



UNIVERSIDAD DEL ISTMO

Facultad de Arquitectura y Diseño

**MATERIAL EDUCATIVO E INFORMATIVO PARA EL
DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD POR MEDIO DEL ARTETERAPIA
EN NIÑOS HUÉRFANOS, PARA DOCENTES Y ALUMNOS DE ARTES
PLÁSTICAS DE PRIMERO PRIMARIA,
DE LA INSTITUCIÓN CASA GUATEMALA, IZABAL**

GINA MARÍA DURANDO BALSELLS

Guatemala, 14 de febrero de 2009



UNIVERSIDAD DEL ISTMO

Facultad de Arquitectura y Diseño

**MATERIAL EDUCATIVO E INFORMATIVO PARA EL
DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD POR MEDIO DEL ARTETERAPIA
EN NIÑOS HUÉRFANOS, PARA DOCENTES Y ALUMNOS DE ARTES
PLÁSTICAS DE PRIMERO PRIMARIA,
DE LA INSTITUCIÓN CASA GUATEMALA, IZABAL**

TESIS

Presentada al Consejo Directivo de la
Facultad de Arquitectura y Diseño

por

GINA MARÍA DURANDO BALSELLS

Al conferírsele el título de

**LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO EN COMUNICACIÓN Y
PUBLICIDAD**

Guatemala, 14 de febrero 2009



UNIVERSIDAD
DEL ISTMO

FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y
DISEÑO


Guatemala, 8 de diciembre de 2008

EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD
DE ARQUITECTURA Y DISEÑO DE LA UNIVERSIDAD DEL ISTMO

Tomando en cuenta la opinión vertida por el asesor y considerando que el trabajo presentado, satisface los requisitos establecidos, autoriza a **GINA MARÍA DURANDO BALSELLS**, la impresión de su tesis titulada:

***“MATERIAL EDUCATIVO E INFORMATIVO PARA
EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD POR MEDIO
DEL ARTETERAPIA EN NIÑOS HUÉRFANOS, PARA DOCENTES
Y ALUMNOS DE ARTES PLÁSTICAS DE PRIMERO PRIMARIA,
DE LA INSTITUCIÓN CASA GUATEMALA, IZABAL”***

Previo a optar al título de Licenciada en Diseño Gráfico en
Comunicación y Publicidad.


Arq. Ana María Cruz de García
Decana Facultad de Arquitectura y Diseño

Guatemala, 12 de enero, 2009

Erika Grajeda
Diseñadora Gráfica

Señores
Facultad de Arquitectura y Diseño
UNIVERSIDAD DEL ISTMO
Presente

Estimados Señores:

Sirva la presente para comunicarles que he asesorado y revisado el trabajo de tesis titulado "MATERIAL EDUCATIVO E INFORMATIVO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD POR MEDIO DEL ARTETERAPIA EN NIÑOS HUÉRFANOS, PARA DOCENTES Y ALUMNOS DE ARTES PLÁSTICAS DE 1ERO. PRIMARIA, DE LA INSTITUCIÓN CASA GUATEMALA, IZABAL", en el cual se desarrolla el proyecto propuesto por la alumna Gina María Durando Balsells, correspondiente a la facultad de Arquitectura. Lo encuentro satisfactorio y listo para ser presentado.

Atentamente,



Licda. Erika Grajeda
Colegiado #3

ÍNDICE GENERAL

TEMA	PÁGINAS
INTRODUCCIÓN	i
1. REPÚBLICA DE GUATEMALA	1
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PAÍS	1
1.2. DESCRIPCIÓN DEL DEPARTAMENTO	2
1.3. DESCRIPCIÓN DEL MUNICIPIO	4
1.4. EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	5
1.4.1. Creatividad, Aula y Arte	5
1.4.2. La Creatividad en el mundo moderno	6
1.4.3. Por qué aplicar la Creatividad	7
1.4.4. Resultados que se obtienen al estimular la creatividad	8
1.4.5. Conceptos de creatividad	10
1.4.6. El desarrollo de la creatividad	11
1.4.7. Arteterapia como técnica para el desarrollo de la creatividad	13
1.4.7.1. Enfoque Humanista	15
1.4.7.1. Enfoque Psicoanalítico	15

1.5. MATERIAL DIDÁCTICO	16
1.5.1. Las características de los materiales didácticos	16
1.5.2. Finalidad del material	16
2. MARCO METODOLÓGICO	18
2.1. MÉTODO CIENTÍFICO	18
2.2. UNIVERSO O POBLACIÓN	18
2.3. MUESTRA	19
2.4. INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	20
2.5. PROCEDIMIENTO	23
3. ANÁLISIS DE DATOS Y PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	24
3.1. CONOCIMIENTO SOBRE EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	24
3.2. ÁREA EN LA QUE SE DEBE DESARROLLAR LA CREATIVIDAD	27
3.3. TIPO DE MATERIAL GRÁFICO ES ADECUADO	28

4. ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN	33
4.1. PLANTEAMIENTO DE LA NECESIDAD DE DISEÑO	33
4.2. OBJETIVOS DE DISEÑO	33
4.2.1. Objetivo general	33
4.2.2. Objetivos específicos	33
4.3. GRUPO OBJETIVO	34
4.3.1 Descripción Geográfica.	34
4.3.2 Descripción Demográfica, Primario y Secundario	34
4.3.3. Descripción antropológica, Primario y Secundario	36
4.4. CLIENTE	37
4.4.1 Casa Guatemala	37
4.4.1.1. Casa Guatemala está dividida en tres centros