decir por la motricidad que una persona genera, de igual manera al estar en un ámbito del diseño esta experiencia y herramienta pude ayudar a desarrollar propuestas de creación de elementos de uso que tengan en cuenta el cuerpo como objetivo principal , esta relación se estudia desde la proporción que va hacia los más pequeños como hacia los más grandes. De tal manera que se pueda hacer relaciones comparativas con objetos como maletas, teléfonos, billeteras, etc. Y con otros más grandes como espacios arquitectónicos, vehículos, mobiliario, etc. Este proceso esta descrito de manera fotografía en la ilustración(ver anexo)

https://www.facebook.com/groups/500314656800233/?ref=group_browse_new en este grupo de Facebook se evidencia un proceso que usando la proporción aurea y el poema visual con estudiantes de primer semestre de diseño industrial, se llega a realizar un espacio habitable con material reciclado, recolectado a partir de la estrategia de pedirlo regalado a los habitantes de los barrios donde los estudiantes habitan, de tal manera que es un proyecto donde el costo es cero y la gestión busca dar un poco de conciencia frente al eco-diseño y los insumos renovables, de esta actividad no se recogieron datos escritos sino se observó la aceptación por parte del grupo que de una u otra manera se sorprendían al encontrar muchas relaciones de esta herramienta con su cuerpo, sus objeto, sus espacios e incluso su motricidad.

6. Metodología

Tipo de investigación

Este proyecto de investigación en educación tiene como parte importante de su metodología la investigación cualitativa, ya que: dentro de su propuesta tiene como propósito utilizar la experiencia artística como lenguaje, por ello se toma el proceso, producto y dialogo del sujeto BILLIG (1994). Denzin (2012^a), Vasilachis (2009) Margaret Mead (1975), Malinowski (1984),

Ya que este es un proyecto de educación en artes que busca brindar mejoras en acciones artísticas en donde entra un alto grado de subjetividad, de igual manera esta propuesta se lleva a cabo en un grupo focal pequeño que permite encontrar intercambios de saberes, y la contingencia que permite el acto creativo, en este aspecto de la deriva creativa esta experiencia se apoya conceptualmente en las experiencias pedagógicas disruptivas que principalmente han desarrollado en el proyecto pedagogías invisibles liderado por la investigadora María Acaso (citación).

Esta metodología de investigación usa descripciones interpretativas (palabras, desarrollo de imágenes desde las intenciones pedagógicas de la enseñanza del arte) más que estadísticas, se analizan significados subyacentes y patrones sociales para mirar detrás de los pensamientos de los estudiantes que conforman el grupo focal, se aproxima a encontrar por qué las cosas son y como son, y como intentar mejorar eso que se considera situación problémica como es el caso de la composición bidimensional en estudiantes de artes visuales.

En este proceso se pretende ligar abstracciones de ideas y reflexiones con situaciones determinadas, ya que en el arte se utiliza para crear recursos personales y colectivos de la experiencia de vida que se permea e impregna de los factores culturales. Entonces tiene como fin permitir analizar lo que hacen las personas y no solamente lo que dicen, es decir, se busca el mundo de su lenguaje. Por tal razón las artes mueven el acto creativo, su realización y producto al espacio de la investigación.

Para ahondar un poco en este concepto se toma como referencia a investigadores que generan dentro del área del arte y la imagen artículos de investigación y que también usan metodologías cercanas a los propósitos que se tienen dentro de esta búsqueda.

Margaret Mead afirma “hay un tipo de persona inadaptada que no lo es por tener alguna debilidad física o mental, sino porque sus disposiciones innatas chocan con las normas de su sociedad”, esta condición disruptiva ha sido una de las directrices que la disciplinas artísticas y por esta condición es que la investigación cualitativa sea una muy buena herramienta para desarrollar investigación en educación en artes.

Con respecto a la investigación en artes esta investigadora afirma que para el caso del arte, e incluso de la educación artística, se ha estado en constante búsqueda sobre caminos y metodologías propias de investigación, dado el carácter “subjetivo” que lo determina. No es posible medir la investigación en artes y por ende en educación artística con los mismos parámetros que se aplican a otros campos del conocimiento. Sin embargo, tras las exigencias condicionadas por la declaración de Bolonia, se ha optado además de la búsqueda de metodologías propias, por la adaptación y aplicación de metodologías investigativas de otros campos con mayor trayectoria en esta, tomadas de metodologías de tipo cualitativo, cuestionando y debatiendo en torno a “la investigación sobre las artes, sino desde las artes” (p. 14), como lo señala Hernández (2006).

Esto hace inferir que el campo del arte es tan amplio que puede realizarse investigaciones en este campo con diversas características ya que las subjetividades son fluctuantes incluso en el individuo, por tal razón llevarlas al campo de lo medible es irse en contra de la misma esencia del arte. Y es una buena opción para ser aplicada en las relaciones pedagógicas, esto hace que el docente sea una persona abierta en su manera de pensar, permeable en cuanto a implementar su condición de ser creativo en el desarrollo de su propuesta didáctica, lo que lo puede invitar a adoptar el concepto de docente “bricoleur”.

El producto de la labor del *bricoleur* es un bricolaje, una creación compleja, densa, reflexiva, a la manera de un collage, que representa las imágenes del investigador, sus

pensamientos, sus interpretaciones del mundo o del fenómeno analizado. Al igual que en el caso de un teórico social como Simmel, este bricolaje unirá las partes al todo, extrayendo las relaciones significativas que operan en la situación o mundo social estudiado (Weinstein & Weinstein, 1991, p. 164).

Esta afirmación indica la importancia de tener en cuenta todos los elementos objetivos y subjetivos que actúan dentro del desarrollo de una actividad pedagógica en incluso está atento a los cambios que se susciten en ella, ya que esta condición es parte de las actividades del bricolaje, y esto es algo que continuamente puede suceder en el desarrollo de una propuesta artística, entonces ambas experiencias se fusionan para sustentarse pedagógicamente, situación que genera puntos de unión con la investigación cualitativa.

Por ello se usa la observación de las conductas de los estudiantes con respecto a un tema como la composición de sus imágenes ya que estas expresiones son parte de su lenguaje. Incluso por esta experiencia es que suscito esta investigación ya que a partir de este ejercicio se descubrió la recurrencia de patrones de conducta y relaciones ideas que argumentan Marshall y Rosman (1999).

Dentro de las preguntas que el documento de Marshall y Rosman proponen están: ¿qué queremos saber? Ante lo cual respondemos que es saber cómo los estudiantes componen su imágenes, y si un método puede ayudar a mejorarlas, ¿quién o qué puede responder a mejorar nuestras preguntas?, como respuesta está el uso que ofrece la proporción aurea, ¿cuál es la mejor forma de saber esto?, con la aplicación de este método y con el constante dialogo entre el grupo en un ambiente de laboratorio, ¿qué otros métodos pueden aplicarse?, la observación, la entrevista, el grupo focal que en este caso es un grupo mínimo ya que se tiene en cuenta 5 individuos para desarrollar la comprobación.

Entonces desde los conceptos de la investigación cualitativa daremos importancia al valor de la subjetividad y las metodologías de seguimiento de procesos, como pertinentes para desarrollar este proyecto de investigación.

Identificado nuestro problema lo primero que se pensó fue darle solución, idea que se transforma en plantear una propuesta de talleres secuenciales para lo cual un elemento importante es diseñar que va en esos talleres, con qué intención y basado en qué. Para esto se planteó finalmente una cartilla que fue producto de muchas producciones didácticas anteriores, algunas fallidas que no se incluyeron, otras pertinentes a las temáticas propias todo basado en categorías que surgieron de la teoría acerca de cómo hacer una composición de imagen bidimensional apoyado en la teoría dada por la proporción áurea.

De esta forma los pasos de nuestra propuesta son:

- Elaboración de una cartilla en composición basada en la proporción áurea.
- Diseño de una secuencia didáctica de seis sesiones para aplicar a lo largo del semestre y basada en la teoría planteada en la cartilla.
- Seguimiento
- Evaluación

Para tal efecto se realizaran observaciones durante el transcurso y al finalizar del proceso, a un grupo focal de acuerdo a lo mencionado por Creswell (2007), para verificar las posibilidades dadas por el diseño hecho a trabajar con los estudiantes.

Instrumentos

Para elegir los instrumentos nos guiamos por las propuestas de Martha Stone.

- a) Formatos de seguimiento: Se trabajaron en cada etapa del trabajo de los estudiantes para conocer los criterios de los estudiantes respecto a los trabajos propuestos por las diferentes guías. Los formatos de cada etapa se encuentran disponibles en los apéndices de la tesis.
- b) Entrevistas: Se hicieron a partir de la presentación personal de los estudiantes, de tipo semiestructurada en donde se indagaba acerca de cada uno de los estudiantes, tanto de sus

particularidades como de lo que saben acerca del tema de trabajo. Las transcripciones de las entrevistas están disponibles en los apéndices.

c) Registro fotográfico: del proceso y de los productos elaborados por los estudiantes en cada etapa del proceso. En los apéndices podemos encontrar algunas de las fotografías de los trabajos elaborados.

Población

El trabajo fue aplicado a estudiantes de sexto semestre en la asignatura *ilustración 2* del programa de diseño gráfico de la corporación unificada nacional (CUN). El grupo al cuál fue aplicado fue un grupo de la jornada de la noche que generalmente trabajan durante el día para pagar sus estudios. Las edades de ellos oscilan entre los 22 y 35 años y el grupo focal seleccionado consta de dos mujeres y tres hombres.

7. Resultados y Análisis

El análisis de los resultados obtenidos se hizo partiendo de los tres tipos de instrumentos con que se recolectaron los datos, a saber formato de seguimiento, entrevista y productos. El análisis se hizo teniendo en cuenta la pregunta de investigación tratando siempre de encontrar los significados en los datos obtenidos para al final hacer la comparación de los obtenidos en cada análisis.

Entrevista

La transcripción completa de las entrevistas se encuentra en los apéndices de este trabajo. Las preguntas hechas buscaban que los estudiantes respondieran acerca de sus formas de trabajar, aunque la pregunta no fue directa, nos permitió encontrar en sus respuestas las afirmaciones necesarias para deducir elementos importantes de sus ideas.

¿Qué dicen los estudiantes acerca de su forma de trabajar la composición?

Hemos encontrado como característica general que ellos mencionan tener un alto grado de aceptación y gusto por la imagen con el pretexto de la ilustración. Por ejemplo el estudiante E4 dice *“es que es una forma de expresar lo que se quiere transmitir mediante un dibujo en una gráfica utilizando diferentes técnicas de trazos”* mostrándonos que es una forma más de lenguaje o de comunicar ideas. También se usa como forma de transmitir sentimientos E6 dice; *“podemos expresar pues muchas cosas como sentimientos sensaciones concepto, etc.”* E3 dice; *“Pues creo que es una de las maneras más dinámicas chéveres y animadas, por así decirlo de yo no poder expresar una idea un concepto”*.

Ellos tratan de mencionar características de la ilustración, aunque no son específicos y no sabemos si están entendiendo correctamente el concepto que utilizan. Por ejemplo el estudiante E7 dice *“me gusta mucho la surrealista y como ilustración fantástica”*

Si consumen imágenes (comprar revistas, objetos afiches ropa con ilustraciones impresa entre otros) ellos tiene ya un goce estético y maneja de alguna forma un criterio de selección, criterio que sería muy importante se presentara en la creación de sus imágenes.

En estas afirmaciones podemos encontrar que ellos gustan de la imagen, reconocen algunas técnicas, la consumen en su vida y son conscientes que es un artículo importante del mercado. Esto nos lleva a concluir que su *Intención* analizada como categoría, no es clara en sus respuestas, además, porque ésta se presentaría de forma clara solamente en el ejercicio de composición y no en el ejercicio de la presentación personal que se les pidió en esta parte del trabajo. A partir de lo que a ellos les gusta se materializa lo que ellos consumen de imágenes. Resaltamos que de las ocho categorías en la entrevista se destaca únicamente la intención que tiene que ver con el gusto de cada estudiante.

Aunque la entrevista fue corta y el resultado obtenido no fue muy amplio, podemos decir que es consistente y fuerte para ser comparado con los resultados que se obtengan a partir de los otros instrumentos.

Formato de Seguimiento

En el diseño de la propuesta se desarrollaron seis actividades aplicadas cada ocho días a los estudiantes. De cada una de ellas surge un formato de toma de datos como parte de un seguimiento de las actividades. Allí se aplicaban paulatinamente las categorías, se evaluaban resultados buscando que la información teórica trabajada pueda entrar en el discurso de los estudiantes en el momento de argumentar.

Cada actividad estaba encaminada a trabajar alguna o algunas de las ocho categorías que resultaron de nuestro análisis teórico. En la actividad introductoria los estudiantes elaboran juicios sobre sus trabajos de los cuales determinamos grados de argumentación. La actividad Formato uno, se hace énfasis en la intención, argumentación y formato. En Formato #2 se enfatizó en las categorías *Peso, Avance y ley de tercios*. En formato #3 se trabajó categorías formato y color. En formato #4 se trabajó la composición de los estudiantes evaluando todas las categorías. En Formato #5 además de todas las categorías se adiciono especial énfasis en la

finalización y en formato #6 se desarrolló la evaluación de las categorías a partir del ejercicio de poema visual.

Resultados

Presentamos aquí el análisis con respecto a lo planteado por los estudiantes en los formatos de seguimiento, para luego ser analizado en un ejercicio de comparación de las imágenes producidas por ellos. En cada ejercicio se hace un análisis desde las categorías, al final presentamos una tabla comparativa de las categorías que tuvieron en cuenta los estudiantes en su ejercicio compositivo. ¿Que esperamos?, esperamos que los estudiantes puedan navegar en este camino tomando de cada categoría elementos que hagan que sus trabajos de composición tengan competencia narrativa. Esta no puede aparecer de cualquier forma, debe ser coherente de acuerdo a la teoría que sustenta nuestras categorías. Sería natural que al ser apropiadas por el estudiante, las aplique no solamente en la composición de imágenes sino que sea toda una característica de su ser como artista que crea con una intencionalidad.

Actividad introductoria: encuesta inicial Análisis textual discursivo:

De la encuesta inicial se obtuvo como resultado que los estudiantes le dan poco valor a su trabajo, por ejemplo dicen que “..esta imagen considero que me quedó fea” (estudiante 3), mostrando que ya tienen un grado de conciencia frente a la necesidad de componer competentemente. En estos casos encontramos que para ellos la dirección del formato no es tan importante porque no es resultado de una reflexión consiente sino basado en la economía del espacio.

Formato # 1

A partir del trabajo en esta parte de las actividades, se concluye que la mayoría de los estudiantes prefieren usar el formato horizontal simplemente por comodidad, desconocen bastante el tema de proporción aurea y ley de tercios a la hora de componer y son muy pocos los

que prefieren generar una retícula antes de bocetar o producir una imagen. Es notoria la desinformación en cuanto a composición y terminan ubicando los elementos al centro del formato.

Respecto al uso del centro del formato ellos afirman que sienten que tienen más libertad y espacio en esta dirección de formato. Cuando hablan del uso de la parte inferior derecha dicen que prefieren bocetar usando ley de tercios. Observamos además que siempre empiezan sus bocetos de forma ascendente desde la parte inferior izquierda.

Sin embargo se preocupan por realizar un boceto antes de producir una imagen para revisar falencias a la hora de generar una imagen final.

Los estudiantes no tienen bases en composición porque de alguna manera terminan preocupándose más por un buen resultado que por un buen proceso, olvidando así crear retículas y usar elementos tan importantes como lo es la proporción aurea o la ley de tercios. : y esta respuesta solo es una apreciación dada por el investigador con respecto al análisis de lo dicho por el grupo:” sienten que tienen más libertad y espacio en el formato. Parte inferior derecha: prefiere bocetar usando ley de tercios. Parte inferior izquierda: siempre empieza sus bocetos de forma ascendente”.

Durante el curso se desarrolló un proceso en varias sesiones con un enfoque progresivo buscando que los estudiantes tengan la oportunidad de hacer análisis y aplicación de cada una de las categorías. El siguiente trabajo es un ejemplo de los primeros productos de los estudiantes. Allí se presentan características recurrentes a todos los estudiantes. (Ver en apéndices las otras figuras de los estudiantes).



• **Ilustración 41** Imagen realizada por estudiante.

De acuerdo a las categorías este dibujo tiene intensidad ya que el estudiante menciona que quiere plasmar algo que sea macabro. Sin embargo, para él la dirección del formato no es importante, tampoco tiene en cuenta el área que ocupa dentro de la hoja. Una característica de este tipo de trabajos es no manifestar jerarquías en su composición que fácilmente se podrían evidenciar o utilizar con la ley de tercios. Básicamente se usa centrar la figura como única estrategia para que la imagen esté contenida en la hoja, creyendo que usar el centro es la única forma de dar importancia a su composición.

A este trabajo se puede decir que es de tipo *IRREFLEXIVO* al presentar intensidad pero no una reflexión. No cumple su objetivo y no analiza su proceso de composición. Todos los estudiantes que participaron en esta investigación llegaron a este tipo de resultado en su primer momento.

Después de este trabajo los estudiantes recibieron del docente la respectiva retroalimentación. Se mencionaron solamente las tres primeras, porque aún se estaba trabajando en su explicación y queríamos que el estudiante más que recibir una calificación, tuviera una oportunidad de aprendizaje ligada al análisis de su trabajo.

En el siguiente ejemplo hemos constatado que en este ejercicio tienen más en cuenta la ley de tercios y la ley de peso y avance para buscar una composición donde puedan ubicar los

lugares de jerarquía. En el punto 3 del formato de seguimiento 3, se plantea en un cuadrado el formato de ley de tercios, para que a partir del mapa de sensaciones que desarrollaron ubiquen el área donde su intención puede estar dentro del formato analizado desde ley de peso y avance y buscando la distribución de jerarquías. Notamos que 2 de los 5 estudiantes no toman el centro como nivel principal, notando para nosotros que empieza a desligarse el centro como único lugar importante de la composición. Esto fue evidente también en las imágenes que presentaron junto con este ejercicio. Veamos un ejemplo.



Ilustración 42 Imagen realizada por un estudiante.

Formato #2

Se nota la generalidad del uso del centro como lugar de composición salvo el estudiante 2, aun el impacto visual no es óptimo y hace falta la gestión de la imagen para que se vea con mejor calidad, la argumentación aún es muy básica y principalmente se evidencia el problema técnico de no tener buena finalización.

Aun no se apropian del concepto o categoría a tratar, para argumentar recurren a descripciones físicas mas no simbólicas ejemplo: “Un joven se encuentra en primer plano y con rabia mira hacia donde están unos personajes que están sentados en una mesa, se refiere a ellos porque de ellos depende su futuro de permanencia en la casa en la que habita en el momento”, y esta otra afirmación corrobora esta inmediatez en el análisis de una imagen: “Esta imagen o

ilustración está compuesta en el centro ya que quise, que el personaje no quedara desapercibido y se pudiera detallar más sus partes (el pantalón, la cara, los bolsillos, la trompeta, etc....). Con respecto al fondo, lo hice en ese color ya que representa las llamas de un incendio”.

A nivel compositivo no se ven reflexiones que evidencien que están pensado en esta etapa de la creación de sus imágenes.

Estas apreciaciones se evidencian por ejemplo en la ilustración del estudiante 4, que muestra una imagen muy descuidada, con poca intención, y solo se dedica a describirla y a encontrarle defectos “Esta imagen la dibuje hace aproximadamente un año, la considero la más fea que tengo, ya que en la parte del rostro o en cualquier rostro de una ilustración, no he podido realizar las expresiones que tiene el ser humano. Esta realizada sobre papel grano en pasteles.” Sin embargo no hay un uso del resto de categorías por el resto de los estudiantes

La descripción hecha por el autor nos manifiesta que es una imagen que se considera como fea, y argumenta que lo peor en sus resultados fue el rostro. Aun es una imagen que se concibe a partir del centro, muy propio de la idea del retrato, las intenciones miméticas realistas no tuvieron en absoluto éxito, sin embargo este estudiante y este dibujo puede tener relación con ciertos movimientos vanguardistas como el neo expresionismo alemán, es decir eso que aparenta ser feo tiene cierto grado de belleza subjetiva para el observador. Pero incluso lo feo debe estar dentro de las intenciones del que lo hace y al no tener en cuenta estos conceptos ya es un gran problema que presenta una imagen. (Todas las imágenes las podemos encontrar en los apéndices)

Formato #3

En este ejercicio se logra ver que los estudiantes realizan sus imágenes sin tener ninguna intención al hacerla sino solo por llenar el formato, la mayoría de nuevo ubican sus imágenes en la parte central del mismo y de forma horizontal, no obstante algunos lo logran tímidamente. Al preguntarle ¿Cuál es la situación más importante? Obtuvimos la siguiente respuesta “Cuando el torero entra a la puerta” en esta afirmación se nota una intención narrativa concreta, lo que hace notar que el estudiante busca un objetivo.

Formato #4,

Esta actividad parte de escoger de un cuento del libro *El espejo en el espejo* de Michael Ende, e ilustrarlo. Los estudiantes logran una buena captación del cuento, logran ubicar sensaciones usando la ley de tercios y se fijan más en la composición de la imagen. Y esto se nota en los argumentos de los estudiantes.

Sin embargo, notamos que aun así es más relevante en ellos a la hora de plasmar una imagen, usar el formato horizontal. Como la pregunta de ¿Cuál es la sensación principal que según su percepción tiene esta lectura?, tiene como respuesta: “Ansiedad” esto hace notar que ya no se compone sin intención alguna, ya se tiene un derrotero importante.

Aun así algunos logran buenos resultados visualmente, esto se puede notar en la argumentación del estudiante 3 cuando se le pregunta: ¿Cual es el tema?, el responde: “Misterio”, al enunciar qué elementos usara: “El tema gira en torno a dos personajes, uno un estudiante, que reside una habitación rentada y un sirviente que trabaja en la casa” el tema de otro de los estudiantes dice que es “El bombero varado y el tiempo que no corre”, lo que permite darse cuenta que ya tienen intención y discriminan los elementos a usar en el desarrollo de su imagen.

Formato #5

En este ejercicio es notorio que hace falta un mejor análisis de la imagen, ya que las sensaciones y las ideas generadas por los estudiantes aún son muy básicas a la hora de comprender la composición de una fotografía o ilustración, prefieren no usar colores en el momento de producir la imagen. Insisten en usar el formato en dirección horizontal, sin embargo todos los estudiantes ya tienen muy en cuenta la psicología del formato y la ley de tercios para ubicar la sensación o intención comunicativa que quieren plantear en su imagen. En algunos casos se empieza a notar la aplicación de ley de tercios y de la proporción aurea.

Encuesta Final.

Es claro el mejoramiento en cuanto a composición por parte de los estudiantes, ya que en sus descripciones expresan los motivos de los usos de los formatos que han escogido, siendo la proporción aurea y ley de tercios frecuente en sus imágenes, en cuanto al ejercicio, es notable la creatividad y la buena organización de los elementos logrando así una muy buena composición final.

Formato #6 Taller el poema visual

En este taller se realizaron ilustraciones a partir de la técnica collage, que tenían una absoluta intención comunicativa todas las categorías que se tienen en cuenta para componer, ya el campo de la argumentación estaba claro y no requirió generar algún tipo de instrumento de seguimiento más que la fotografía, incluso si se usa el centro es con un intención previa. La composición se realizó usando el compás áureo, de igual manera se nota la dirección del formato como por ejemplo el estudiante E2 afirma “Formato vertical, porque necesitó enfocar solo el objeto que vamos a observar ya que esta imagen no lleva paisaje o algo más para utilizar formato horizontal” lo que hace deducir que tiene muy en cuenta esta situación comunicativa. Ya la discriminación del área de trabajo, de igual manera la taxonomía de los elementos que los estudiantes usan en sus imágenes las tiene muy en cuenta tanto la forma como lo que pueden simbolizar. El estudiante 4 afirma “El diablo, La guitarra, El compás, Marrano, celular”, y al enunciar el carácter simbólico dice; “Un diablo dispuesto a anotar y derrotar todos los estereotipos que lo ligan con todo lo malo, quiere demostrar que puede ser bueno en algo, pero la persona adelante demuestra que el camino no es sencillo”. En este momento el estudiante tiene plena conciencia de que va a usar, porque y donde. El uso de la ley de tercios de igual manera el peso y avance y el estudio de color lo tiene en cuenta. Este es un ejemplo de un buen trabajo que se dio al culminar este proceso.

En general son imágenes con un alto poder comunicativo que usan elementos no convencionales para comunicar una idea y esta situación anómala las hace mas atractivas para el espectador.

Explicación del cuadro y de su nomenclatura

Este cuadro se describe de la siguiente forma:

Se tuvieron en cuenta los siguientes ítem:

- Sesión: Se refiere a la sucesión de clases que tuvieron con los estudiantes.
- Actividad: Es lo que temáticamente se desarrolló de manera teórica y practica.
- TT: esta se refiere el tipo de trabajo (TT) en cuanto a: I. inicial que es antes que inicie el proceso, A. Autónomo que es lo que el estudiante hace en el tiempo extra clase, o como tarea. Y P. Presencial, que es lo que el estudiante hace durante la sesión de clase.
- Instrumentos: son los instrumentos de toma de datos que se usaron.
- Horas: es el tiempo destinado para cada actividad.
- T: es el total de valoración que se obtuvo.

A la información arrojada por los resultados le hicieron los siguientes análisis

En el cuadro anterior se tuvieron en cuenta calificar las Categorías generales que son:

- Intención
- Dirección del formato
- Discriminación del área de trabajo
- Ley de tercios y puntos de atención
- Peso y avance
- Jerarquías
- Color
- Finalización.

Cada estudiante trabajaba en algunas categorías o en otras. Esto nos da un tipo de clasificación de los trabajos de la siguiente manera:

Tipos de los trabajos según su evaluación.

No	TIPO DE TRABAJO	desde hasta
1	Trabajo irreflexivo	1.0 - 2.5
2	Trabajo con reflexión pero sin argumentos	2.6 – 3.5
3	Trabajo con reflexión de la imagen	3.6 – 5.0

De acuerdo a este seguimiento se observa que en las tres primeras actividades se obtuvieron resultados que se ubican en la categoría 1 Trabajo irreflexivo

La cuarta demostró Trabajo con reflexión pero sin argumentos

En las dos últimas siguientes, ya que se estaban usando las categorías dispuestas en la cartilla tres se obtuvieron resultados propios de la tercera categoría: Trabajo con reflexión de la imagen.

¿Cómo evolucionaron los estudiantes durante el semestre?

Este curso inicio en la tercera semana del semestre, es decir aun en el primer corte, y culmino en la semana quince lo que quiere decir que se desarrollo durante el semestre. A pesar de ser estudiantes de sexto semestre de diseño grafico, y haber cursado asignaturas en donde han tenido contacto con temas relacionados con la composición, la proporción aurea, ley de tercios y finalización de una imagen, se encontró que los estudiantes aun no presentaban un mínimo de reflexión con respeto al tal proceso, por alguna razón solo se estaban limitando a cumplir con tareas de manera literal, esto se evidencia el las sesiones uno y dos del cuadro de resultados de actividades y según la valoración obtenida se nota que estaban presentando resultados con ningún tipo de reflexión en su proceso de conceptualización ni de aplicación de los elementos de la imagen en su trabajo.

Sin embargo se logro hacer entender algo tan abstracto como la “intención” a partir del mapa de sensaciones y el estudio de la imagen, y esto es parte de los resultados de la sesión tres, ya que de igual manera que un formato no se usa sin tener un porque, de igual manera que desde la proporción áurea aplicada en la ley de tercios puede ser una buen recurso para ubicar elementos con jerarquías.

Entonces al finalizar este proceso de investigación se logro conseguir que los estudiantes tengan en su producción de imágenes un alto grado de reflexión y argumentación, esto se

evidencia en sus últimos productos y ultimas sesiones como la cinco y la seis, ya que son momentos en los que tuvieron en cuenta las categorías para generar la imagen así como también para argumentarlas.

Cuadro de análisis de los estudiantes de acuerdo a las categorías de trabajo

Categorías			
estudiante	1- Trabajo irreflexivo	2- Trabajo con reflexión pero sin argumentos	3- Trabajo con reflexión
1			x
2			x
3			x
4		x	x
5		x	

Este esquema demuestra que la mayoría de estudiantes (tres), terminaron con un trabajo satisfactorio que se valora como: tres estudiantes se ubican en la categoría uno, hubo un estudiante que está en la mitad entre la categoría dos y la tres. Y uno que sus resultados lo ubican en la categoría dos

En este cuadro observamos que los estudiantes mejoran sus conocimientos teóricos y prácticos en composición de situaciones bidimensionales a partir el uso de la secuencia didáctica con respecto a la proporción áurea. Podemos añadir además:

- Que esta secuencia desarrolla características y presenta parámetros secuenciales que permiten generar en el estudiante procesos de reflexión intencionada de la realización de imágenes a partir del uso de principios básicos de composición usando la proporción aurea.
- Que dentro del proceso se evidencia la mejora de la composición de imágenes bidimensionales de las realizaciones de los estudiantes de artes visuales.
- Que luego de este proceso los estudiantes están en capacidad de discriminar eficientemente la composición de la imagen y el papel de cada elemento que la compone desde la intención y jerarquías.

Producto

Como producto final de este proceso, los estudiantes elaboraron unas cartillas donde daban cuenta de la evolución de su forma de trabajar y su argumentación. En estas cartillas encontramos sus ilustraciones argumentadas desde cada una de las categorías que fuimos introduciendo a lo largo del curso. Estas cartillas finalmente fueron publicadas y entregadas al docente, algunas puestas en plataforma virtual y otras en formato impreso. Para acceder a estos productos las direcciones electrónicas se encuentran en los apéndices.

Estos productos tienen como característica importante y bastante resaltada que los estudiantes son críticos frente a su proceso. Para ello se analizaron trabajos de autores relevantes en el arte visual desde las categorías, método que lleno de argumentos el discurso de los estudiantes.

Por ejemplo, el estudiante 2 dice en la cartilla a propósito de del *Breif de color* lo siguiente; “*En esta parte se seleccionó dos escenas del cuento trabajado y se comienza a hacer una interrelación de formas relación entre personajes, las emociones manifestadas entre sí, el contexto que se desarrolla en el escenario y las jerarquías que caracterizan a cada elemento y personaje*”, evidenciando que su nivel de argumentación y abstracción es muy pertinente frente a su labor disciplinar y respecto a las categorías propuestas.

Entrevista, formato de seguimiento y producto.

Los resultados de cada una de estas formas de trabajar se pueden resumir en las siguientes tres afirmaciones:

- 1- Desde un comienzo manifiestan intensión al consumir o producir imágenes.
- 2- El trabajo con la secuencia didáctica hace que mejoren sus conocimientos teóricos y prácticos con la aplicación de la proporción áurea.
- 3- Se logró que los estudiantes fueran críticos frente a su proceso.

La Validación Por Juicio De Expertos

Este recurso necesita: creación, validación y optimización, estos ítems de acuerdo al tipo de investigación, en este caso se evalúa el proceso de aproximación a un conocimiento representado en una estrategia didáctica compartida con una población determinada,

Juicio de expertos, para validar esta proceso se busca el juicio de expertos:

Actualmente el juicio de expertos es una práctica generalizada que requiere interpretar y aplicar sus resultados de manera acertada, eficiente y con toda la rigurosidad metodológica y estadística, para permitir que la evaluación basada en la información obtenida de la prueba pueda ser utilizada con los propósitos para la cual fue diseñada.(Cuervo).

Se conforma a partir de un grupo de profesionales interdisciplinarios que analizan independientemente: la relevancia, coherencia, suficiencia y claridad de los ítems de este proceso, para evaluar el nivel de desempeños usando instrumentos con cierto grado en la medición de determinaciones con variables.

Diferentes autores tales como Wentworht, Skjong (2000), y Arquer (1995) han planteado varios caminos para construcción del juicio de expertos:

- diseñar instrucciones y planillas.
- seleccionar los expertos, informarlos e instruirlos.
- Explicarle a los expertos el contexto-
- posibilitar la discusión.
- establecer el acuerdo entre el autor y los expertos por medio de un formato de cálculo de consistencia.

Además de estos pasos comunes a los diferentes autores, se debe instruir claramente a cada experto para tener claridad frente a cada indicador que mide cada ítem en cuanto a uso que tendrán los resultados de la prueba, ya que estos están relacionados con la validez de contenido, utilizando diferentes tipos de puntuaciones que permiten variación de la pertinencia

Si tomamos el caso de este proyecto usaremos el instrumento diseñado por el doctor John Jairo Briceño que contiene elementos acertados para ser aproximados a este caso de investigación en particular.

La evaluación del proyecto.

Dentro de las posibilidades de la evaluación para este proyecto es importante tener en cuenta las evidencias que este proceso requiere, sin embargo la estrategia de juicio de expertos ayuda a realizar una retroalimentación un tanto más disciplinada de un proceso de investigación.

El grupo de expertos está conformado por profesionales con hojas de vida relevantes y pertinentes para que tengan autoridad frente esta propuesta, está constituido por:

Experto 1

Miguel Ángel Ovalle Amarillo

Docente del programa diseño industrial de la Pontificia Universidad Javeriana.

Realizador del libro: Compás Áureo citado en la bibliografía de este proyecto.

http://scienti.colciencias.gov.co:8081/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=

[0000142450](http://scienti.colciencias.gov.co:8081/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0000142450)

Formación Académica

Maestría/Magister UNIVERSIDAD DE LOS ANDES UNIANDES

Maestría En Educación Cife

Enerode2001 - de 2004

Pedagogía del Diseño Industrial

Pregrado/Universitario

Diseño Industrial

Enerode1978 - de 1983

Sistema de Vivienda Prefabricada

Técnico - nivel medio SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA

Enerode1980 - de 1981

Secundario INSTITUTO DE LA SALLE

Enerode1970 - de 1978

Experto 2

Oscar Rojas. Ramírez

Docente; del programa de diseño grafico de la Fundación Universitaria los Libertadores

http://scienti.colciencias.gov.co:8081/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=000

0974773

Maestría/Magister UNIVERSIDAD DE CALDAS UNICALDAS

Diseño y creación interactiva

Juliodede2010 - Mayo de 2012

Especialización UNIVERSIDAD AUTONOMA DE COLOMBIA

Edumatica

Juliodede2006 - Junio de 2007

Guía: "Movimientos de anticipación y reacción" para animación de personajes

Especialización UNIVERSIDAD NACIONAL DE CORDOBA

Posgrado en Artes Mediales

Mayode2011 – Abril de 2012

Pregrado/Universitario CORPORACION UNIVERSITARIA DE CIENCIA Y
DESARROLLO UNICIENCIA

Publicidad

Enerode2003 - Junio de 2007

"Mass Media Group" Agencia de soluciones interactivas para las Pymes

Técnico - nivel superior CORPORACION UNIFICADA NACIONAL DE
EDUCACION SUPERIOR CUN

Diseño Gráfico

Enerode1998 – Diciembre de 2003

Procesos en la realización de animación comercial

Experto 3

Jorge Lewis Morales Florián

Maestría en Diseño e ilustración. Universidad Politécnica de Valencia.

Especialización en medios y tecnologías para la producción pictórica. Universidad Nacional de las Artes. Buenos Aires Argentina.

Libro Fantasmas Urbanos. Proceso de Investigación y creación de la novela gráfica.

Universidad SantoTomà.2017. Ediciones USTA.

Pregrado/Universitario UNIVERSIDAD DE LA SABANA UNISABANA

LICENCIATURA EN ARTES PLÁSTICAS

Diciembre de 1992 – Julio de 2000

NARRACIONES EXTRAVIADAS. Relatos ilustrados de Gerontes del Barrio Marco Fidel Suarez.

Pregrado/Universitario ACADEMIA SUPERIOR DE ARTES DE BOGOTA

ARTES PLÁSTICAS

Enero de 1993 - Julio de 1998

MICROFAUNAS

Formato de evaluación por juicio de expertos

La valoración por juicio de expertos que en esta investigación se realiza se lleva a cabo usando una guía especial la donde cada uno valoraba la calidad del trabajo y su coherencia. En apéndices podemos encontrar los resultados de cada una de las evaluaciones.

8. Conclusiones

El uso de la proporción aurea es un muy buen recurso para desarrollar la composición de imágenes o situaciones bidimensionales por parte de los estudiantes y profesionales en artes visuales, y que permita no solo el analizar lo que se va a hacer, sino también seguir analizando c cada paso que se está realizando con respecto a la producción de imágenes.

Si bien la mayoría de estudiantes tuvieron buenos resultados no todos obtuvieron este proceso como algo que puede ayudar en este proceso.

El acto de producir material didáctico con respecto a los temas que le interesan a un docente es una actividad que le aporta para su vida académica y profesional, en cuanto permitirle organizar su saber y consolidarlo en un producto tangible, que incluso le da puntos en su actividad investigativa.

Es importante producir material didáctico y comprobar su posible eficiencia en actividades académicas con grupos de investigación para que esta producción sea un organismo vivo y pueda ser sometido a cambios, dependiendo de los contextos.

Este proceso ha arrojado tres tipos de trabajos de acuerdo a la composición, estos son:

- trabajo irreflexivo: que es aquel se hace el estudiante únicamente por cumplir con la actividad, este no tiene ningún tipo de intención, reflexión o atención en cuanto a buscar una imagen con algún tipo de calidad.
- Trabajo con reflexión pero sin argumentos: es el tipo de imágenes que se desarrollan con algún tipo de intención, incluso con una tan básica como tener un tema y querer que se vea bien según el estudiante, esta puede tener o no buenos resultados, sin embargo carece de reflexión y análisis.
- Trabajo con reflexión de la imagen: esta es una imagen que tiene en cuenta las categorías que esta investigación desarrolla. Es coherente la intención con el resultado, tiene en

cuenta diversos procesos de y de selección de los elementos que van a componer la imagen.

Tomar en cuenta categorías para organizar el trabajo y el análisis de las situaciones permite que se pueda llegar a formas objetivas de evaluación de trabajos artísticos que normalmente están sesgados por la subjetividad.

El análisis de la imagen artística no es un proceso que pueda hacerse fácil y correctamente. Crear categorías permite organizar un método para lograrlo. En este trabajo llegar a esas categorías fue un trabajo que partió del análisis teórico y que se implementó en la evaluación de trabajos de creación dando como resultado que tenemos una ruta para análisis objetivos de obras pictóricas.

El trabajo de diseño de una propuesta didáctica siempre será un buen motivo para interactuar con los estudiantes y mantener vivo el espíritu docente que se basa en la investigación y prueba del docente “bricoleur” diferentes escenarios educativos, en los que parte de su aporte es también su ejemplo como persona creativa que se adapta a los contextos y desde tales oportunidades propone. Sin embargo desde el campo de la educación artística, el docente educador necesita organizarse en cuanto a tiempos y espacios, de igual manera debe tener claridad en cuanto a los conceptos que se pretenden lograr vincularse a un acto pedagógico y artístico a través del trabajo de búsqueda de material teórico. Esto es un excelente recurso para darse la oportunidad de repensar sus propios conocimientos y ser permeable y asertivo con los diferentes rumbos que toma el proceso de los estudiantes.

Recomendaciones

Es importante desde los aspectos institucionales en los espacios académicos se generen y permitan ambientes laborales y laboratorios para que los docentes puedan desarrollar material didáctico y tengan el apoyo de las instituciones.

Al generar una continuidad de este proceso, sería oportuno que se realizara con diferentes grupos e incluso en diferentes puntos geográficos para que la relación entre lectura, escritura y producción artística bidimensional se pueda estudiar más en profundidad desde los aspectos culturales.

Es importante tomar esta experiencia como una actividad nacida desde los reductos de las artes plásticas y por tal razón obedece diversas manera de leer y producir lenguaje, y se invita a ser tomada de manera abierta, en cuanto a su aplicación a otras experiencias de composición como a otras reflexiones frente al tema como tal.

El trabajo hecho se limitó a un grupo pequeño, que por cuestiones laborales no tuvo la continuidad que esperaba para hacer una implementación más completa de mi propuesta.

Espero poder ampliar este trabajo en un futuro próximo, ampliando el grupo de estudiantes, mejorando la continuidad del proceso y haciendo de la evaluación constante una forma de actividad continua.

Los procesos artísticos pueden o no estar mediados por el análisis investigativo y por la sustentación teórica. El trabajo en la maestría en educación me permitió concretar que un trabajo bien hecho no debe dejar al azar el análisis y la sustentación teórica, histórica y epistemológica de cada proceso de creación, gracias a la guía inteligente y juiciosa de cada uno de los docentes que me guiaron en la asignaturas.

9. Bibliografía

- AA.VV. (1993): *Tratado del Signo Visual, para una retórica de la imagen*, Madrid, ED. Cátedra S.A. Págs. 79-81.-
- Acaso, M. (2007). *Esto no son las Torres Gemelas. Cómo aprender a leer la televisión y otras imágenes*. Madrid: Los libros de la Catarata.
- Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual*. Madrid: Los libros de la Catarata.
- Acaso, M. (2011) *Una Profesión Reconocida En Contextos De Salud: La Educación Artística*. c Universidad Complutense de Madrid España. Madrid. ISSN: 1131-5598.
- Acaso, M.(2015). *Esto no es una clase*. Madrid. Editorial Ariel. ISBN 978-84-08-14513-4
- Aguilar, G. (2010). La interacción, la interpretación y la implicación como estrategias participativas. *Time Divisa de Antonio Vega Macotela. Arte y políticas de identidad [en línea]*, vol. 3 (diciembre), 9-28. Recuperado de <http://revistas.um.es/api/article/view/117381/111031>
- Alexander, B. (2006). *Telling Twisted Tales: owning Place, owning Culture in Ethnographic Research*. En J. Hamera (ed.). *Opening Acts, Performance in/as Communication and Cultural Studies*, London: Sage Publications.
- Conelly, M. y Clandinin, J. (1995). "Relatos de Experiencia e Investigación Narrativa".
- Allen, P. (1995). *Art is a way of knowing*. Boston, Ma: Shambhala Publications. Barone, T. (2003). *Challenging the educational imaginary*. *Qualitative Inquiry*, 9, (2), 202
- Almazán, L. (2008). *Museos y Público. Análisis de un estudio en el centro José Guerrero de Granada*. MUS-A. *Revista de los museos de Andalucía*, VI (10), 72-79.
- Alvarez, D. (2014). "Edupunk" o como trabajar de forma alternativa la educación. Blog ña colina de Peralías. <http://blogs.zemos98.org/lacolinadeperalias/>
- ARAÑÓ, J. (1993). *La Nueva Educación Artística Significativa: Definiendo La Educación Artística En Un Período De Cambio*. Universidad de Sevilla. Madrid.
- Archila, M. (2006). *Diccionario Enciclopédico*. Barcelona: Océano
- Arellano, N (s.d). *El Método de Investigación Acción Crítica Reflexiva*. Documento electrónico
- Arhneim, R. (2006). *>Arte y percepción*. Buenos aires. visual. Alianza editorial. ISBN 788420678740
- Arneim, R (2001), *EL PODER DEL CENTRO*, Editorial AKAL, madrid, ISBN. 978-84-460-1176-7
- Arnheim, R. (1986): "Hacia una Psicología del Arte. Arte y Entropía", Madrid, ED. Alianza Forma, Pág. 50.-
- Arnheim, R. (1993): "Consideraciones sobre la Educación Artística", Barcelona, ED. Paidós, Pág.34.-ç
- Arriaga, I. (2006). *Modelos Formativos En Educación Artística: Imaginando Nuevas Presencias Para Las Artes En Educación*. Bogotá. Ponencia.
- Ausubel, David P. (1976) *Descripción: Psicología educativa. Un punto de vista cognitivo*. México: Editorial Trillar, p. 769. Montessori, M. (1918) *El método de la pedagogía científica*. (2ª Ed) Barcelona, España: Casa Editorial Araluce. Montessori, M. (1967) *Manual práctico del método*. (2ª Ed) Barcelona, España: Casa Editorial Araluce.
- BANDET, J.; ABBADIE, M., 1973, *Como Enseñar a través del Juego*, Barcelona, Fontanella (3ª Ed., 1983).
- BANKS, M. *Using Visual Data in Qualitative Research*. Sage Publications, Thousand Oaks, CA. 2007. Barcelona., ICE Universidad de Barcelona.
- Barthes, R, (1977) *Introducción Alanálisis Estructuralde Los Relatos*, Buenos Aires,Editorial Tiempo Contemporáneo , http://www.ddooss.org/libros/Roland_Barthes.pdf

- Baudrillard, J. (1984). *Cultura y Simulacro*. Barcelona. Editorial Kairós.
- Benjamin, W. (1973). *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*. Recuperado de http://www.jacquesderrida.com.ar/restos/benjamin_arte.htm
- Bausela (2002). *La docencia a través de la investigación acción*. Revista Iberoamericana de Educación.
- Bayón, F. (2012). *Las retóricas del público. El espacio de consumo del arte como institución política*. Arbor Ciencia, Pensamiento y Cultura, 188-754, 409-426.
- BISQUERRA ALZINA, R. (2009). *Metodología de la investigación educativa*. En A. LATORRE BELTRAN, La investigación acción (370-394). Madrid: La Muralla.
- Bisquerra, R (1999). *Las competencias emocionales*. (Documentos en líneas Disponible en: <http://www.mediacioneducativa.com>. Ar/articulo colaboraciones /148-la- Competencia Emocional. (Consulta: 2012, Febrero 10)
- Boliannon, P. (1973): "Rethinking Culture", *Current Antlíropology*, i4, 357-372.
- bolo y Fiesta. Barcelona, Ediciones Paidón Ibérica.
- Briggs, J. (1999) *LAS SIETE LEYES DEL CAOS*, Barcelona, Editorial Grijalbo, ISBN 84-253-3334-2
- Cabré, Teresa (1999) "La terminología, representación y Comunicación" IULA, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona.
- Calabrese, O. (1987). *El lenguaje del arte*, Barcelona, Paidós. ISBN: 9788475094366
- Canizsa, Gaetano. (1998). *La gamatica de la vision*, editorial paidos, buenos aires. ISBN 84-7509-422-8
- Caro, J. (1990): *Arte Visoria y otras lucubraciones pictóricas*, Madrid. Tusquets.
- Cassirer, E. (1971): *Filosoji Y de/as Formas Simbólicas*, México, D. E.. Fondo de Cultura Económica. S. A. dc C.
- Cassirer, E. (1986): *El Problema del Conocimiento en la Filosofía y las Ciencias Modernas*,
- Cassirer, E. (1989): *Esencia y Efecto del Concepto de Símbolo*, México. O. F. - Fondo
- Cassirer, E. (1992): *Antropología Filosófica, Introducción a una Filosofía de la Cultura*,
- Cole, Michael (2002) "Cultura, mente y actividad" Oxford, EE.UU.
- Creating: The Place for Art in Americas Schools, A Report by the Getty Center br
- Cuervo, A.(2008). *Validez De Contenido Y Juicio De Expertos: Una Aproximación A Su Utilización*. Bogotá. Universidad el bosque.
- Danto, A. (1999). *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*. Barcelona: Paidós. de Cultura Económica, S. A. de C. V.
- De la Torre, S. (1993): *Didáctica y currículo*. Madrid: Dykinson.de las Cosas, Madrid, Editorial Nerea.
- DECLARACIÓN DE BOLONIA. 19 de junio de 1999
- DONDIS, D. (1985) *la sintaxis de la imagen*. ed GG, barcelona, ISBN: 9788425206092
- ECO, U. (1992). *Obra abierta*. Editorial Planeta-Agostini. España. ISBN: 84-399-2174-X
- Edwards, B. (2000). *Nuevo Aprender A Dibujar Con El Lado Derecho Del Cerebro*, España,
- Eisner E. (1995): "Educar la visión artística", Barcelona, ED. Paidós, page. XV.-
- Eisner, E. (1985): "Why Art in Education and Why Art Education", *Beyond*
- Estebaranz, A. (1999): *Didáctica e innovación curricular*. Madrid. Akal.
- Fernández, A. (2006). *Manual del docente*. Bogotá: Romor
- Fernando Hernández, F. (2008) *La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación*. Universidad de Barcelona.
- Francés, R. (1985): "Psicología del Arte y de la Estética", Madrid, ED. Akal S.A.pág.144.-
- French, A. (2006). *Vibraciones y ondas*, España, Editorial Revete. ISBN 84-291-4098
- Gadamer. H. (1987): *Verdad y Método*, Valladolid, Editorial Sigueme.
- Gadamer. H. (1991): *La Actualidad de la Bello. El Arte co/no Juego, Sin;-*
- Gardner, R. (1995). *Las inteligencias múltiples*. (Documentos en líneas). Disponible En: <http://es.wikipedia.org/wiki>. (Consulta: 2011, septiembre, 34).

- Gardner, R. (1998). Competencias en los niños y desarrollar su talento. Bogotá: Circulo.
- Geertz, C. (199<)): La Interpretación de las Culturas, Barcelona. Editorial Gedisa
- Goleman, D. (1996): "Inteligencia emocional", ED. Kairós, Barcelona, Págs., 325-350.-
- Gómez, J. (2005). La Inteligencia Emocional. Disponible en: <http://juanpelaezescritos.wordpress>
(Consulta: 2011, Diciembre 12).
- González, C. (2006). Propuesta para la evaluación de programa de educación Socioemocional. Trabajo de grado. Disponible en: <http://www.investigacion-psicopedagogico.org/revista/articulo/15/español>
- Grande I. (1995): "Estrategias de comunicación para la tercera edad", Revista Vitalia (sanidad, servicios y equipamientos para la Tercera Edad), Año 1, nº 1 Noviembre/Diciembre 95. Madrid. pp. 16-19
- Harris, M. (1990): Antropología Cultural, Madrid. Alianza Editorial 5. A.
- Heller, M. (1998). El arte de enseñar con todo el cerebro. Caracas: biosfera.
- HERNANDEZ SAMPIERI, R. (2009) Metodología de la Investigación (México, Mc Graw Hill).
- Hernández, F. (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. Universidad de Universidad de Barcelona. Universidad de Barcelona.
- Herrera, Carmen (2010). Revista Culturamas, Madrid.
<http://www.culturamas.es/blog/2010/05/21/%C2%BFque-es-poesia-visual-por-carmen-herrera/>
<http://planetadepapel.blogspot.com.co/2010/02/la-poesia-visual.htmlnobel>
<http://www.grao.com/revistas/aula/015-sentido-y-funcion-de-la-educacion-visual-plastica--gestion-y-planificacion-de-centros/bibliografia-educacion-artistica>
- Hurtado, J. (2009). Metodologías de investigación holística. Caracas: paidós.
- Kubler, George (1988): La Configuración del Tiempo. Observaciones sobre la Historia
- López, H. (2006). Programa de capacitación basado en la inteligencia emocional Dirigidos a docentes especialistas de la U.E Santiago Mariño para manejar Efectivamente sus emociones. Trabajo de grado no publicado. Caraca. Disponible en: <http://biblo.una.edu>. Ve docu.7/base/marc/lecto/f7936pdf.
- Maclean, P. (1998). El cerebro el triuno. Disponible en:
http://www.monografia.com/trabajos69/cerebrotriuno/cerebro_triuno2.shtm. (Consulta 2012, Enero 17).
- Marshall, C., & Rossman, G. (1989). B.(1999). Designing qualitative research, .
- Martínez Miguelez, M. (2000). La investigación acción en el aula. Agenda académica, 7(1), pp. 27-39.
- Martínez Roca, S. A.
- Martínez, M. (2002). La Investigación- Acción en el aula. (Documentos en líneas) Disponibles En:
<http://www.bravebran.aprenderapensar> (consulta 2011, Marzo 25).
- Mateo, J. (2000): La evaluación educativa y su práctica y otras metáforas.
- Mayer R. (1986): "Pensamiento, resolución de problemas y cognición" Barcelona, Piados, Pág. 131.-
- Miranda, J. (2009). La inteligencia emocional aplicada a las organizaciones para la Toma de decisiones asertiva. Tesis de grado no publicada. Universidad de Oriente Monagas.
- Molina, R (2010). Guía Para El Diseño Y Producción De Contenidos Y Entregables,. Bogotá. Centro de Emprendimiento Bogotá Emprende.
<http://bibliotecadigital.ccb.org.co/bitstream/handle/11520/9182/100000111.pdf?sequence=1>
- NOVAK. J. (1988): Aprendiendo a Aprender, Barcelona. Ediciones
- Oliva, Ch. (1997): "La depresión", UDP (Unión Democrática de Pensionistas y Jubilados de España) Madrid, Revista de Información y Vida Asociativa Año XVII - Nº 162 Febrero 1997 Pág.9.-
- Panofsky, E. (1998), El Significado De La Artes Visuales, México, Alianza Editorial. ISBN: 9788420679211
- Paz, M. (2008). PRODUCCIÓN D E MATERIAL DIDÁCTICO: LOS OBJETOS DE APRENDIZAJE. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia ISSN 1138-2783

- Perkins, David. La escuela inteligente. Barcelona: Gedisa, 1995.
- Poveda, J. (1981): "Locura y creatividad", Introducción a la psicopatología, Madrid, ED. Alhambra, Pág. 88.-
- Punset, (2010), REDES, tve. https://www.youtube.com/watch?v=z7zkLq5_a0Q
- Quispe, W (2000) "Constructivismo, dilemas e innovaciones" en Candidus Revista de Educación, Año 1 N° 1 Caracas, Venezuela.
- Quispe, W (2004) "La enseñanza de la comprensión lectora" Monográficos, Ugel, San Román, Juliaca.
- Quispe, W. (2003) "La descentralización curricular" en Investigación Educativa Año 7 N° 12 págs 41 – 54 Universidad de San Marcos, Lima.
- Quispe, W. Bartolomé: (2004) "No se educa para el silencio sino para la comunicación" Monográficos, UGEL San Román, Juliaca.
- Revista PLANETA PAPEL (2 de febrero del 2010) . ideas y recursos para escritura nobel
- Reyes, M.(2018). ¿Jugamos A "Hacer De..." Con El Arte Contemporáneo?. Facultad de Bellas Artes, Universidad de Granada. Granada. https://nanopdf.com/download/donde-y-como-empezamos_pdf
- Ruiz, V (2000). La Inteligencia Emocional en la Educación. Disponible en: <http://www.investigacion-psicopedagogica.org/reviste/new/contador> (Consulta2012, Febrero 23).
- Sahara,T. (2004). Diseñar Con y Sin Retícula, Barcelona, editorial Gustav Güilli, ISBN 9788425215667
- Samara,T.(2004). Diseñar con y sin Retícula. Barcelona. Gustav gilli ediciones.
- Samblon, P. (1995): "Enfermedad y creación", Cómo influye la enfermedad en la Literatura, la Pintura y la Música, México, primera edición en español ED. Fondo de Cultura Económica, Págs. 100-114.-
- Sampieri,R (2004) Metodología De La Investigación. México. Editorial McGraw-Hill
- Sánchez Z. Beltrán. (2017). Investigación en educación artística. Más allá de los riesgos, la búsqueda por las posibilidades. Universidad Distrital. Bogotá. ISSN 2011-804X. pp. 87 - 100
- Santiago,M.(2014). Investigación Desde La Práctica: Para Desarrollar El Pensamiento Creativo, Trabajo Colaborativo E Identidad Profesional En Estudiantes De Artes Visuales.
- Santos Guerra M. (2012). universidad de Málaga. material escolar y materiales curriculares, J.D. Rath
- Stone Wiske, Martha y otras. Enseñar para la comprensión con nuevas tecnologías. Editorial: Paidós
- Stone, M. (1997) "La enseñanza para la comprensión" Taurus, Madrid.
- Titone, R. (1976): Metodología didáctica. Madrid. Rialp.
- Tobón, J. (2008). La Formación Basada En Competencias En La Educación Superior. Guadalajara. Universidad Autónoma De Guadalajara.
- Tobón, J. (2011). "El modelo de las competencias en la educación desde la socioformación": México Ed: Red de Investigadores de Durango , v. , p.14 - 24 . ISBN: 978-607-9003-01-2
- VALLEJO-NÁJERA (1988): "Guía práctica de Psicología", Madrid, ED. temas de Hoy S.A. 563-614.-
- Van Dijk, T (2003) "Ideología y discurso" Ariel, Barcelona.
- Van Dijk, T. (1983) "Strategies of discourse comprehension" Academic Press,
- Van Gogh, V. (1998). Cartas A Théo. Barcelona, editorial Idea Books S.A. ISBN 84-8236-082-5
- Wong, W. (1996). Fundamentos de diseño. Barcelona, editorial Gustav Güilli. ISBN 9788425216435

Referencias electrónicas

<http://artdesigncommunication-rosana.blogspot.com.co/2013/01/la-teoria-de-la-gestalt.html>

<http://artesvisuales-ondaaparte.blogspot.com.co/2012/06/seccion-aurea.html>

<http://arteyanalis.com.ar/wp-content/uploads/2016/04/La-teor%C3%ADa-de-la-Gestalt-en-el-marco-del-lenguaje-visual-Ciafardo.pdf>

http://blogs.fad.unam.mx/academicos/enrique_dufoo/wp-content/uploads/2014/02/La-sintaxis-de-la-imagen-Dondis.pdf

<http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:ETFSerie1-604BB1F5-0ED6-F7CE-0A5F-AEE299A61978/Documento.pdf>

<http://eprints.ucm.es/8265/>

<http://esquisse-artesvisuales.blogspot.com.co/2013/03/percepcion-leyes-de-la-gestalt.html>

<http://homo-artis.blogspot.com.co/2010/09/la-percepcion-del-arte-y-la-gestalt.html>

[http://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/5769/128339.pdf?sequence=](http://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/5769/128339.pdf?sequence=1)

1

http://matematicas.uclm.es/ita-cr/web_matematicas/trabajos/240/La_seccion_aurea_en%20arte.pdf

<http://ocs.editorial.upv.es/index.php/ANIAV/ANIAV2015/paper/viewFile/1223/628>

<http://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/ARIS0505110207A/5814>

http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/45198915/sintaxis_e_la_imagen.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1495498109&Signature=rS1L8pdkvg47%2FXv9RHZpbV1%2FWIA%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DSINTAXIS_DE_LA_IMAGEN_Introduccion_al_al.pdf

<http://visualeimagen.blogspot.com.co/2011/11/la-semantica-de-la-imagen.html>

<http://www.auladeletras.net/material/semimg.pdf>

<http://www.centro-de-semiotica.com.ar/SemanticaVisual.html>

<http://www.fotonostra.com/fotografia/seccionaurea.htm>

http://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/articles-172594_archivo_pdf.pdf

http://www.nosolousabilidad.com/articulos/disenio_educacion.htm?utm_source=iNeZha.com&utm_medium=im_robot&utm_campaign=iNeZha

<http://www.pauloporta.com/Fotografia/Artigos/epropaurea2.htm>

<http://www.pinturayartistas.com/la-proporcion-aurea/>

<http://www.sidalc.net/cgi-bin/wxis.exe/?IsisScript=UCC.xis&method=post&formato=2&cantidad=1&expresion=mf=119366>

<https://artdesignina.wordpress.com/teoria-de-la-gestalt/>

<https://books.google.com.co/books?id=-HVCzVCuTUkC&pg=PA123&lpg=PA123&dq=gestalt+artes+plasticas+y+visuales&source=bl&ots=9QIS8vWPOf&sig=sCFWwU-BwHOeZ7ZWd3tX5bRzgDc&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwig3p3c2ITUAhXF4SYKHRjzBOAQ6AEIPDAE#v=onepage&q=gestalt%20artes%20plasticas%20y%20visuales&f=false>

https://books.google.es/books?hl=es&lr=lang_es&id=4NbEtUUSXR8C&oi=fnd&pg=PA10&dq=PEDAGOGIA+EN+ARTES+PLASTICAS+Y+VISUALES&ots=-RDKK_5zJT&sig=nzBpPKqueFLZ9c6W0i5mAhGXUKo#v=onepage&q&f=false

https://books.google.es/books?hl=es&lr=lang_es&id=kx7WAIGSZ1kC&oi=fnd&pg=PA15&dq=Composici%C3%B3n+En+Artes+Pl%C3%A1sticas+Y+Visuales+&ots=vTY6QaETOW&sig=7gTUOBESwhyi8ivylHLWnbsFcks#v=onepage&q=Composici%C3%B3n%20En%20Artes%20Pl%C3%A1sticas%20Y%20Visuales&f=false

https://books.google.es/books?hl=es&lr=lang_es&id=LRAbAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA5&dq=Composici%C3%B3n+En+Artes+Pl%C3%A1sticas+Y+Visuales+&ots=FuW5EgkuBa&sig=cCBM5eGKMdyV-YNg-zpbFNPj1XQ#v=onepage&q=Composici%C3%B3n%20En%20Artes%20Pl%C3%A1sticas%20Y%20Visuales&f=false

https://books.google.es/books?hl=es&lr=lang_es&id=rkUDAzQJIMcC&oi=fnd&pg=PA4&dq=Principios+de+la+composici%C3%B3n+%22Principios+de+la+composici%C3%B3n%22&ots=ggkOKccyzE&sig=GzXoQSkBvHyck0NPhZsh3CG4KQQ#v=onepage&q=Principios%2

Ode%20la%20composici%C3%B3n%20%22Principios%20de%20la%20composici%C3%B3n%22&f=false

https://books.google.es/books?hl=es&lr=lang_es&id=VIW0BmA87JwC&oi=fnd&pg=PA5&dq=Composici%C3%B3n+En+Artes+Pl%C3%A1sticas+Y+Visuales+&ots=TIhA6hvdIB&sig=8KxcWhAxVsuYQ_iSNy1iSfa7RCM#v=onepage&q&f=false

https://books.google.es/books?hl=es&lr=lang_es&id=VIW0BmA87JwC&oi=fnd&pg=PA5&dq=composici%C3%B3n+ARTE&ots=TIhA6hvind&sig=-FLf3nv7ro89HGwtOPzegBtP4g4#v=onepage&q=composici%C3%B3n%20ARTE&f=false

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=98870>

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=93050>

<https://es.slideshare.net/edgardgonzalesgutierrez1/procesos-pedagogicos-y-didacticos-2015>

<https://es.slideshare.net/xgfk/tema5-sintaxis-de-la-imagen-relaciones-compositivas>

<https://fotoanestesia.wordpress.com/2014/10/26/semantica-de-la-imagen/>

https://prezi.com/2ye_rxxqtdq/la-imagen-funcion-semantica-y-niveles-semanticos-de-la-imagen-cav/

<https://www.youtube.com/watch?v=Xwm4ZxJPcEA>

<https://prezi.com/u9fkjmwz12mc/la-proporcion-aurea-en-el-arte-en-el-diseno-y-en-la-naturaleza/>

10. Apéndices

La cartilla

Dirección de la plataforma Calameo donde esta publicada la cartilla:

<https://es.calameo.com/read/000281631f6f126f2283b>

Diagramación de cartilla



Ilustración 43 portada de cartilla

PRÓLOGO

Una pequeña aclaración: en este documento se usa recurrentemente el término "situación bidimensional".

La situación bidimensional hace referencia a las imágenes realizadas en formatos bidimensionales (largo y ancho) que se producen desde el lenguaje de las artes visuales, contemporáneamente estas pueden ser analógicas, digitales (por ordenador) o híbridas. Las analógicas son las realizadas a partir de técnicas denominadas como "tradicionales", tales como las que se generan a partir del rayar o manchar e incluso del collage, dentro de este grupo pueden estar las técnicas que corresponden a la ejecución con la herramienta o con el material por ejemplo: lápiz, plumilla, tintas, acuarela, acrílico, óleo u otro tipo de técnica donde los lenguajes digitales no estén presentes.

Las digitales son: las técnicas donde prima el uso del bita o del vector, son realizadas en ordenador u otro dispositivo como las cámaras digitales de fotografía o video, scanner's, aplicaciones en teléfonos móviles, etc. Y las híbridas son cuando en su proceso se usan ambas categorías: digital y analógico.

En la realización de una situación bidimensional, hay muchos factores que sería importante tener en cuenta antes de empezar, esta idea se refiere a los momentos de: pensar que es lo que se quiere hacer, tener una idea, para luego bosquejar y bocetar dicho producto.

Estos son instantes en donde se realizan análisis previos para llegar a conseguir una composición satisfactoria que sirva como base estructural para realizar una imagen, también asumir que el proceso de componer se continúa durante todo el transcurso de una creación.

Ilustración 44 paginas de la cartilla

Elementos de relación

Hace énfasis en el papel de los elementos y su interrelación en la comprensión.
Dirección: Hace referencia a la lectura que hace el espectador con respecto al movimiento que sugiere un elemento que constituye una imagen.
Posición: Lugar que ocupa en la composición.
Espacio: Se refiere a las características de contenido-contorno, profundidad o altura.
Gravedad: Esta es una de las características principales de los elementos que componen una imagen ya que alude a la condición natural de los elementos con respecto a la idea que se ha desarrollado en la experiencia de vida tanto connotativa como denotativa de peso.
Elementos prácticos
 Es una referencia a la interpretación, representación y presentación en productos de creación de los elementos comunes de un contexto, del mundo por el ser humano.
Representación: Con respecto a como grafica un creador (humano) a los elementos que hacen referencia a la naturaleza, (especializada, burda, realista, hiper realista, abstracta, semi-abstracta).
Significado: Hace referencia al campo de la significación del montaje.
Función: Es la búsqueda de cumplir propósitos de ese o esos elementos e incluso la misma imagen con su contexto.

TIPOS MÁS COMUNES DE FORMATOS

Rectangulares que permitan reconocer mas fácil el poder trabajar a lo ancho o a lo largo.

PESO Y AVANCE

VERTICAL

AVANCE

Desde la oferta de formatos que provee el mercado, es recurrente que los formatos sean rectangulares, esta forma proporciona un alto y ancho diferentes, de tal manera, se tienen dos opciones de uso, inicialmente: un rectángulo en dirección vertical y otro en horizontal.

Ilustración 45 pagina 28 y 29 de la cartilla

A partir de una intención comunicativa, es decir de eso que se quiere comunicar, la composición es el como se organizan los elementos que constituyen una imagen, en cuanto al lugar que ocupan en el formato, su tamaño, luminosidad, gesto y demás factores que a alguno de estos elementos le dan protagonismo o hacen parte del contexto.

El formato de ley de tercios: es una distribución del formato con cuatro líneas: dos verticales y dos horizontales, da como resultado nueve cuadrantes rectangulares idénticos, los vértices donde se cruzan las líneas, generan cuatro puntos denominados "puntos de interés", que en términos de composición, si se tiene en cuenta la ley de peso y avance ayuda a entender bastante el formato en cuanto al ejercicio de creación de imágenes, para pensar esta producción desde su aspecto práctico para usarlo desde una intención comunicativa tanto física en cuanto a aspectos denotativos, estructurales y de posición como psicológicamente para dar significación connotativa o simbólica a cada elemento de la imagen como al total de este producto.

LEY DE TERCIOS

VERTICAL

HORIZONTAL

● Puntos de interés

MAPA DE SENSACIONES

Es un esquema donde se usa el formato de ley de tercios donde de acuerdo al criterio de quien lo hace se ubican estados de ánimo y sensaciones en los cuadrantes que sirven de herramienta para componer a partir de hacer un poco visible lo psicológico de la organización de los elementos que constituyen una imagen para dar un resultado comunicativo con análisis compositivo.

VERTICAL

Felicidad	Estricción	OPPO	Goce	Libertad
Optimismo	Admisión	Apogeo	Apogeo	Apogeo
Justicia	Fuerzas	Algo	Fuerza	Clasista
Amabilidad	Amabilidad	Benévola	Benévola	Benévola
Generosidad	Generosidad	Generosidad	Generosidad	Generosidad
Integridad	Fidelidad	Honestidad	Honestidad	Honestidad
Consciencia	Consciencia	Consciencia	Consciencia	Consciencia
Inteligencia	Inteligencia	Inteligencia	Inteligencia	Inteligencia
Resistencia	Resistencia	Resistencia	Resistencia	Resistencia
Desesperación	Desesperación	Desesperación	Desesperación	Desesperación
Atención	Atención	Atención	Atención	Atención
Inteligencia	Inteligencia	Inteligencia	Inteligencia	Inteligencia
Pasión	Pasión	Pasión	Pasión	Pasión
Orgullo	Orgullo	Orgullo	Orgullo	Orgullo

HORIZONTAL

Felicidad	Optimismo	Justicia	Amabilidad	Generosidad	Integridad	Consciencia	Inteligencia	Resistencia	Desesperación	Atención	Inteligencia	Pasión	Orgullo	Goce	Libertad
Optimismo	Amabilidad	Generosidad	Integridad	Consciencia	Inteligencia	Resistencia	Desesperación	Atención	Inteligencia	Pasión	Orgullo	Goce	Libertad	Apogeo	Apogeo
Justicia	Amabilidad	Generosidad	Integridad	Consciencia	Inteligencia	Resistencia	Desesperación	Atención	Inteligencia	Pasión	Orgullo	Goce	Libertad	Apogeo	Apogeo
Amabilidad	Generosidad	Integridad	Consciencia	Inteligencia	Resistencia	Desesperación	Atención	Inteligencia	Pasión	Orgullo	Goce	Libertad	Apogeo	Apogeo	Apogeo
Generosidad	Integridad	Consciencia	Inteligencia	Resistencia	Desesperación	Atención	Inteligencia	Pasión	Orgullo	Goce	Libertad	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo
Integridad	Consciencia	Inteligencia	Resistencia	Desesperación	Atención	Inteligencia	Pasión	Orgullo	Goce	Libertad	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo
Consciencia	Inteligencia	Resistencia	Desesperación	Atención	Inteligencia	Pasión	Orgullo	Goce	Libertad	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo
Inteligencia	Resistencia	Desesperación	Atención	Inteligencia	Pasión	Orgullo	Goce	Libertad	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo
Resistencia	Desesperación	Atención	Inteligencia	Pasión	Orgullo	Goce	Libertad	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo
Desesperación	Atención	Inteligencia	Pasión	Orgullo	Goce	Libertad	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo
Atención	Inteligencia	Pasión	Orgullo	Goce	Libertad	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo
Inteligencia	Pasión	Orgullo	Goce	Libertad	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo
Pasión	Orgullo	Goce	Libertad	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo
Orgullo	Goce	Libertad	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo
Goce	Libertad	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo
Libertad	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo
Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo	Apogeo

● Puntos de interés

Ilustración 46 paginas de la cartilla

0+0=0 0/0=0 0=0 esta ecuación inicia con cero como representación de la nada que se reconoce desde la experiencia de un ser humano, entonces, si se busca algo y no hay nada es porque se tiene la experiencia de saber que no hay nada, y a esto se le suma el corroborar que la situación se está dando, y es representada en otro cero, es decir, no hay nada y se confirma que realmente no hay nada.

Para aproximarse a la escala de Fibonacci desde parámetros comunicativos podemos recurrir a relaciones simples de análisis de sus operaciones matemáticas.
 $0+1=1$ $0/1=0$ $1/0=$ es una operación imposible, al entrar en la nada, para saber

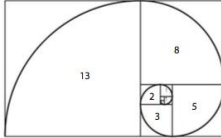
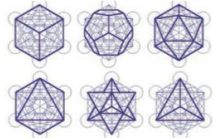


imagen: https://www.google.com/search?q=fibonacci&rlz=C=502954_enC077800778&source=images&form=images&vetra-gend=0a1KREwE76T05vzaANUFWvKk-huCDUQ_AU-CigBko-w=115&bih=697&hgr=69&itih=4R02vK

saber que en ella hay algo como mínimo debe haber uno, ese uno puede ser el que esta viviendo la experiencia, ya que es quien participa en ella.
 $1+1=2$ $1/1=1$ $1/1=1$ cuando ese uno se acompaña de uno juntos dos.
 $1+2=3$ $1/2=0,5$ $2/1=2$ dos cuando interacción producen algo, bien sea un hijo o una conversación, ese es otro producto, es decir tres.
 $2+3=5$ $2/3=0,6$ $3/2=1,5$ el cero coma seis es adentro de uno, si esto lo relacionamos con el impulso de las decisiones, podemos decir que las decisiones es cuando se elije hacia alguna opción, y dicho impulso se da dentro de uno, es decir dentro del ser. Sin embargo puede cambiar cuando se exterioriza tal acto.
 $3+5=8$ $3/5=0,6$ $5/3=1,6$ al exteriorizar la decisión se elije hacia algún lado.


LA GEOMETRÍA SAGRADA

SÓLIDOS PLATÓNICOS



Este es un estudio que se realizó principalmente en Egipto, se desarrolló durante el gobierno de Akenatón (1352 a.C a 1335 a.C) En la escuela de maestros que tiene relación con el ojo de Horus, estudio de procesos experimentales con respecto a la transmutación, inicia desde la idea de la nada (0, el cero) y la búsqueda del movimiento como luz de conciencia que se puede proyectar en el espacio bi y tridimensional que posteriormente Platón continuo con su estudio y volumétricamente se conocen como los sólidos platónicos (tetraedro, hexaedro (cubo), octaedro dodecaedro y el icosaedro.

OJO DE HORUS



<http://www.espiritualidad.com/2014/07/bolides-platonicos-y-arquimedianos>
<http://www.vinostickers.com/ho-horus-paginas-vinilo.html>

Ilustración 47 paginas de la cartilla



Tamaños de papel

Tamaños de cajas de cartón

Espacio arquitectónico interior

<http://www.tamanosdepapel.com>
<http://es.pinterest.com/>

CONSTRUCCIÓN DEL RECTÁNGULO DE LA PROPORCIÓN ÁUREA A PARTIR DE UN TAMAÑO INICIAL: LA MANO

Este es otro método simple en el que se usa la mano, no obstante puede ser otro tamaño o proporción inicial, sin embargo el hecho de usar una parte del cuerpo implica que como ser humano también se puede entender como un ser áureo.

De tal manera que siguen los próximos pasos:

1. Se toma una hoja de papel grande, puede ser de tamaño oficio o cuarto de pliego.
2. En el lado menor tamaño se pone la mano para marcar el largo de esta parte del cuerpo sobre el papel.
3. Con esa medida inicial se traza una línea a lo largo y se recorta.
4. Este corte nos muestra un rectángulo con esa medida.
5. Luego se pasa esa medida en el lado largo del rectángulo que se obtuvo para conseguir un cuadrado perfecto.

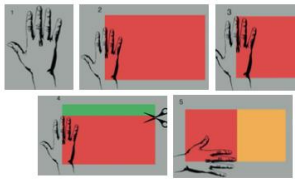
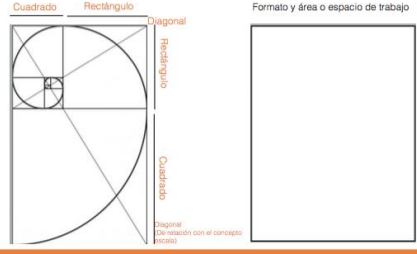


Ilustración 48 paginas de la cartilla

La proporción áurea es un concepto y sistema que a partir del uso de la geometría, la matemática y principalmente de la observación, se a usado para estudiar la forma y la relación entre formas de una composición.

COMPONER CON PROPORCIÓN ÁUREA

Formato y área o espacio de trabajo



Cuadrado **Rectángulo** **Diagonal**

Diagonal (en relación con el concepto áureo)

Se encaja el espiral de proporción áurea en el rectángulo o formato y se repite desde cada esquina, para encontrar los puntos de interés que se encuentran en el final de cada espiral, esto hace referencia a los puntos de interés de la ley de tercios y con la psicología de la imagen, temas que anteriormente se trataron.

Tenemos como resultado cuatro espirales repetidas desde cada esquina que nos ayudan a pensar en los flujos de movimiento dentro del formato, de igual manera las relaciones de diagonales en donde incluso se tiene en cuenta el centro del formato, para usarlo en cuanto a decisiones de hacer situaciones simétricas.

Espiral 1 **Espiral 2** **Espiral 3** **Espiral 4**

Puntos de interés

Ley de tercios

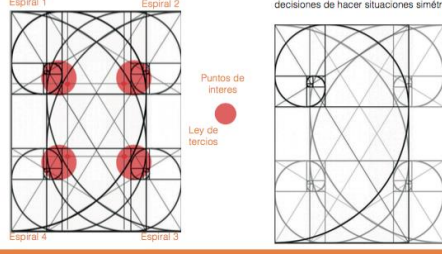


Ilustración 49 paginas de la cartilla



Ilustración 50 paginas de la cartilla

USO DE LA PROPORCIÓN ÁUREA

HEILER TORRES
MAESTRO EN ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES



Ilustración 51 contraportada de la cartilla

Las actividades:

Taller poema visual

planteamiento del juego “diálogos entre ideas”:

Etapas Del Juego Graficadas

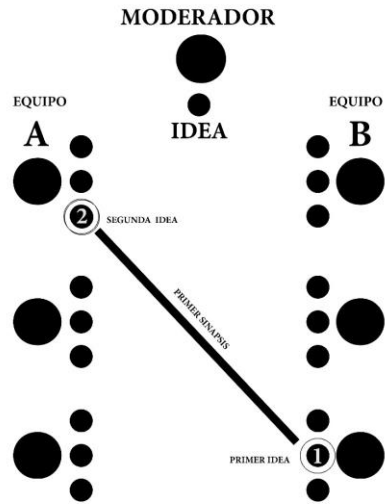
<p>en la idea física o virtual de una mesa, se forman dos equipos y un moderador.</p> <p>Cada equipo se ubica frente al otro en relación a los lóbulos cerebrales.</p> <p>el moderador les pide a todos que escriban en una hoja de manera ordenada una palabra por tema, ejemplo: un color, un lugar, un estado de animo, un sabor, una textura, un olor, ... etc.</p> <p>si en este esquema se muestran tres espacios de idea no quiere decir que sea la única cantidad de ideas, entre mas sean mejor es la dinámica.</p> <p>se debe tener ya lista de palabras completa.</p> <p>En ese momento el moderador pone un tema del tipo que se este hablando, ejemplo: como hacer para mejorar en las relaciones de grupo.</p> <p>Se les pide que uno sea el primero que diga la primera palabra de las que tiene anotadas para empezar, la dice toma la punta de la madeja. Escribe su palabra en una cinta de enmascarar, la pega a esa punta y conserva este extremo de la pita con el.</p> <p>El moderador debe incoar a anotar lo que se vaya diciendo para entre todos re configurar lo que se esta enunciando con respecto al tema propuesto.</p>	<p>EL DIALOGO ENTRE IDEAS</p> <p>MODERADOR</p> <p>EQUIPO A EQUIPO B</p> <p>El diagrama muestra una disposición de los participantes en una mesa rectangular. En el centro superior hay un círculo negro etiquetado como 'MODERADOR'. A la izquierda y a la derecha del moderador hay tres círculos negros cada uno, etiquetados como 'EQUIPO A' y 'EQUIPO B' respectivamente. Hay una barra horizontal grisada en la parte superior y otra en la parte inferior del diagrama, representando los bordes de la mesa.</p>
<p>luego otro dice otra de las palabras que tiene anotadas, toma la extendiéndola desde el</p>	

lugar de donde inicia generando la primer línea de comunicación o sinapsis como se le llama en el lenguaje del juego.

luego dirá otra palabra otro de los integrantes no importa quien sea si es del mismo lado del anterior o si es del otro equipo. Seguirá escribiéndola en la cinta y tomado la madeja para continuar con el tejido.

En esta parte es importante por parte del docente tener en cuenta la ley de vórtice de la teoría del caos, la auto organización, y el vértigo del primer paso.

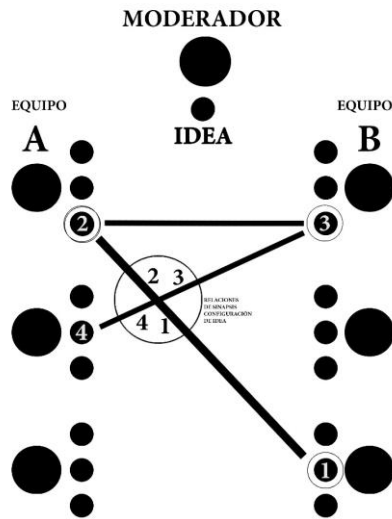
EL DIALOGO ENTRE IDEAS



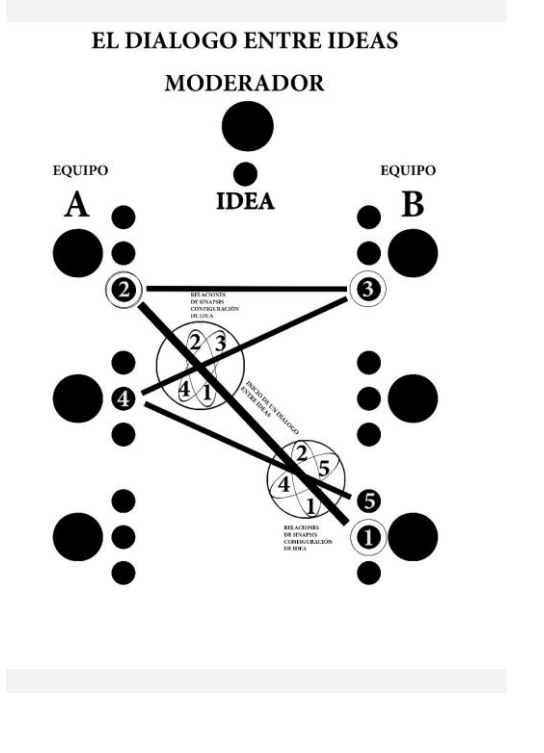
la idea es que se este pendiente cuando se crucen las líneas de tejido del transito de la madeja por cada uno de los integrantes del juego, y que en los vértices se escoja el orden del enunciado que se pueda generar y que entre todos se vayan acordando que conectores son los necesarios para que la idea sea entendible.

Es importante que mientras se hace este ejercicio se haga énfasis en que los procesos de sinapsis en el cerebro, de cómo una neurona contiene información que en el caso de este juego se le puede llamar preconcepto, de igual manera como esta información se reconfigura para generar ideas dependiendo de la situación.

EL DIALOGO ENTRE IDEAS

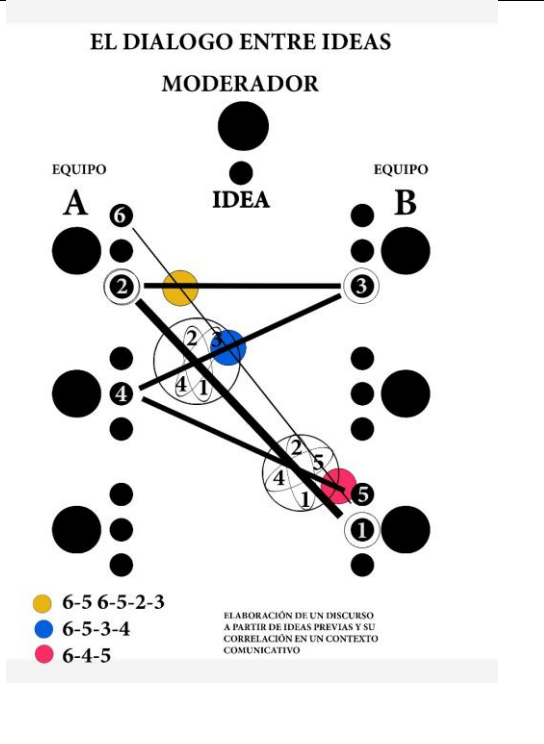


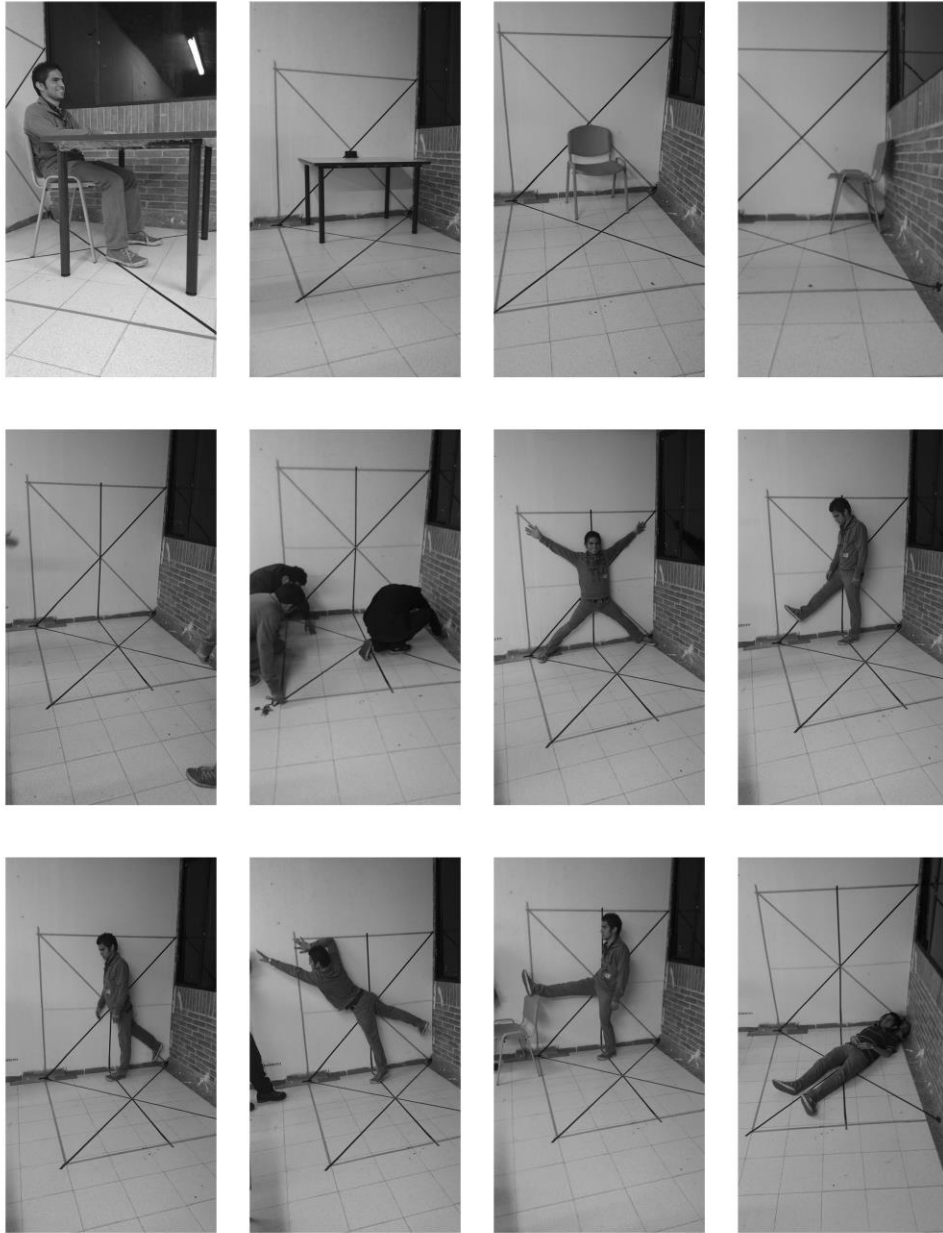
a medida que el juego transcurre y las líneas que la madeja va cruzando hace que se este mas pendiente por todos especialmente por el moderador con respecto a como se estructura la complejidad del discurso ya son mas elementos los que componen esta idea que debe tener continuidad.



por tal razón es importante diseñar estrategias para anotar y configurar la idea, el juego termina cuando se llegue a la señal que en la madeja de hilo se lee por todos el documento y se ajusta para que tenga las condiciones para ser socializado.

Sin embargo es una experiencia pedagógica de creación, conocimiento colectivo y plasticidad de los saberes previos para generar nuevo conocimiento.



Descripción fotográfica del juego diálogos entre ideas:**Ilustración 52 seguimiento fotográfico del juego**

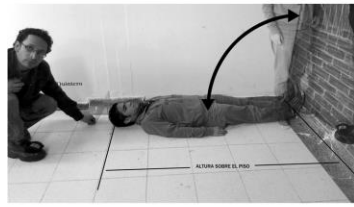
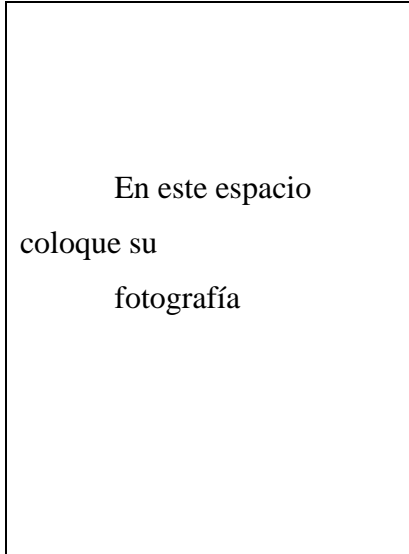


Ilustración 53 seguimiento fotográfico del juego

Docente: Heiler Torres (maestro en artes plásticas y visuales)

formato de permiso de uso de material visual sonoro



Nombres y apellidos _____

Tipo y numero de documento: (C.C),(T,I) N° _____

Edad _____ años

Sexo: (M),(F)

Institución en la que

estudia: _____

Programa académico que

curso: _____

Semestre que este cursando.

Asignatura en la que esta desarrollando la actividad _____

Doy permiso para uso de mi material; imágenes, audio y audiovisual para el desarrollo de esta actividad investigativa:

Nombre: _____ documento de identidad (C.C.), (T,I) N° _____. Firma _____
--

Formato, Encuesta Inicial:

Esta actividad se inicia pidiendo al grupo de estudiantes que saquen una hoja y hagan un dibujo durante un tiempo de duración de 30 minutos usando lápices, no importa el tema.

Luego se les hace llenar esta encuesta (10 minutos):

1. ¿Es usted estudiante de alguna carrera que tenga que ver con las artes visuales?
 Si ()
 No ()

2. Que carrera cursa _____
3. que semestre _____
4. ¿Es usted un productor o realizador de imágenes?:
 Si ()
 No ()

5. ¿como considera sus resultados en la producción de su imagen?:
 a) malo
 b) regular
 c) bueno
 d) excelente
 ¿Porqué? _____

Nota: en esta parte se hace una pausa para intercambiar los trabajos entre los estudiantes del grupo.

6. ¿como considera el resultado de la imagen hecha por su compañero?

- a) malo
- b) regular
- c) bueno
- d) excelente

¿Porqué? _____

Encuesta 1:

1: ¿Acostumbra a hacer bocetos de las imágenes que realiza?

- Si: ()
- No: ()

2: ¿ Considera importante bocetar en la realización de productos visuales?

- Si: ()
- No: ()
- ¿Porque? :

3: ¿Teniendo en cuenta que principal mente se usan formatos rectangulares por

ejemplo el tamaño carta o el oficio que tipo de formato prefiere para bocetar?

- Carta ()
- Oficio ()
- ¿Por qué? :

4: ¿Sabiedo que este tipo de formatos son rectangulares en que disposición prefiere

usarlos?

- Horizontal ()
- Vertical ()
- ¿Por qué? Horizontal: :

5: ¿Cuando usted boceta prefiere ocupar que área del formato?

- el centro ()

- la parte superior derecha ()
- la parte superior izquierda ()
- la parte inferior derecha ()
- la parte inferior izquierda ()
- ¿Porque? Centro

6: Cuando usted boceta tiene en cuenta:

a) ley de peso y avance

- si ()
- No ()
- ¿Por qué?: No acostumbra a usarla

b) la sicología del formato

- Si ()
- No ()
- ¿Por qué?

c) la ley de tercios

- Si ()
- No ()
- ¿Por qué?

La organización dentro del formato de los elementos que constituyen la imagen

La jerarquía de los elementos que constituyen la imagen dentro del formato.

- Los elementos que constituyen la imagen ()
- La jerarquía de los elementos que constituyen la imagen dentro del formato ()

Formato De Seguimiento #2

Esta actividad consiste en solicitarle al estudiante una imagen y que además de enviarla le de una corta descripción.

1. Presentación de una imagen previa.
2. Haga una breve descripción de su imagen:

Formato De Seguimiento #3

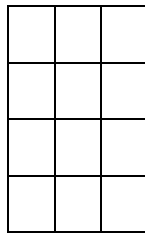
Lea uno de los cuentos del libro El Espejo en el Espejo de Michael Ende.

Tome apuntes y a partir de ello realice una imagen en una hoja tamaño carta.

1. De acuerdo a las siguientes categorías ¿ que tipo de imagen quiso hacer?
 - Feliz ()
 - Triste ()
 - Pesada ()
 - Veloz ()
 - No tuvo ninguna intención ()

2. ¿Qué dirección del formato dispuso?
 - Horizontal ()
 - Vertical ()
 - ¿Por qué? Horizontal: Por espacio

3. Dentro del siguiente formato en cual espacio dio prioridad para ubicar el elemento mas importante de su imagen:



- 2 ()
 - 5 ()
 - 9 ()
4. ¿Tuvo en cuenta el espacio que uso para desarrollar esta imagen?
 - Si ()
 - No ()

 5. ¿Hizo una lista de elementos para realizar su imagen?
 - Si ()
 - No ()

6. Haga una corta descripción de la composición de su imagen

Formato De Seguimiento #4

1. ¿Cual es el tema?
2. ¿Cuál es la situación mas importante?
3. Enuncie una situación de segundo orden y una insignificante
4. ¿Cuál es la sensación principal que según su percepción tiene esta lectura?
5. De acuerdo a la disposición que le dio al formato (horizontal o vertical) dibuje el formato de ley de tercios y escriba donde puede ir esa sensación.

Encuesta actividad 5

1. Ubique la sensación en el formato de acuerdo a esta estructura (formato de ley de tercios).
2. Escriba una argumentación de esta imagen en el siguiente orden
 - a) Tema
 - b) Sensación que genera la lectura
 - c) Ideas principales
 - d) Idea para ilustrar
 - e) Sensación que desarrolla en su imagen
3. ¿Qué dirección del formato elije y porque?
4. ¿Donde ubica el elemento protagónico y el resto y porque?.
5. ¿Qué colores uso y porque?
6. ¿Qué tipo de imagen va a recrear? ¿luminosa? ¿oscura? ¿por qué?

Encuesta final:

Nota: tome una foto de cada paso.

Nombre:

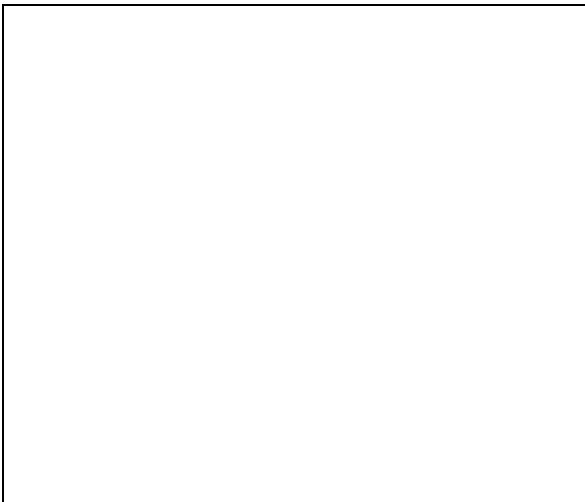
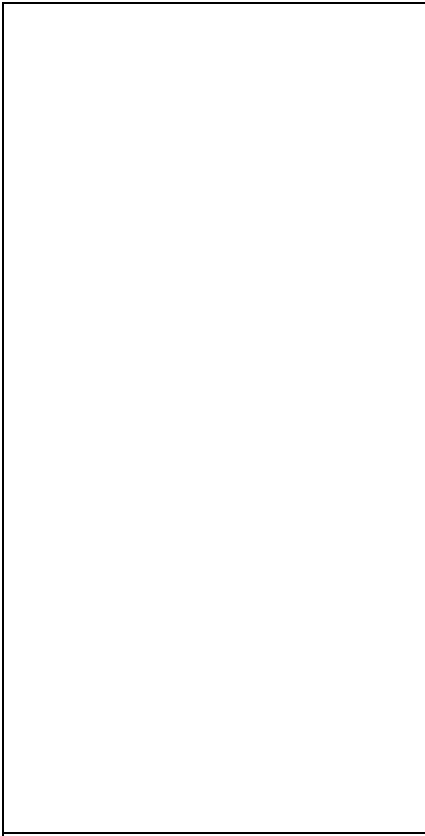
1. ¿cual es su tema de trabajo?
2. ¿Que tipo de sensación quiere comunicar con su imagen?
3. ¿Que dirección de formato va a usar y por que?
4. porque ubicó en ese lugar la sensación el esquema de ley de tercios.

5. Construya un compas áureo con papel. ¿Como lo hizo?
6. En su formato usando el compás de proporción aurea. Y explique porque a decidido este espacio o área de trabajo.
7. haga una lista de elementos que usó en su ilustración, y dele su cualidad simbólica que le otorgó. Y escriba la sensación que tiene como intención comunicativa.

Sensación:

Elemento	Simbolización

1. haga una descripción de donde ubicó los elementos en el formato teniendo en cuenta la proporción áurea.

Si es horizontal	Si es vertical
	

2. ¿cual es el protagonista?:_____
 3. ¿cual o cuales es o son los secundario?
 4. ¿cuales dan contexto?
 5. describa el boceto
 6. describa el proceso de color
 7. describa la imagen finalizada
 8. ¿después de exponerla a sus compañeros escriba si se entendió su intención y que criticas y aportes hubo?
 9. que puede decir del resultado que tuvo al realizar esta imagen.
-

Documento Para Juicio De Expertos

Formato de juicio de expertos



FORMATO DE EVALUACIÓN DE TRABAJO DEL CURSO APLICACIÓN DE LA
PROPORCIÓN AUREA EN LA COMPOSICIÓN DE SITUACIONES BIDIMENSIONALES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Estimado(a) evaluador(a), a continuación encontrará un formato con 11 ítems con el cuál evaluará el curso *APLICACIÓN DE LA PROPORCIÓN AUREA EN LA COMPOSICIÓN DE SITUACIONES BIDIMENSIONALES*, realizada por el maestrante Heiler Torres., con código 118416161683, diseñado en el marco de la tesis de la Maestría en Educación de la Universidad Antonio Nariño. La escala que se utilizará va de 1 a 5, donde 1 es la ponderación más baja y 5 la más alta. En cada ítem se le pedirá que realice una observación que pueda mejorar el mismo aspecto evaluado si así lo considera y obtiene una calificación menor a 5.

Gracias,

Fecha de la evaluación:

Nombre Evaluador(a):

Cargo:

Ítems						Observaciones al ítem
1. El tema de la propuesta educativa es pertinente para trabajar los temas que se proponen						
2. La propuesta educativa es apropiado para ser trabajado con el público al cual se dirige. Es decir, está diseñado con los contenidos necesarios para abordar el título del curso						
3. Los contenidos son actualizados y son los que se necesitan para alcanzar los objetivos pedagógicos propuestos						
4. La aplicación de ésta propuesta educativa permite que el estudiante alcance competencias asociadas a la producción de imágenes bidimensionales						
5. Se formulan competencias de forma correcta						
6. La evaluación es pertinente para evidenciar el aprendizaje de los estudiantes						
7. El tiempo planeado para la aplicación de la propuesta educativa es suficiente para abordar los contenidos del curso						
8. La bibliografía es suficiente y actualizada						
9. Se planearon cinco sesiones de trabajo. Son suficientes para el desarrollo de las competencias propuestas para este trabajo.						
10. La organización entre sesiones es coherente.						

<p>11. El conjunto de sesiones permite entender el porqué de la secuencia propuesta. (Su avance es gradual)</p>						
---	--	--	--	--	--	--

En caso de que Ud., tenga más recomendaciones generales sobre la globalidad del curso por favor menciónelo aquí:

Gracias

Nombre del evaluador:

Email:

Cel.:

Firma: _____

Información para los expertos

Producto cartilla .

Este es el link donde se puede visualizar este producto:

<https://es.calameo.com/read/000281631f6f126f2283b>

- objetivos
- problema

- conclusiones

Competencias:

las competencias se abordan desde el proyecto ético de vida de las personas, para afianzar la unidad e identidad de cada ser humano, y no su fragmentación (Tobón 2008)

Las competencias que se diseñan en esta investigación, se basan en lo propuesto por Sergio Tobón, ya que este autor hace que quien aplique su metodología contemple fases lógicas para usar en procesos pedagógicos,

responden al proceso que la secuencia didáctica desarrolla respondiendo a:

- a) las categorías que propuestas y recogidas en la cartilla.
 - b) Los modelos pedagógicos que van desde el hacer, el pensar y el reflexionar
 - c) Las secuencia de actividades que se desarrollaron.
- Competencias de desempeño:
 - 1- Habilidad para; Observar, Gestionar y Demostrar, la aplicación de saberes propios de la composición con respecto al uso físico y psicológico del formato, ley de tercios y color en situaciones bidimensionales a partir del uso de la proporción áurea.
 - 2- Efectividad en el uso de la proporción áurea para Resolver problemas compositivos en situaciones bidimensionales.
 - 3- Capacidad de Innovación, Expresión, Socialización de conceptos compositivos para argumentar sus situaciones bidimensionales.
 - Competencias de sensibilización:
 - 1- Asertividad en cuanto a componer con proporción áurea imágenes bidimensionales .
 - 2- Sensibilidad al observar, y demuestra interés en el detalle de lo mínimo y el total de una imagen.
 - Competencias de Conceptualización:
 - 1- capacidad de: clasificar, comparar, justificar, relacionar información y elementos para componer una imagen bidimensional
 - 2- Reflexiona frente a la psicología del formato usando la ley de peso y avance, con el fin de disponer jerarquías en el conjunto de elementos que conforman una imagen.
 - Competencias de Resolución de problemas:

- 1- Comprende, Contextualiza, produce, Propone imágenes bidimensionales con cierto grado de calidad comunicativa usando la proporción áurea para componer.
- Competencias de Resolución de Valores y proyecto ético de vida: -
 - 1- Respeta, Cumple, se compromete con su labor creativa buscando resultados satisfactorios y esta experiencia la comparte con los compañeros de grupo.
- Competencias de Comunicación:
 - 1- Asertividad en el desarrollo de situaciones bidimensionales usando los procesos propuestos para llevar a cabo una composición.
 - 2- Creatividad usada en sus procesos artísticos en cuanto las diferentes etapas del proceso de componer.
- Competencias de Transversalidad y transferencia:
 - 1- Demostrar capacidad de relación de la composición de producción de imágenes bidimensionales aplicadas a otras situaciones disciplinares e inter o transdisciplinaria usando estos métodos propuestos en esta investigación.
- Competencias de Gestión de recursos:
 - 1- Explora el proceso que es le brinda y lo hace parte de su devenir creativo y comunicativo en el campo de las artes.
 - 2- Gestiona su capacidad compositiva de situaciones bidimensionales en diversas maneras de producir arte.
- Competencias de Valoración:
 - 1- Autorregula su saber para conseguir mejores resultados en la producción de situaciones bidimensionales
 - 2- Evalúa. Su proceso compositivo y sus imágenes con criterio

el grupo focal: es importante conocer ciertos antecedentes, esta propuesta empezó pensada para un grupo de que cursaba la asignatura Expresión de en la facultad de artes de la UAN, por cuestiones laborales se pasó a la corporación unificada CUN al programa de diseño gráfico, específicamente a para ser trabajado en la asignatura ilustración dos, de este curso se escogieron cinco (5) estudiantes para que fuese el grupo focal, y trabajar con ellos la aplicación de esta propuesta.

Los formatos fueron aplicados a 5 estudiantes del programa de Diseño Gráfico de la asignatura de Ilustración II en la Corporación Universitaria Nacional CUN

Estudiantes:

Hombres: (3)

Mujeres: (2)

1. dinámicas en el aula con el uso del material didáctico: en estas dinámicas es donde se plantean situaciones algunas como juego otras sencillamente como actividades de clase:
2. un ejercicio para abrir espacio a intenciones creativas, al que se le llama “diálogo entre ideas”:

Tabla de talleres

Estos elementos y experiencias pedagógicas se usan como la base fundamental para el desarrollo de estos instrumentos de seguimiento de cada actividad para la que se hizo un formato de seguimiento, dan

do un total de 8 actividades una por encuentro en un lapso de tres horas pos sesión:

Sesión	Actividad	Instrumento	Tiempo
0	presentación del proyecto al grupo	presentación del proyecto, protocolo inicial	40 minutos
1	grupo focal	Conformación de conformación Formato del grupo focal	2 horas
2	juego 1	Diálogos entre ideas	3 horas
3	narración por whatsapp	Presentación oral	3 horas
4	revisión de imágenes previas	Formato de seguimiento 2	3 horas
5	primeras realizaciones: revisión de formato, psicología y, la intención, forma, peso, avance. Ley de tercios	Formato de seguimiento 3	3 horas
6	las jerarquías y colorización con proporción aurea. color por extensión y vibración, brief de color	Formato de seguimiento 4	3 horas
7	ejercicio de ilustrar a partir de las categorías	Formato de seguimiento 5	3 horas
8	poema visual	Formato de seguimiento de ultima actividad	3 horas

9	carillas	Revisión de cartillas de memoria del taller	3 horas
Tota l actividades: 10			Tota l: horas 24 horas

Ilustración 54 imagen estudiante poema visual

Productos de seguimiento hechos por los estudiantes

<https://es.calameo.com/read/005560169e1de2e1f28b7>

<https://es.calameo.com/read/005560577a86f4c6d2b9a>

<https://es.calameo.com/read/00559278135502c5dbf0c>

<https://es.calameo.com/read/00559278135502c5dbf0c>

<https://es.calameo.com/read/005588882a18321f684e0>

Atrapados: Grupo focal



Ilustración 55

formatos de seguimiento

Análisis de datos del Formato de seguimiento 1

Los formatos fueron aplicados a 5 estudiantes del programa de Diseño Grafico de la asignatura de Ilustración II en la Corporación Universitaria Nacional CUN

Estudiantes:

Hombres: (3)

Mujeres: (2)

Encuesta 1:

1: ¿Acostumbra a hacer bocetos de las imágenes que realiza?

- Si: (4)
- No: (1)

2: ¿ Considera importante bocetar en la realización de productos visuales?

- Si: (5)
- No: (0)
- ¿Porque? : Para tener una pre visualización de la imagen final

3: ¿Teniendo en cuenta que principal mente se usan formatos rectangulares por ejemplo el tamaño carta o el oficio que tipo de formato prefiere para bocetar?

- Carta (5)
- Oficio (0)
- ¿Por qué? : les resulta mas cómodo por sus dimensiones ya que para ellos se ajusta mas a los formatos que utilizan.

4: ¿Sabiendo que este tipo de formatos son rectangulares en que disposición prefiere usarlos?

- Horizontal (4)
- Vertical (1)
- ¿Por qué? Horizontal: sienten que tienen más espacio para bocetar.
Vertical: acostumbra a dibujar perfiles, y el formato vertical resulta ideal.

5: ¿Cuando usted boceta prefiere ocupar que área del formato?

- el centro (3)
- la parte superior derecha (0)
- la parte superior izquierda (0)
- la parte inferior derecha (1)
- la parte inferior izquierda (1)
- ¿Porque? Centro: sienten que tienen más libertad y espacio en el formato.
Parte inferior derecha: prefiere bocetar usando ley de tercios.
Parte inferior izquierda: siempre empieza sus bocetos de forma ascendente.

6: Cuando usted boceta tiene en cuenta:

d) ley de peso y avance

- Si (4)
- No(1)
- ¿Por qué?: No acostumbra a usarla

e) la psicología del formato

- Si (3)
- No (2)
- ¿Por qué? Si: para que la imagen tenga una mejor percepción y claridad.
No: porque no lo consideran importante

f) la proporción aurea para componer

- Si (1)
- No (4)
- ¿Por qué? Si: porque le gusta realizar imágenes con una buena composición

No: no la conocen, por ende no la manejan

g) la ley de tercios

- Si (2)
- No (3)
- ¿Por qué? Si: Porque de esta forma logran que el receptor entienda la imagen
No: prefieren usar otros tipos de composición

h) los elementos que constituyen la imagen.

La organización dentro del formato de los elementos que constituyen la imagen

La jerarquía de los elementos que constituyen la imagen dentro del formato

- Los elementos que constituyen la imagen (2)
- La jerarquía de los elementos que constituyen la imagen dentro del formato (3)

Análisis textual de resultados *Formato de seguimiento 1*

- Debido a lo anterior se concluye que la mayoría de los estudiantes prefieren usar el formato horizontal simplemente por comodidad , desconocen bastante el tema de proporción aurea y ley de tercios a la hora de componer son muy pocos los que prefieren generar una retícula antes de bocetar o producir una imagen, debido a la desinformación en cuanto a composición terminan ubicando los elementos al centro del formato.
- Sin embargo se preocupan por realizar un boceto antes de producir una imagen para revisar falencias a la hora de generar una imagen final.
- Los estudiantes no tienen bases en composición por que de alguna manera terminan preocupándose mas por un buen resultado que por un buen proceso, olvidando así crear retículas y usar elementos tan importantes como lo es la proporción aurea o la ley de tercios

Formato de seguimiento #2

1: Presentación de una imagen previa

- A continuación se muestran las imágenes desarrolladas por los estudiantes



Ilustración 56

Haga una breve descripción de su imagen:

Es un rostro dividido en dos partes, en la derecha se observa un rostro humano y en el izquierdo el rostro de un dragón. En esta ilustración quería evidenciar las personalidades que posiblemente el ser humano tiene: una parte externa (el físico), y la otra la fuerza que caracteriza a un dragón, como el ser humano afronta cada uno de los obstáculos.



Ilustración 57

Haga una breve descripción de la imagen:

Son representaciones de trabajos realizados con la técnica de achurado con lápiz y sus diferentes calibres manejándolos estratégicamente para darle una mayor calidad al trabajo

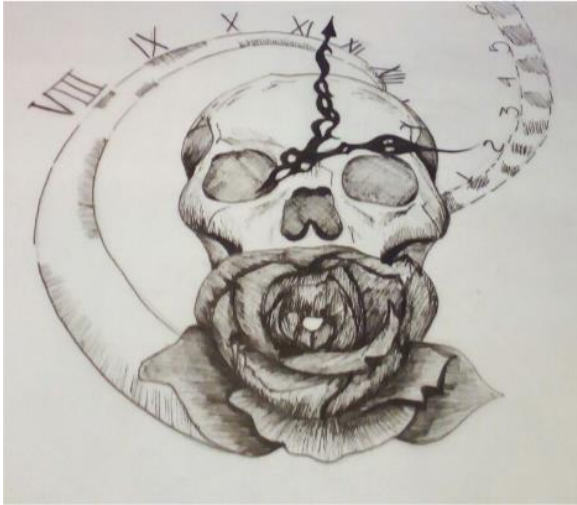


Ilustración 58

Haga una breve descripción de la imagen:

Representación de elementos que van de la mano como lo es la vida , la muerte y el tiempo, en una sola ilustración. En donde la técnica que se uso fue la de achurados con rapidógrafo sobre un papel pergamino.



Ilustración 59

Haga una breve descripción de la imagen:

Esta imagen la dibuje hace aproximadamente un año, la considero la más fea que tengo, ya que en la parte del rostro o en cualquier rostro de una ilustración, no he podido realizar las expresiones que tiene el ser humano. Esta realizada sobre papel grano en pasteles

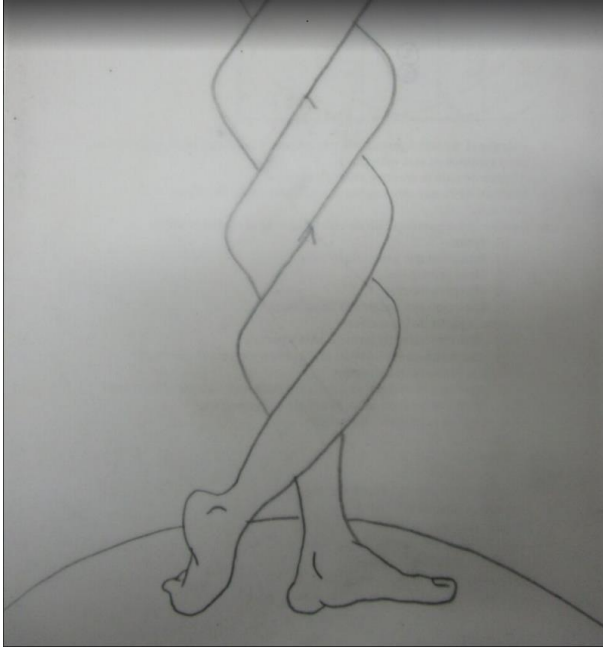


Ilustración 60

Haga una breve descripción de la imagen:

Es una imagen que refleja oscuridad, realizada a lápiz sobre papel bond.

Formato de seguimiento #3

Lea uno de los cuentos del libro El Espejo en el Espejo de Michael Ende.

Tome apuntes y a partir de ello realice una imagen en una hoja tamaño carta.

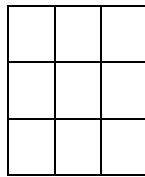
7. De acuerdo a las siguientes categorías ¿ que tipo de imagen quiso hacer?

- Feliz (0)
- Triste (0)
- Pesada (1)
- Veloz (0)
- No tuvo ninguna intención (4)

8. ¿Qué dirección del formato dispuso?

- Horizontal (5)
- Vertical (0)
- ¿Por qué? Horizontal: Por espacio

9. Dentro del siguiente formato en cual espacio dio prioridad para ubicar el elemento mas importante de su imagen:



- 2 (1)
- 5 (3)
- 9 (1)

10. ¿Tuvo en cuenta el espacio que uso para desarrollar esta imagen?

- Si (5)
- No (0)

11. ¿Hizo una lista de elementos para realizar su imagen?

- Si (1)
- No (4)

12. Haga una corta descripción de la composición de su imagen



Ilustración 61

Se ve todo el paisaje en un plano general con ángulo picado y en un lado se ve una puerta en madera de color verde manzana que se levanta sobre unas ruinas.

Sobre la puerta se ven unas aves negras volando y dos soldados custodiando la puerta.



Ilustración 62

Un joven se encuentra en primer plano y con rabia mira hacia donde están unos personajes que están sentados en una mesa, se refiere a ellos porque de ellos depende su futuro de permanencia en la casa en la que habita en el momento.



Ilustración 63

Es la representación de la vida el tiempo y la muerte, las tres están unidas.



Ilustración 64

Esta imagen o ilustración está compuesta en el centro ya que quise, que el personaje no quedara desapercibido y se pudiera detallar más sus partes (el pantalón, la cara, los bolsillos, la trompeta, etc....). Con respecto al fondo, lo hice en ese color ya que

representa las llamas de un incendio.

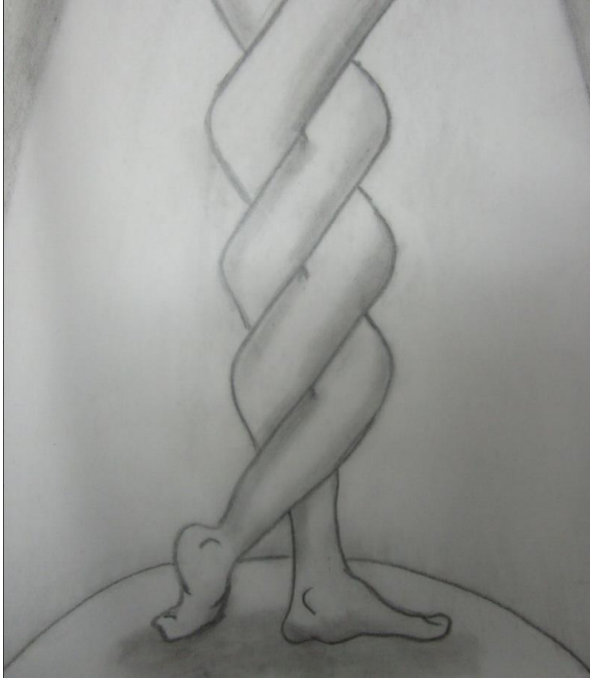


Ilustración 65

El punto fuerte de la imagen se ubica en el centro y ocupa un 30% del formato

Análisis textual discursivo de resultados formato #3

- Se logra ver que los estudiantes realizan sus imágenes sin tener ninguna intención al hacerla sino solo por llenar el formato, la mayoría de nuevo ubican sus imágenes en la parte central del mismo y de forma horizontal
- Aun así algunos logran buenos resultados visualmente

Formato de seguimiento #4

De la lectura que hizo responda las siguientes preguntas:

A continuación están las respuestas de los 5 estudiantes después de leer el libro el Espejo en el espejo de Michael Ende.

1. ¿Cual es el tema?

- Misterio
- El tema gira en torno a dos personajes, uno un estudiante que reside una habitación rentada y un sirviente que trabaja en la casa.
- El bombero varado y el tiempo que no corre.
- La Prisión de la Libertad- Las catacumbas de Misraim
- El libro el espejo en el espejo

2. ¿Cuál es la situación mas importante?

- Cuando el torero entra a la puerta
- La situación más importante es la conversación que tiene el joven estudiante con el sirviente, sobre la incertidumbre que posee sobre la permanencia en la casa y el examen de matemáticas que tendría en esos días en la universidad.
- El bombero no sabe que hacer, es muy confuso lo que pasa, pues hay misterio pero todo es dinero.
- Cuando Iwri descubre que la persona.
- Los diferentes momentos que manejan los personajes en la narrativa.

3. Enuncie una situación de segundo orden y una insignificante

- La conversación entre el torero y la princesa-los centinelas hablando de las aves.
- Podría ser cuando el joven comienza a realizar unas operaciones sobre el polvo de una mesa. Y una insignificante cuando el mismo chico se encuentra sentado en su cuarto pensando.
- Los tumultos de gente decadente y pobre, y la gran cantidad de maletas llenas de dinero
- Insignificante el final que Iwri decide salir pero no encuentra nada, tanto misterio para nada. De segundo orden el paraíso que descubrió estando drogado.
- Los lugares donde se ejecuta la historia del libro.

4. ¿Cuál es la sensación principal que según su percepción tiene esta lectura?

- Intriga
- Ansiedad
- Tristeza y confusión
- Como de expectativa, me relacione con muchas historias de salvadores que al final salen con su merecido que es ayudar a su gente.
- En la lectura se puede leer como en algunos capítulos se habla mucho de lo es que es la lujuria, muerte , tristeza.

5. De acuerdo a la disposición que le dio al formato (horizontal o vertical) dibuje el formato de ley de tercios y escriba donde puede ir esa sensación.



Ilustración 66

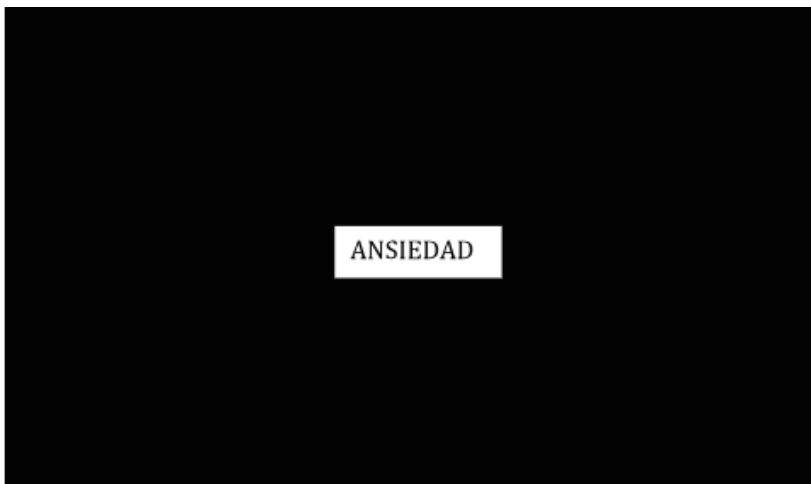


Ilustración 67

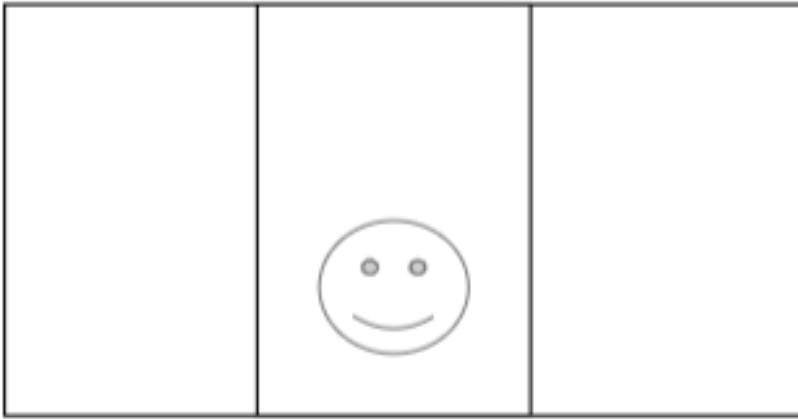


Ilustración 68

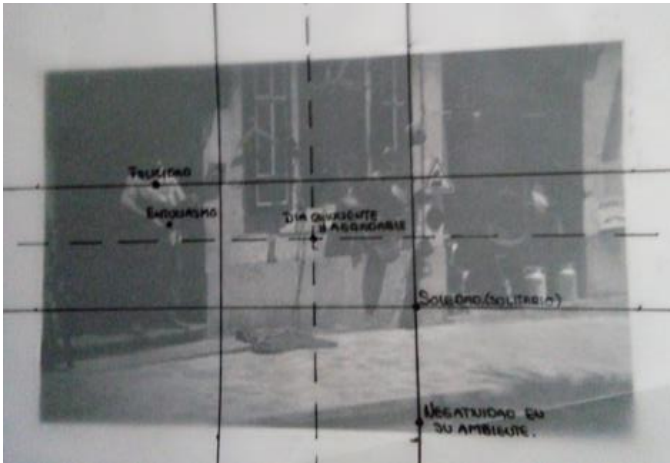


Ilustración 69

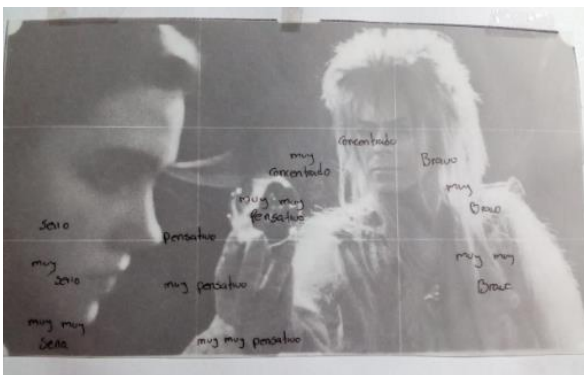


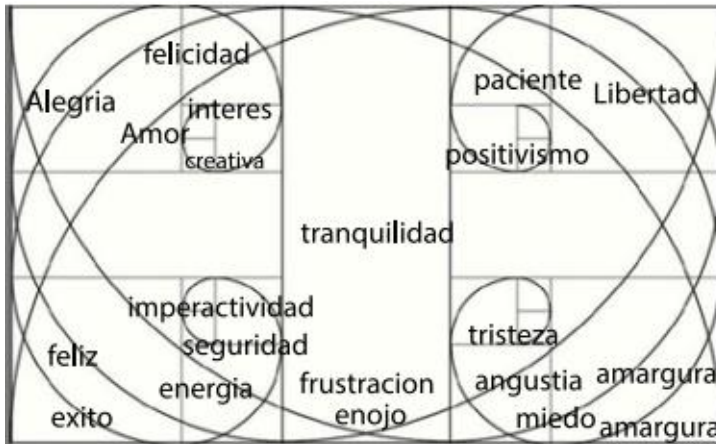
Ilustración 70

Análisis textual discursivo de resultados formato #4

- En el ejercicio anterior es claro que los estudiantes logran una buena captación del cuento, logran ubicar sensaciones usando la ley de tercios y se fijan mas en la composición de la imagen.
- Sin embargo notamos que aun así es mas relevante en ellos a la hora de plasmar una imagen, usar el formato horizontal.

Formato de seguimiento #5

1. Ubique la sensación en el formato de acuerdo a esta estructura



Ilustraciónn 71

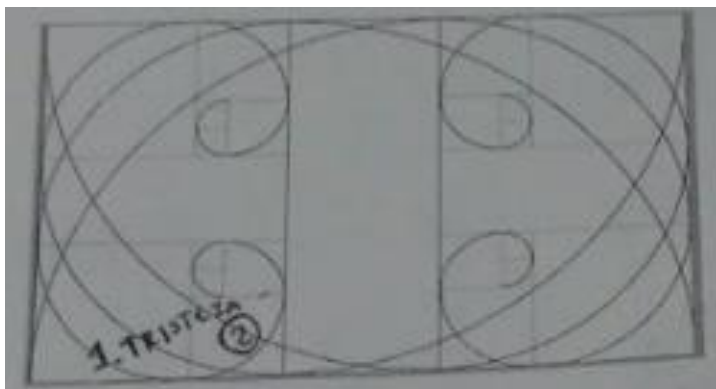


Ilustración 72

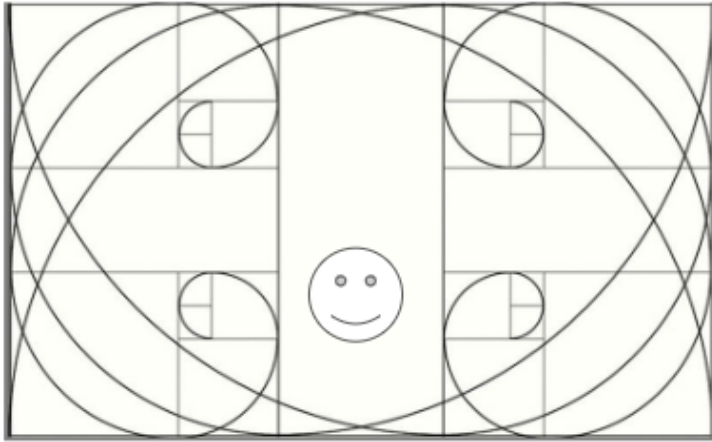


Ilustración 73

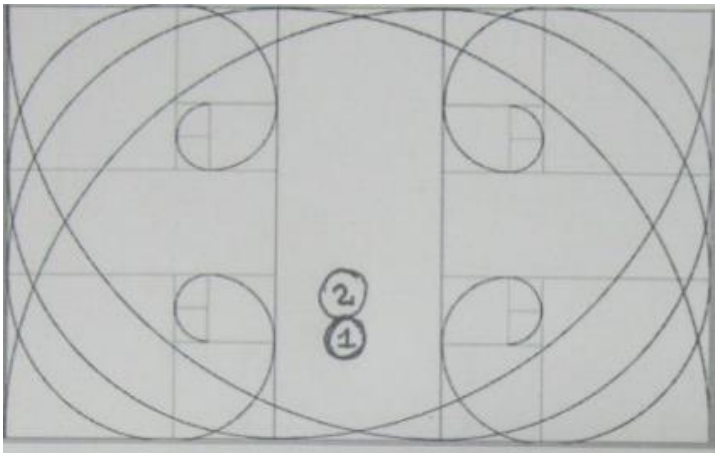


Ilustración 74

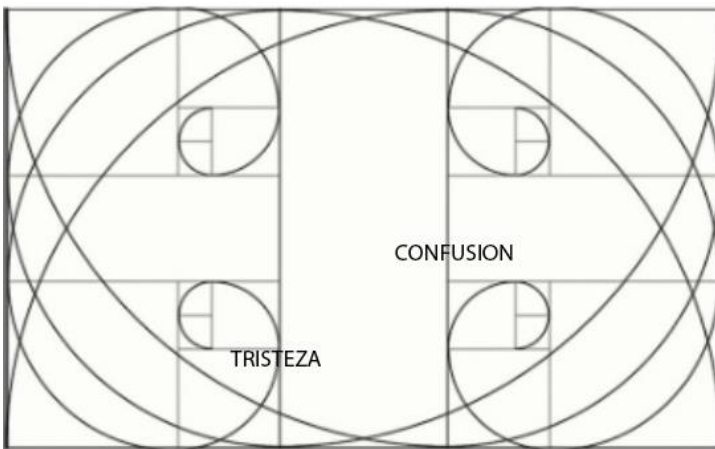


Ilustración 75

2. Coloque el elemento protagonista de mayor jerarquía de acuerdo al formato, peso y avance en esta estructura.

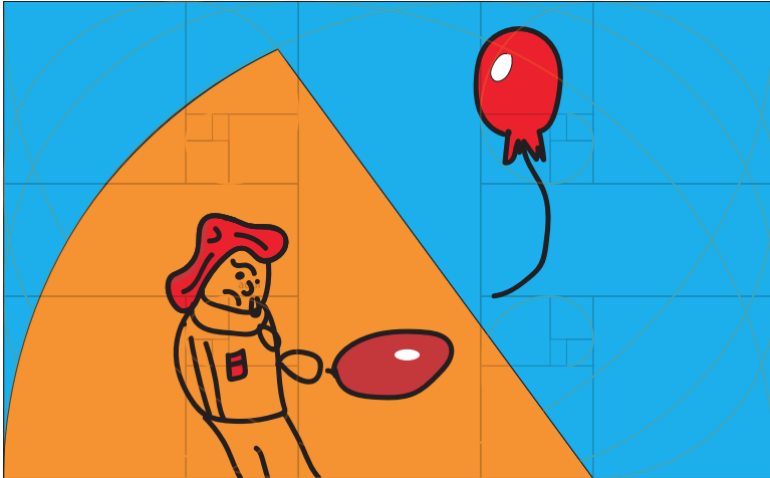


Ilustración 76

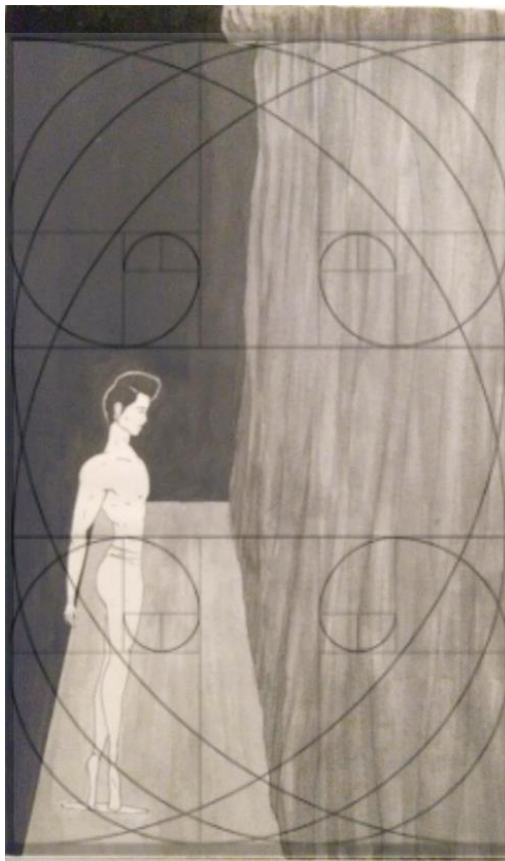


Ilustración 77

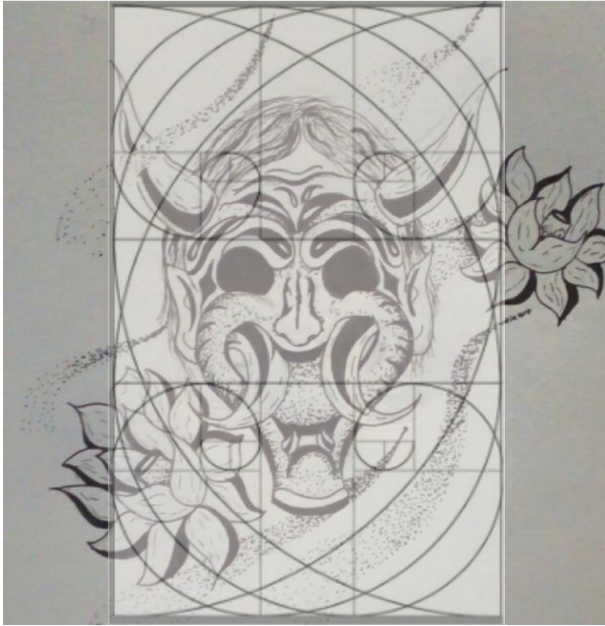


Ilustración 78

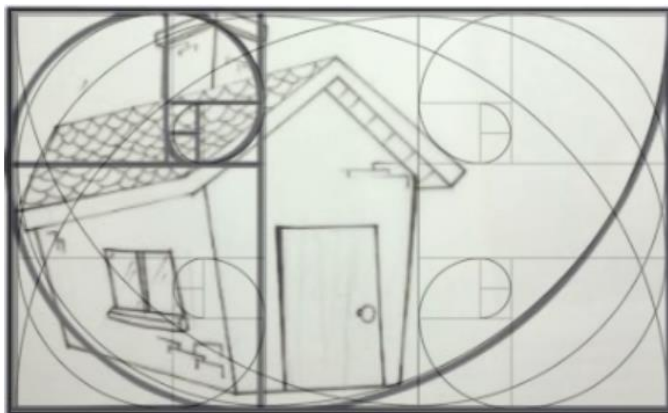


Ilustración 79



Ilustración 80

2. Escriba una argumentación de esta imagen en el siguiente orden

- a) Tema
 - b) Sensación que genera la lectura
 - c) Ideas principales
 - d) Idea para ilustrar
 - e) Sensación que desarrolla en su imagen
-
- a) Tema:
 - Mi carrito
 - La rebelión de las sombras
 - la pérdida de un ser querido o en este caso lo que perdió el payaso, su trabajo en el circo.
 - Vida y muerte
 - Paisajes
 - b) Sensación que genera la lectura:
 - La lectura genera tranquilidad, desahogo ya que se puede expresar en cualquier parte de la imagen
 - Expectativa
 - Reflexión
 - Genera nostalgia y a la misma vez locura
 - Alegría y pensamiento

c) Ideas principales:

- Todo el mundo en el cuento siente ese temor de perderlo todo
- Diseñar a partir del contexto que genera la lectura donde tiene que tener equilibrio y un notorio cambio en los personajes, mientras las sombras son pequeñas pero en cantidad, los líderes de las catacumbas son altos pero solo dos personas. Sensación de superioridad
- Generar una reflexión de apreciación a la vida
- Transmitir alegría y color
- Hacer que el receptor se sienta identificado

d) Idea para ilustrar:

- La idea nace de las buenas sensaciones al realizar la ilustración
- Empecé por pensar en cosas alegres y de hay surgió la imagen
- Equilibrio, Formato
- Traslade la pérdida que el payaso tuvo con su trabajo, y la ilustre como metáfora a un globo que deja soltar a partir de su llanto.
- Pensé en colores y formato horizontal

e) Sensación que desarrolla en su imagen

- La imagen desarrolla tristeza y impotencia.
- La sensación que desarrollo en la imagen es tranquilidad y felicidad
- Rebelión
- Pensamiento, reflexión y cuestionamiento
- Alegría y color

3. Proceso: a partir de lo anterior:

¿Qué dirección del formato elije y porque?

- Horizontal por la proporción de los personajes.
- Horizontal porque es mas amplio para trabajar
- Horizontal, me parece este formato perfecto para involucrar dos objetos totalmente distintos y en diferente altura de la imagen.
- Vertical por la posición del personaje
- Horizontal porque tengo mas espacio para trabajar

¿Donde ubica el elemento protagónico y el resto y porque?

- El personaje principal lo ubique en la parte inferior, porque en el mapa de sensaciones, en ese lugar se refleja la tristeza y el globo en lo más

alto del formato horizontal por que describe algo que esta fuera de las manos del personaje que ya se ha ido.

- En el centro a $\frac{3}{4}$ de arriba hacia abajo donde Iwri (Protagonista) se muestra a medio cuerpo y atrás las sombras que lo acompañan
- Izquierda a derecha por el espacio
- En el centro porque tiene mejor visibilidad
- Lo ubico con ley de tercios para tener una buena composición

¿Qué colores uso y porque?

- Negro y gris
- Colores fríos porque la descripción que hacían del lugar y porque las sombras tienden a ser oscuras.
- Use el rojo, naranjado y azul, el naranjado y el azul para llamar la atención del espectador ya que estos colores juntos son muy llamativos y porque, lo pensé para niños; el color rojo lo utilice para dar a conocer la pasión o el amor que se tiene por eso que se fue.
- Use grises porque ese era el aspecto que quería para mi imagen
- No use colores

¿Qué tipo de imagen va a recrear? ¿luminosa? ¿oscura? ¿por qué?

- Luminosa, alegre, porque en el cuento dice que el payaso esta triste por la pérdida de su trabajo pero no se da por vencido y hace como todos los demás en buscar una respuesta.
- Luminosa para mayor claridad
- Oscura, por el lugar que describen y las características de los personajes.
- Oscura para transmitir tristeza y soledad
- Luminosa para que refleje alegría

Análisis textual discursivo de resultados Formato #5

- Es notorio que hace falta un mejor análisis de la imagen, ya que las sensaciones y las ideas generadas por los estudiantes son muy básicas a la hora de comprender la composición de una fotografía o ilustración, prefieren no usar colores en el momento de producir la imagen y siguen usando el formato en dirección horizontal

- En algunos casos se empieza a notar la aplicación de ley de tercios y proporción aurea

Encuesta final :

1- ¿Cuál es su tema de trabajo?

- El estereotipo en el diseño grafico
- Dar a conocer las pasiones de los profesores con el fin de motivar a los estudiantes de diseño grafico
- Espacio recreativos
- El diseño grafico desde la ilustración
- las nuevas ramas del diseño

2- ¿Que tipo de sensación quiere comunicar con su imagen?

- Divertido
- Pasión , gusto
- A partir de poco se pueden crear grandes cosas
- Conocimiento, arte y color
- Innovación y desarrollo

3- ¿Qué dirección de formato va a usar y por qué?

- Formato vertical, porque necesitó enfocar solo el objeto que vamos a observar ya que esta imagen no lleva paisaje o algo mas para utilizar formato horizontal
- Horizontal , ya que el formato queda acorde a la composición la cual estoy manejando
- De izquierda a derecha, expresare movimiento
- Formato horizontal porque así tengo mas espacio
- Horizontal, ya que puedo expresarme mejor porque tengo mas espacio

4- ¿Porque ubicó en ese lugar la sensación el esquema de ley de tercios?

x		X
x	x	
x		

- Quiero mostrar un ángulo de tiro y un movimiento generalizado

	X diversión	

- Porque nos da una vista en el cual observamos toda la diversión que hay desde el centro de la imagen en el cual desarrollé

x		
		x
	x	

		X
--	--	---

- Quiero transmitir emociones de alegría y calma

X		X
	X	
X		

- Porque mis sensaciones son de felicidad alegría y emoción

	X	X	X
X			
X		X	

- Quiero transmitir emociones alegres

5- Construya un compás áureo con papel. ¿Cómo lo hizo?

- Hice rollos de papel (2), se pegaron con cinta, luego se colocaron en una estrella de David para ubicar su lugar que uniría estos rollos, y luego utilizarlo.
- formando 4 tubos de papel los cual le tocaba formar una estrella de 5 puntas y de 2 de estas puntas sale el compas.
- Se construyo con 5 piezas formando una estrella y de ahí construimos el compas con 2 partes de la estrella.
- Lo construí uniendo palitos de pincho divididos y pegados con hilo
- Hice rollos de papel periódico y los pegue

6- En su formato usando el compás de proporción aurea. Y explique porque a decidido este espacio o área de trabajo.

- Porque me daba el espacio necesario para mi dibujo que era de izquierda a derecha formando un ángulo con bajada
- el formato es horizontal el cual me brinda mas espacio, las márgenes van de acuerdo al compas el cual genera un espacio de proporción adecuada para la composición que se manejo.
- Porque es un espacio en el cual es totalmente limpio y se puede observar muy bien la composición a través de este espacio.
- Porque el formato horizontal es bastante espacioso y me brinda mas comodidad a la hora de plasmar mis ideas
- El formato horizontal, ya que me brinda espacio al ilustrar

13. haga una lista de elementos que usó en su ilustración, y dele su cualidad simbólica que le otorgó. Y escriba la sensación que tiene como intención comunicativa.

- Billete de \$5.000: papel
Cuchilla de bisturí: traste, parte de la guitarra
Gancho de una cadena: caja de resonancia
Pastas pintadas de negro: gafas
Pedazo de llavero: mástil
Sensación: diversión
- Billetera con diablo y balón: quería dar a entender que cualquiera es libre de hacer lo que quiera hacer.
Arquero: dispuesto a luchar contra todo
Hinchas: el amor mas puro después de el de la madre
Sensación: Movimiento
- Lápiz: piernas
Colores: piernas, pies y brazos
Celular: cuerpo
Compas: cabeza y brazos
Sensación: divertido

- Billetera: cuerpo
Moneda de mil: plata
alambre: cola
Llavero: cara
Llaves: patas
Sensación: creatividad
- Celular: fondo
Color: palitos de la mesa
Sensación: emoción

14. haga una descripción de donde ubicó los elementos en el formato teniendo en cuenta la proporción áurea.

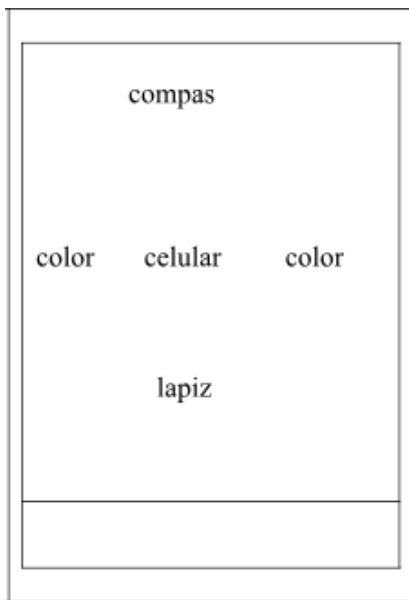


Ilustración 81



Ilustración 82

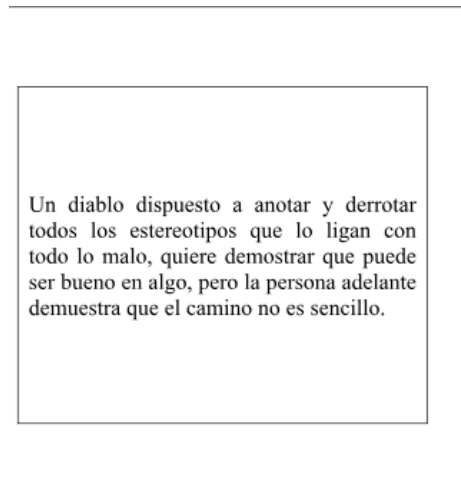
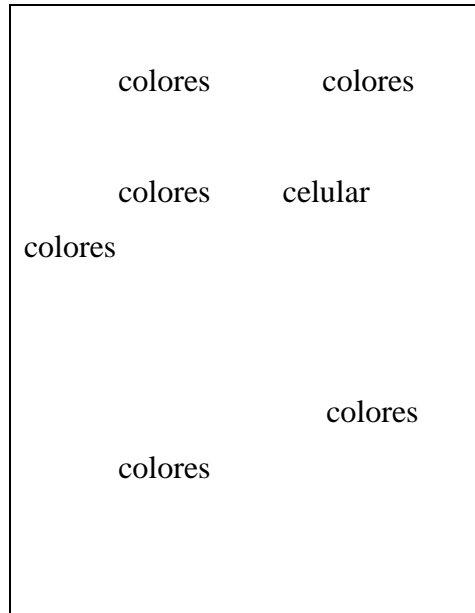
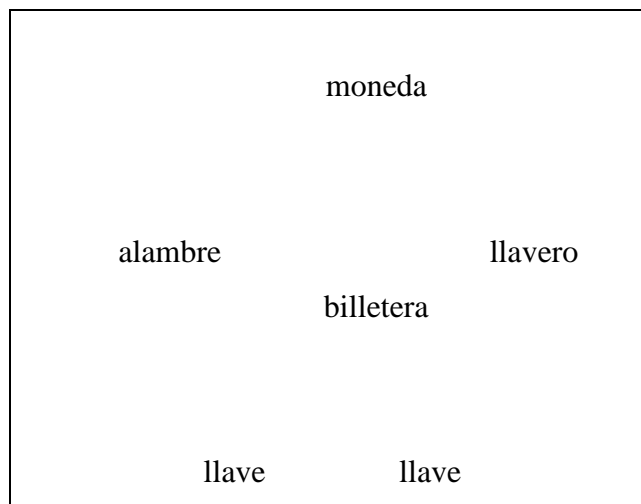


Ilustración 83

**Ilustración 84****Ilustración 85**

15. ¿cuál es el protagonista?

- El diablo
- La guitarra
- El compas
- Marrano
- celular

16. ¿cual o cuales es o son los secundarios?

- Colores, lápiz
- Alambre, papel de fondo
- Billetero, pastas
- Colores dibujados
- Papel de fondo

17. ¿ cuales dan contexto?

- Billetero
- Guitarra, cuchilla de bisturí y llavero
- Compas
- Billetero
- Celular

18. describa el boceto:

- Es un boceto en el cual se construye un juego de mesa futbolito en el cual utilice el celular especie de mesa dentro de este una fotografía visible del espacio de juego y el color para los mangos de la mesa.
- básicamente es una composición de un bajo con diversos elementos , en la parte superior derecha esta conformada por una ilustración de un billete en la cual se le sobreponen unas “gafas” negras y estos elementos generar una composición completamente nueva la cual se percibe como un personaje tocando el bajo.
- Un diablo dispuesto a anotar y derrotar todos los estereotipos que lo ligan con todo lo malo, quiere demostrar que puede ser bueno en algo, pero la persona adelante demuestra que el camino no es sencillo.
- Un cerdo que básicamente es una alcancía creada con diferentes elementos encontrados a la mano.
- Un compas que forma la parte de arriba de un cuerpo animado, le sigue un celular que termina siendo el tronco del personaje y los colores son las piernas y brazos

19. describa el proceso de color

- No necesite de color, solamente el rojo representativo de hacer las cosas.
- se manejo con filtro de blanco y negro , de contraste ya que le da mas profundidad a la composición y genera un mayor valor a la imagen.
- bueno el proceso la verdad fue solo en los mangos ya que simbolizaba la madera de los mangos del juego de color café

- el color baria, ya que de por si esta hecho con colores literalmente, son barios tonos ya que el personaje esta en una posición divertida, y estos tonos quedan acorde al movimiento
- la parte de color esta en la billetera que es oscura, la moneda y el llavero, la mayoría son tonos oscuros, para formar un solo personaje

20. describa la imagen finalizada

- composición de varios elementos , los cuales generar un nuevo contexto de un personaje expresando su amor a un instrumento música como lo es el bajo.
- Un diablo dispuesto a anotar y derrotar todos los estereotipos que lo ligan con todo lo malo, quiere demostrar que puede ser bueno en algo, pero la persona adelante demuestra que el camino no es sencillo.
- fue una imagen el en cual parecía un juego casi que real en donde se podía observar casi todo la mesa del juego futbolito
- es la imagen de un personaje creado por varios elementos encontrados a la mano.
- Es una alcancía de marrano compuesta por varios elementos que generan un contexto en especifico

21. ¿ que puede decir del resultado que tuvo al realizar esta imagen?

- fue un resultado bueno en el cual la mayoría lo entendieron que se estaba viendo en esta imagen
- una composición la cual me parece que se entiende , se puede trasmitir de fácil manera el contexto que se quería manejar.
- Satisfactorio
- Me pareció excelente, ya que con esto podemos ver que con cualquier elemento a la mano podemos crear grandes objetos e imágenes
- Un buen resultado, porque las personas que lo vieron entendieron de que se trataba la imagen

Ilustración 86

Análisis textual discursivo de resultados Encuesta Final

Es claro el mejoramiento en cuanto a composición por parte de los estudiantes, ya que en sus descripciones expresan los motivos de los usos de los formatos que han escogido, siendo la

proporción aurea y ley de tercios frecuente en sus imágenes, en cuanto al ejercicio, es notable la creatividad y la buena organización de los elementos logrando así una muy buena composición final.

Presentación oral de los estudiantes:

E 1: estudio diseño gráfico voy quinto semestre.

- ¿Y qué opino de la ilustración? - para mi la ilustración es un plus muy importante, ya que nos permite desarrollar en relativamente ilustraciones que nos soportan mucho para las piezas gráficas que podemos desarrollarlas, ya que podemos desarrollar diferentes técnicas que nos que nos permiten diferentes efectos visuales para de tal manera volver un poco más complejo la pieza gráfica y mucho más interesante.
- ¿Qué tipo de ilustración me gusta? - me gusta más ilustrar con esfero, también me gusta la Ilustración un poco mas abstracta, de tal manera, dando un poco mas de complejidad al momento de la legibilidad del receptor,
- ¿que ilustración uso? – uso mas que todo la Ilustración abstracta, y hecha a esfero.
- ¿Compro artículos en los que ha ilustración? -sí me gusta mucho Ver imágenes de tal manera de buena calidad ya sean ilustradas de manera digitales me gustó mucho la imagen

E2 : estudia diseño gráfico

- opino que la Ilustración es una de las fuentes principales de la publicidad a nivel de dibujo comunicación como publicidad.
- me gusta la fotografía o la Ilustración qué parte de la fotografía.
- usó básicamente la Ilustración o el tipo ilustración que me gusta en trabajos publicitarios, de marketing y marca.
- sí realizó compra de artículos que tengan ilustración, por lo general no puedo decir solamente que se deriva de la compra de artículos sino que también lo evidenciamos siempre en cada cosa que podemos ver todo lo que nos rodea tiene diseño y tiene parte de ilustración lo que consumimos lo que vemos lo que tocamos en su mayoría, básicamente es eso.

E3: estudio diseño gráfico

- ¿acerca de la Ilustración? -Pues creo que es una de las maneras más dinámicas chéveres y animadas, por así decirlo de yo no poder expresar una idea un concepto.
- La ilustración pues la uso prácticamente en trabajos como los son trabajos de la universidad, y también como para armonizar un poquito los ratos libres en donde uno pues tiene como la mente en blanco y quiere hacer algo que alimentarse

- compró artículos que sí tienen ilustraciones
- Me gusta mucho el tipo de ilustración de los vectores y de todas las cosas que se pueden lograr con simplemente colores planos y compró muchos artículos que tienen s a manejo de ilustración

E4: estudio diseño gráfico

- ¿que opino de la Ilustración? -es que es una forma de expresar lo que se quiere transmitir mediante un dibujo en una gráfica utilizando diferentes técnicas de trazos
- ¿Qué tipo de ilustración? -me gusta me gusta toda la Ilustración que es elaborada a mano alzada
- ¿en que usó la Ilustración? -la Ilustración me gusta usarla en trabajos que tengo que realizar, cuando tengo ratos libres me gusta ponerme a rayar y buscar entre trazo y trazó figuras como los ejercicios que el profesor nos ha enseñado.
- ¿que sí me gusta comprar artículos que leven ilustración? -si me gustan y me gustan muchos los que son realizados a lápiz y a mano alzada.

E5: soy diseñador gráfico,

- para mi la Ilustración es un tipo de comunicación visual yo uso la ilustración en los trabajos que hago para dar entender una idea simple,
- compró artículos que tenemos ilustración, si los compró desde un paquete de papas que me vaya a comer ahí ya está involucrada la Ilustración, hasta un libro que quiera leer desde la portada hasta la hoja final, siempre va haber ilustración en todo lado
- Entonces sí si compro artículos que tengan ilustración.

Datos del juego diálogos entre ideas

Preguntas:

Marque con una x su respuesta .

1. este ejercicio le pareció:
 - a) interesante
 - b) entretenido
 - c) aburridor
 - d) no entendí

Pregunta						
¿este ejercicio le pareció?						
interesante						3
entretenido						1
aburridor						0
no entendí						1

A tres le pareció interesante, a dos entretenido y uno no lo entendió, puede suponerse que tuvo un buen grado de aceptación.

2. ¿que fue los mas difícil del juego?
- a) empezar
 - b) organizar la idea
 - c) la incertidumbre
 - d) acoplarme al grupo
 - e) el silencio

Pregunta						Datos
¿que fue los mas difícil del juego?						
empezar						2
organizar la idea						2
la incertidumbre						0
acoplarme al grupo						1
el silencio						0

Empezar es una de las decisiones mas difíciles dos de los integrantes lo evidenciaron al igual que organizar la idea y trabajar con las ideas otros.

3. ¿Para que le serviría este tipo de actividades en su vida profesional?:
- desarrollo de ideas.
 - Ver de otra manera las posibilidades creativas.
 - Trabajar en equipo.
 - Tener en cuenta la opinión de otros.
 - Me es difícil aplicar estos procesos.

Pregunta						Datos
¿Para que le serviría este tipo de actividades en su vida profesional?:						
desarrollo de ideas						1
Ver de otra manera las posibilidades creativas						0
Trabajar en equipo						3
Tener en cuenta la opinión de otros						0
Me es difícil aplicar estos procesos						1

Este tipo de actividades propicia el trabajo en equipo, en el desarrollo de las ideas y sin embargo para un estudiante puede que no sea cercano a su manera de concebir sus ideas.

Análisis textual discursivo de resultados :

Estas actividades disruptivas pueden ser para algunos interesantes, por su dinámica son para algunos entretenidas sin embargo son difíciles de entender mas aun si se pone la razón de por medio, sin embargo tuvo un buen grado de aceptación por la mayoría del grupo.

Cartillas estudiantes

<https://es.calameo.com/read/005560169e1de2e1f28b7>

<https://es.calameo.com/read/005560577a86f4c6d2b9a>

<https://es.calameo.com/read/00559278135502c5dbf0c>

<https://es.calameo.com/read/00559278135502c5dbf0c>

<https://es.calameo.com/read/005588882a18321f684e0>

Ilustración 87 cartilla realiza por un estudiante



Ilustración 88 cartilla realiza por un estudiante

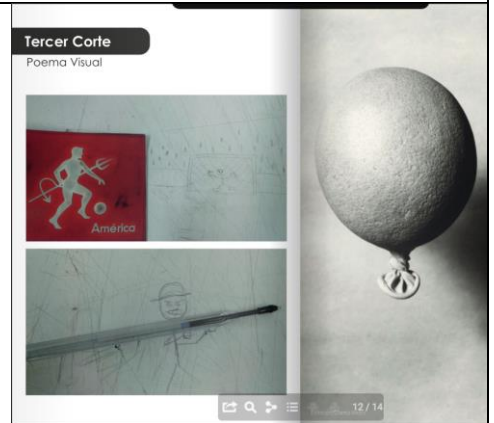




Ilustración 89 cartilla realiza por un estudiante

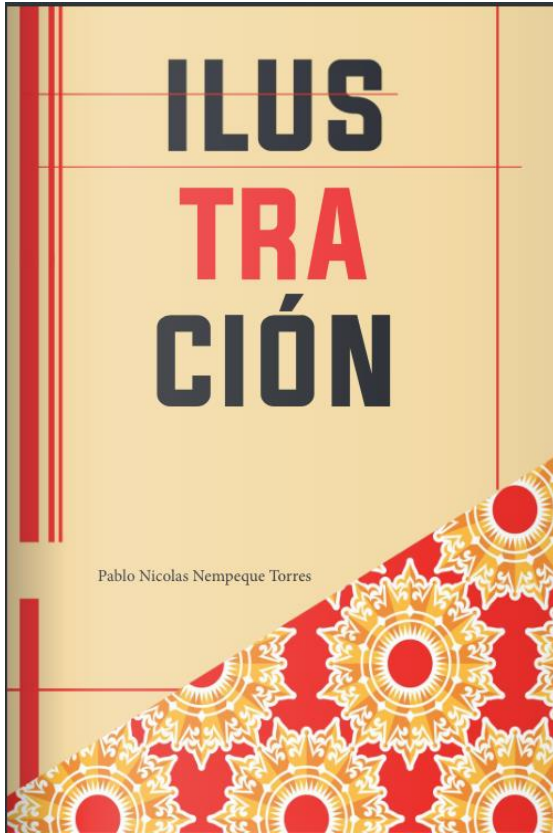


Ilustración 90 cartilla realiza por un estudiante

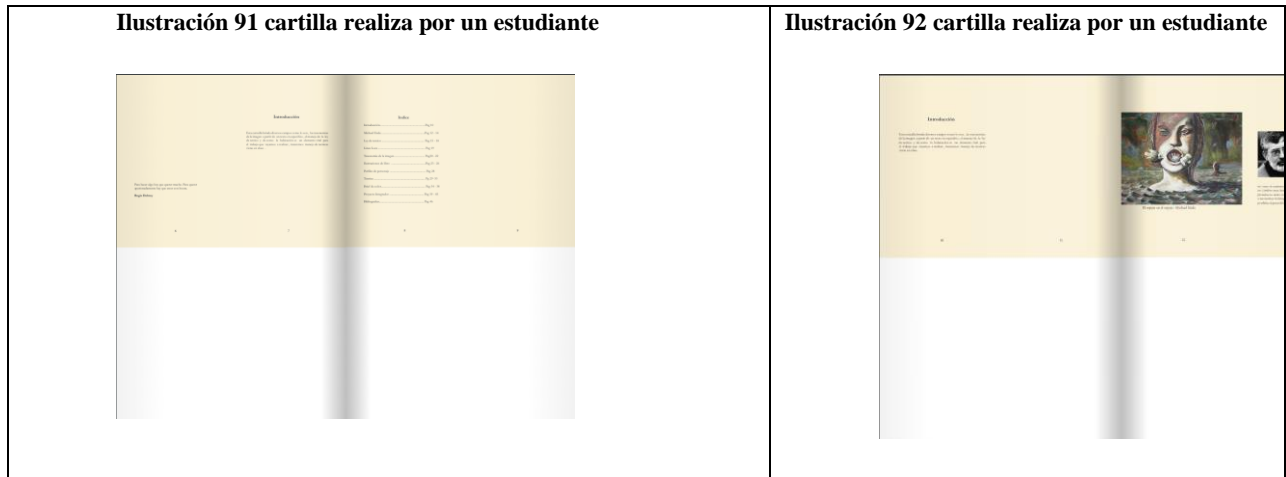


Ilustración 93 cartilla realiza por un estudiante



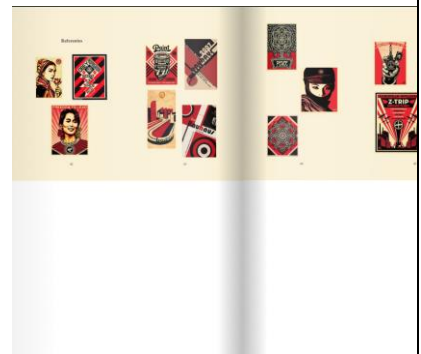
Ilustración 94 cartilla realiza por un estudiante






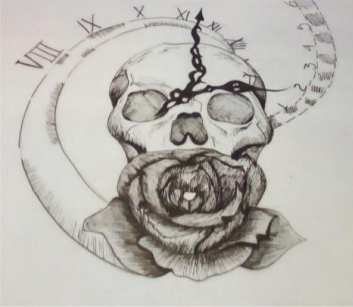



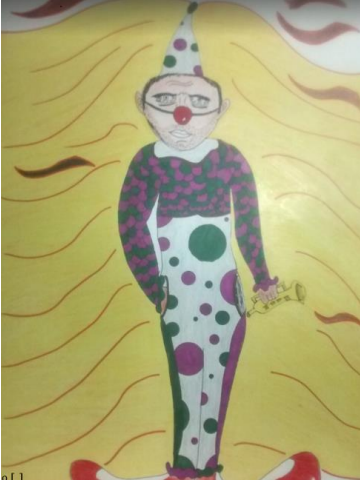
Ilustración 95 cartilla realiza por un estudiante

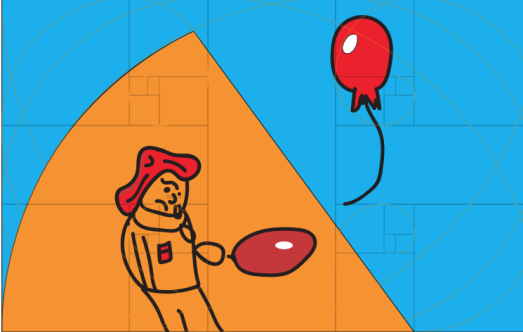


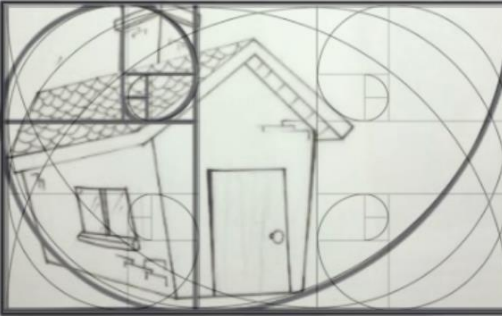



Ilustración cartilla realiza por un estudiante



ilustraciones de los formatos de seguimiento (imágenes realizadas por los estudiantes)

<p>Ilustración 96</p> 	<p>Ilustración 97 Ilustración 98</p> 	
<p>Ilustración 99</p> 	<p>Ilustración 100</p> 	<p>Ilustración 101</p> 
	<p>Ilustración 102</p> 	

<p data-bbox="282 317 440 344">Ilustración 103</p> 	<p data-bbox="821 260 979 287">Ilustración 104</p> 	<p data-bbox="1187 260 1344 287">Ilustración 105</p> 
<p data-bbox="282 812 440 840">Ilustración 106</p> 	<p data-bbox="821 812 979 840">Ilustración 107</p> 	

Poemas visuales y su Proceso de creación

:







<p data-bbox="280 617 440 642">Ilustración 108</p> 	<p data-bbox="670 669 829 695">Ilustración 109</p> 	<p data-bbox="1105 617 1265 642">Ilustración 110</p> 
<p data-bbox="280 1182 440 1207">Ilustración 111</p> 		

Ilustración 112



Juicio De Expertos*experto 1.*

FORMATO DE EVALUACIÓN DE TRABAJO DEL CURSO APLICACIÓN DE
LA PROPORCIÓN AUREA EN LA COMPOSICIÓN DE SITUACIONES
BIDIMENSIONALES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Estimado(a) evaluador(a), a continuación encontrará un formato con 11 ítems con el cuál evaluará el curso *APLICACIÓN DE LA PROPORCIÓN AUREA EN LA COMPOSICIÓN DE SITUACIONES BIDIMENSIONALES*, realizada por el maestrante *Heiler Torres.*, con código 118416161683, diseñado en el marco de la tesis de la Maestría en Educación de la Universidad Antonio Nariño. La escala que se utilizará va de 1 a 5, donde 1 es la ponderación más baja y 5 la más alta. En cada ítem se le pedirá que realice una observación que pueda mejorar el mismo aspecto evaluado si así lo considera y obtiene una calificación menor a 5.

Gracias,

Fecha de la evaluación:

Nombre Evaluador(a): Oscar Rojas Ramírez

Cargo: docente T.C. Fundacion Universitaria Los Libertadores

http://scienti.colciencias.gov.co:8081/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0000974773

Ítems					Observaciones al ítem
1. El tema de la propuesta educativa es pertinente para trabajar los temas que se proponen					El tema es pertinente en tanto la temática desarrollada el método empleado
2. La propuesta educativa es apropiado para ser trabajado con el público al cual se dirige. Es decir, está diseñado con los contenidos necesarios para abordar el título del curso					Los contenidos se desarrollan de acuerdo al perfil del publico y de manera adecuada
3. Los contenidos son actualizados y son los que se necesitan para alcanzar los objetivos pedagógicos propuestos					Los contenidos son adecuados pero pueden direccionarse mejor
4. La aplicación de ésta propuesta educativa permite que el estudiante alcance competencias asociadas a la producción de imágenes bidimensionales					El alcance de las competencia estarán mediada a partir de un contexto particular que puede ser difícil de manejar
5. Se formulan competencias de forma correcta					La formulación de

						competencias corresponde a un proceso adecuado
6. La evaluación es pertinente para evidenciar el aprendizaje de los estudiantes						Es pertinente
7. El tiempo planeado para la aplicación de la propuesta educativa es suficiente para abordar los contenidos del curso						El tiempo es un factor complejo de manejar que si no se planea correctamente puede presentar dificultad
8. La bibliografía es suficiente y actualizada						Es pertinente y se podría incrementar
9. Se planearon cinco sesiones de trabajo. Son suficientes para el desarrollo de las competencias propuestas para este trabajo.						A partir de lo propuesto sería un número de sesiones adecuadas
10. La organización entre sesiones es coherente.						Maneja una lógica estructural adecuada
11. El conjunto de sesiones permite entender el porqué de la secuencia propuesta. (Su avance es gradual)						Maneja una lógica estructural adecuada

En caso de que Ud., tenga más recomendaciones generales sobre la globalidad del curso por favor menciónelo aquí:

* Sería importante mejorar el ejercicio de evaluación y los procesos de resultados,

para que sean claros desde el principio del ejercicio.

Gracia

Nombre del evaluador: Oscar Rojas Ramírez

Email: oskaro@gmail.com

Cel.: 312 553 15 04

Firma: _____

Juicio de experto 2



FORMATO DE EVALUACIÓN DE TRABAJO DEL CURSO APLICACIÓN DE LA PROPORCIÓN AUREA EN LA COMPOSICIÓN DE SITUACIONES BIDIMENSIONALES MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Estimado(a) evaluador(a), a continuación encontrará un formato con 11 ítems con el cuál evaluará el curso *APLICACIÓN DE LA PROPORCIÓN AUREA EN LA COMPOSICIÓN DE SITUACIONES BIDIMENSIONALES*, realizada por el maestrante Heiler Torres., con código 118416161683, diseñado en el marco de la tesis de la Maestría en Educación de la Universidad Antonio Nariño. La escala que se utilizará va de 1 a 5, donde 1 es la ponderación más baja y 5 la más alta. En cada ítem se le pedirá que realice una observación que pueda mejorar el mismo aspecto evaluado si así lo considera y obtiene una calificación menor a 5.

Gracias,

Fecha de la evaluación: junio 1 de 2018

Nombre Evaluador(a): Miguel Ángel Ovalle Amarillo

Cargo: Diseñador Industrial, Magister en Educación, Autor.

Ítems	1	2	3	4	5	Observaciones al ítem
1. El tema de la propuesta educativa es pertinente para trabajar los temas que se proponen					X	
2. La propuesta educativa es apropiado para ser trabajado con el público al cual se dirige. Es decir, está diseñado con los contenidos necesarios para abordar el título del curso					X	
3. Los contenidos son actualizados y son los que se necesitan para alcanzar los objetivos pedagógicos propuestos					X	

4. La aplicación de ésta propuesta educativa permite que el estudiante alcance competencias asociadas a la producción de imágenes bidimensionales					X	
5. Se formulan competencias de forma correcta					X	
6. La evaluación es pertinente para evidenciar el aprendizaje de los estudiantes			X			Se requiere pensamiento subjetivo para determinar la evaluación.
7. El tiempo planeado para la aplicación de la propuesta educativa es suficiente para abordar los contenidos del curso					X	
8. La bibliografía es suficiente y actualizada					X	
9. Se planearon cinco sesiones de trabajo. Son suficientes para el desarrollo de las competencias propuestas para este trabajo.				X		Son suficientes para generar comprensión y desarrollo de los contenidos temáticos.
10. La organización entre sesiones es coherente.					X	
11. El conjunto de sesiones permite entender el porqué de la secuencia propuesta. (Su avance es gradual)				X		Los ejercicios muestran pertinencia con cada tema y se presentan de modo escalonado.

En caso de que Ud., tenga más recomendaciones generales sobre la globalidad del curso por favor menciónelo aquí:

Gracias

Nombre del evaluador: Miguel Ángel Ovalle Amarillo

Email: mimovalle@gmail.com

Cel.: 3112197662

Firma: _____





**FORMATO DE EVALUACIÓN DE TRABAJO DEL CURSO APLICACIÓN DE
 LA PROPORCIÓN AUREA EN LA COMPOSICIÓN DE SITUACIONES
 BIDIMENSIONALES
 MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

estimada evaluadora, a continuación encontrará un formato con 11 ítems con el evaluará el curso aplicación de la proporción aurea en la composición de situaciones bidimensionales

diseñado en el marco de la tesis de la Maestría en Educación de la Universidad Antonio Nariño. La escala que se utilizará va de 1 a 5, donde 1 es la ponderación más baja y 5 la más alta. En cada ítem se le pedirá que realice una observación que pueda mejorar el mismo aspecto evaluado si así lo considera y obtiene una calificación menor a 5.

Gracias,

Fecha de la evaluación: 01 06 2018

Nombre Evaluador: Jorge Lewis Morales Florián

Cargo: Docente catedrático arres de Forma y Bocetación Universidad Jorge Tadeo Lozano Escuela de Diseño. Docente Dibujo preparatorio A.S.A.B.

Ítems						Observacion es al ítem
1. El tema del curso es pertinente						

para trabajar los temas que se proponen						
2. El curso es pertinente para ser trabajado con el público al cual se dirige. Lo que se entiende por pertinente, es que está diseñado con los contenidos necesarios para abordar el título del curso						
3. Los contenidos son actualizados y son los que se necesitan para alcanzar los objetivos pedagógicos propuestos						
4. Las competencias se alcanzan con los contenidos propuestos por las sesiones						
5. Las competencias están bien formuladas						
6. La evaluación es pertinente para evidenciar el aprendizaje de los estudiantes						
7. El tiempo del curso es suficiente para abordar los contenidos del curso						
8. La bibliografía es suficiente y actualizada						
9. La sesión número 1 es suficiente para desarrollar las competencias del curso						
10.. La sesión número 2 es suficiente para desarrollar las competencias del curso						

11. 9. La sesión número 3 es suficiente para desarrollar las competencias del curso						
---	--	--	--	--	--	--

En caso de que Ud., tenga más recomendaciones generales sobre la globalidad del curso por favor menciónelo aquí:

Me parece un material muy completo, riguroso en investigación y muy concreto y necesario.

Gracias

Nombre del evaluador:

Email: jorgelewissi@gmail.com

Cel.: 3118862271



Firma: _____

Puntajes

1 diseñador grafico (46 puntos)

2 diseñador industrial (47 puntos)

3 artista grafico (50 puntos)

total 47.6 puntos

Algo de referencia .

Los instrumentos son

- Observación
- Evaluación diagnostica continua
- Entrevistas
- Análisis textuales

Metas Para La Comprensión

Lo que se espera que el alumno llegue a comprender.

Principalmente que la composición es un momento crucial en la creación de imágenes bidimensionales, y que una muy buena herramienta para obtener buenos resultados en la proporción aurea

Definir criterios de evaluación.

Evaluación formativa en pedagogía en artes

Ya que el grado de subjetividad es muy alto en los lenguajes artísticos y la producción de arte en este espacio académico contemplaremos los siguientes criterios.

1. temática

¹ Briceño, J.. (2018) Formato De Evaluación De Trabajo Del curso Bogotá. UAN.

2. intención comunicativa
3. análisis de la disposición del formato
4. uso de proporción aurea para disponer área de trabajo
5. uso de proporción aurea para ubicar puntos fuertes de la ley de tercios
6. peso y avance en la composición
7. ubicación de puntos de interés
8. selección de elementos que van a hacer parte de la imagen
9. relación de jerarquías
10. uso de la proporción aurea en cuanto a luz y color
11. finalización
12. presentación y argumentación

Metas

Finales particulares y las metas académicas intermedias.

- Metas individuales en cuanto a los estudiantes que adquieran una mayor competencia narrativa utilizando los puntos anteriormente nombrados en cuanto al docente avanzar en su proceso curricular, metodológico y didáctico.
- Metas académicas intermedias: avanzar en la idea de currículo para la enseñanza de las artes desde aspectos didácticos.

Evaluación diagnóstica

- Esta actividad se realiza inicialmente para aproximarse a la comprensión de cómo esta el panorama que cada estudiante y el grupo focal presenta en cuanto a la temática de investigación establecida como lo es la competencia narrativa en la realización de imágenes usando como herramienta principal la proporción aurea en el momento de la composición. Se observa en una primera actividad que los estuantes disponen un formato, sin reflexionar porque o para que, ubican sus imágenes, principalmente en el centro, no para buscar una idea de simetría sino para ocupar un espacio del formato, en ocasiones sus imágenes no tienen relación armónica con un espacio de trabajo ni tampoco una intención previa para hacerlos, sencillamente obedecen a una orden dada por el docente.

1.6.4.10. Criterios relevantes explícitos y públicos **Explícitos:**

- Asistencia

- Trabajo en clase
- Trabajo autónomo
- argumentación

Públicos:

- intención comunicativa
- peso y avance
- proporción aurea

Evaluaciones diagnósticas continuas

Estas se desarrollan en el transcurso del proceso para revisar la aplicación de los tópicos y como esto avanza hacia el análisis de la producción de imagen.

Esta metodología se va a usar para enunciar los conceptos que se consideran importantes para argumentar el desarrollo de esta investigación, no se pretende ahondar profundamente en cuanto a la descripción de sus constructos, ya que se usan los recursos teóricos que tienen relación directa con el proceso que se está presentando en este documento. Se realizó principalmente una pesquisa que permita hacer una recopilación de artículos de investigación que respondan a los temas a tratar y con esta información configurar un banco de referencias para hacer que los conceptos sean pertinentes frente a todo este proceso.

Metodología a partir de la investigación cualitativa

Esta metodología de investigación usa descripciones interpretativas (palabras, desarrollo de imágenes desde las intenciones pedagógicas de la enseñanza del arte) más que estadísticas, se analizan significados subyacentes y patrones sociales para mirar detrás de los pensamientos de los estudiantes que conforman el grupo focal, se aproxima a encontrar el porqué las cosas son y como son. Y como intentar mejorar eso que se considera situación problemática como es el caso de la composición. Para tal efecto se realizarán observaciones de los resultados anteriores, durante el transcurso y al finalizar el proceso, entrevistas de

seguimiento a un grupo focal² para intentar que sus productos adquieran calidad dentro de los planteamientos en los objetivos.

Para empezar se hacen las preguntas:

- ¿que se quiere saber?, y es precisamente como mejorar el ejercicio de la composición de situaciones bidimensionales.
- ¿quién o que puede mejorar nuestras preguntas?, en primer momento la aplicación de un método que busca posibilitar dar mejora a esta situación de composiciones con poca competencia narrativa.
- ¿Cual es la mejor forma de saber esto?, en el espacio del desarrollo de la propuesta: con la aplicación de la estrategia pedagógica y su seguimiento y evaluación, para generar mejoras y hallazgos.
- ¿qué otros métodos pueden aplicarse?, dentro del mundo de metodologías de investigación en artes esta la investigación acción,
- ¿qué observar? La realización de imágenes entendidas en el campo de las artes y principalmente el proceso de composición como documento de investigación para evidenciar conductas recurrentes de composición, para ello se toma notas, que documente la actividad.
- ¿dónde se produce? En los escenarios académicos de educación superior donde se oferten carreras relacionadas con artes, específicamente el grupo de ilustración 2 del programa de diseño gráfico de la corporación unificada nacional CUN.
- En la investigación cualitativa primero se hace una exploración preliminar de:
 - a) un tópico de investigación como lo es la investigación en educación en artes
 - b) la problemática o los temas de interés, como lo es la preocupación por los malos resultados en la producción de imágenes por parte de los estudiantes.
 - c) Para confirmar hallazgos, en este caso los resultados satisfactorios con respecto a la producción de imágenes a partir de la reflexión que permite el uso de proporción aurea.

Pasos según (Creswell 1998) ilustración 2 del programa de diseño gráfico de la corporación unificada nacional CUN.

- seleccionar el lugar y obtener permisos.
- Identificar:

² Es una técnica que se realiza en un ambiente de confianza y permite, escuchar los discursos ideológicos en el grupo y entre pares, permitiendo recuperar las relaciones complejas de los sujetos con el tema estudiado, que pueden escapar a las preguntas concretas, estos grupos se utilizan en la investigación cualitativa en todos los campos del conocimiento, (Creswell 2007).

- a) Quien/ que observar. El docente encargado, y se observa como es el proceso de composición de los estudiantes, sus resultados y argumentación.
- b) cuando: en momentos de clase y en su trabajo autónomo.
- c) Cuando: durante el transcurso de la clase y momentos escogidos para realizar actividades de evaluación.
- d) Durante cuanto tiempo: cuatro sesiones.

Utilización de informes

- a) participante como observador: cuando se pide al estudiante que genere elementos para que el seguimiento desarrolle criterio frente al desarrollo de su trabajo.
- b) Observador como participante. , en momentos en los que el docentes esta desarrollando actividades que sirvan de ejemplo.
- c) Observador como no participante: el observador principal es el docente que lleva a cabo todo el seguimiento de la actividad.

Diseñar inicialmente un protocolo de observación:

Directa

- a) Se mira como cada estudiante del grupo focal compone,
- b) Para corregir problemas en la actividad de componer.
- c) Se usaran fotografías y videos de los procesos y productos de los estudiantes
- d) Elabora conclusiones
- e) Elaboración de fichas

Indirecta

- f) Se recopilara información de otras experiencias investigativas
Estructurada con ayuda de recursos técnicos como internet y el apoyo de l
materia didáctico que se realiza.

1.6.5.4.1. *Protocolo inicial: (ver anexo)*

Tabla De Ilustraciones

ILUSTRACIÓN 1 ELIOT W. EISNER	31
ILUSTRACIÓN 12 ELABORACIÓN PROPIA	43
ILUSTRACIÓN 13 ELABORACIÓN PROPIA.	46
ILUSTRACIÓN 14 HTTPS://WWW.BBVAOPENMIND.COM/FIBONACCI-Y-SUS-NUMEROS-MAGICOS/	47
ILUSTRACIÓN 15 HTTPS://WWW.CONASI.EU/BLOG/PRODUCTOS/VITALIZACION-DEL-AGUA/EL-PODER-DE-LA-FORMA/ATTACHMENT/MEDIDA-AUREA/	47
ILUSTRACIÓN 16 M.C. ESTHER, “TRES ESFERAS I” (1945)	48
ILUSTRACIÓN 17 EL DISCÓBOLO DEL ESCULTOR MIRÓN DEL 450 A. C	48
ILUSTRACIÓN 18 ELABORACIÓN PROPIA	50
ILUSTRACIÓN 19 ELABORACIÓN PROPIA	50
ILUSTRACIÓN 20 ELABORACIÓN PROPI	51
ILUSTRACIÓN 21 ELABORACIÓN PROPIA	52
ILUSTRACIÓN 22 ELABORACIÓN PERSONAL	55
ILUSTRACIÓN 23 ELABORACIÓN PERSONAL.	55
ILUSTRACIÓN 24 ELABORACIÓN PROPIA.	55
ILUSTRACIÓN 25 ELABORACIÓN PROPIA	56
ILUSTRACIÓN 26 ELABORACIÓN PROPIA	56
ILUSTRACIÓN 27 LEY DE TERCIOS ELABORACIÓN PROPIA.	57
ILUSTRACIÓN 28 ELABORACIÓN PROPIA	57
ILUSTRACIÓN 29 CARTIER BRESSON	58
ILUSTRACIÓN 30 CARTIER BRESSON ESPAÑA	58
ILUSTRACIÓN 31 ANDRÉI TARKOVSKI	61
ILUSTRACIÓN 32 IMAGEN Y LEY DE TERCIOS	62
ILUSTRACIÓN 33 GUSTAV DORÉ	63
PARA ANALIZAR ESTO SE USARA LA ILUSTRACIÓN DE LA BIBLIA LLAMADA “EL VALLE DE LOS MUERTOS.” ILUSTRACIÓN 34 DORÉ EL VALLE DE LOS MUERTOS	63
ILUSTRACIÓN 35 TORRES GARCÍA. EL NORTE ES EL SUR	66
ILUSTRACIÓN 36 TORRES GARCÍA COMPAS ÁUREO	65
ILUSTRACIÓN 37 TORRES GARCÍA PROPORCIÓN UREA	65
ILUSTRACIÓN 38 JOHANNES ITTEN.	67
ILUSTRACIÓN 39 ELABORACIÓN PROPIA	68
ILUSTRACIÓN 40 LOS JUGADORES, CARABAGGIO 1595	69

ILUSTRACIÓN 41 ANÁLISIS USANDO LA PROPORCIÓN ÁUREA DE LOS JUGADORES DE CARABAGGIO.	70
ILUSTRACIÓN 33 LOGO PHOTOSHOP	79
ILUSTRACIÓN 34 LOGO ILLUSTRATOR	79
ILUSTRACIÓN 35 LOGO INDESING	79
ILUSTRACIÓN 36 VISUALIZACIÓN DE LA DIAGRAMACIÓN DE LA CARTILLA	79
ILUSTRACIÓN 37 RETÍCULA DE DIAGRAMACIÓN	80
ILUSTRACIÓN 38 FUENTE DISEÑO DE LA FUENTE HELVÉTICA USANDO PROPORCIÓN ÁUREA	80
ILUSTRACIÓN 39 FUENTE HELVÉTICA	80
ILUSTRACIÓN 40 EJERCICIO DE PROPORCIÓN AUREA Y CUERPO	86
ILUSTRACIÓN 1 IMAGEN REALIZADA POR ESTUDIANTE.	97
ILUSTRACIÓN 2 IMAGEN REALIZADA POR UN ESTUDIANTE.	98
ILUSTRACIÓN 1 PORTADA DE CARTILLA	121
ILUSTRACIÓN 2 PAGINAS DE LA CARTILLA	122
ILUSTRACIÓN 4 PAGINAS DE LA CARTILLA	122
ILUSTRACIÓN 5 PAGINAS DE LA CARTILLA	123
ILUSTRACIÓN 6 PAGINAS DE LA CARTILLA	123
ILUSTRACIÓN 7 PAGINAS DE LA CARTILLA	123
ILUSTRACIÓN 8 PAGINAS DE LA CARTILLA	124
ILUSTRACIÓN 9 CONTRAPORTADA DE LA CARTILLA	124
ILUSTRACIÓN 18 SEGUIMIENTO FOTOGRÁFICO DEL JUEGO	128
ILUSTRACIÓN 19 SEGUIMIENTO FOTOGRÁFICO DEL JUEGO	129
ILUSTRACIÓN 22 IMAGEN ESTUDIANTE POEMA VISUAL	144
ILUSTRACIÓN 23	144
ILUSTRACIÓN 24	148
ILUSTRACIÓN 25	148
ILUSTRACIÓN 26	149
ILUSTRACIÓN 27	150
ILUSTRACIÓN 28	151
ILUSTRACIÓN 29	153
ILUSTRACIÓN 30	153
ILUSTRACIÓN 31	154
ILUSTRACIÓN 32	154
ILUSTRACIÓN 33	155
ILUSTRACIÓN 35	157
ILUSTRACIÓN 36	158
ILUSTRACIÓN 37	158

ILUSTRACIÓN 38	158
ILUSTRACIÓN 39	159
ILUSTRACIÓN 40	159
ILUSTRACIÓN 41	160
ILUSTRACIÓN 42	160
ILUSTRACIÓN 43	160
ILUSTRACIÓN 44	161
ILUSTRACIÓN 45	161
ILUSTRACIÓN 46	162
ILUSTRACIÓN 47	162
ILUSTRACIÓN 48	163
ILUSTRACIÓN 49	170
ILUSTRACIÓN 50	171
ILUSTRACIÓN 51	171
ILUSTRACIÓN 52	172
ILUSTRACIÓN 53	172
ILUSTRACIÓN 66	174
ILUSTRACIÓN 55 CARTILLA REALIZA POR UN ESTUDIANTE	180
ILUSTRACIÓN 58 CARTILLA REALIZA POR UN ESTUDIANTE	180
ILUSTRACIÓN 73 CARTILLA REALIZA POR UN ESTUDIANTE	181
ILUSTRACIÓN 74 CARTILLA REALIZA POR UN ESTUDIANTE	182
ILUSTRACIÓN 61 CARTILLA REALIZA POR UN ESTUDIANTE	182
ILUSTRACIÓN 62 CARTILLA REALIZA POR UN ESTUDIANTE	182
ILUSTRACIÓN 63 CARTILLA REALIZA POR UN ESTUDIANTE	183
ILUSTRACIÓN 63 CARTILLA REALIZA POR UN ESTUDIANTE	183
ILUSTRACIÓN 65 CARTILLA REALIZA POR UN ESTUDIANTE	183
ILUSTRACIÓN 82	184
ILUSTRACIÓN 83 ILUSTRACIÓN 84	184
ILUSTRACIÓN 84	184
ILUSTRACIÓN 84	184
ILUSTRACIÓN 86	184
ILUSTRACIÓN 88	184
ILUSTRACIÓN 89	185
ILUSTRACIÓN 89	185
ILUSTRACIÓN 89	185
ILUSTRACIÓN 92	185
ILUSTRACIÓN 93	185

ILUSTRACIÓN 94	186
ILUSTRACIÓN 95	186
ILUSTRACIÓN 96	186
ILUSTRACIÓN 96	186
ILUSTRACIÓN 98	187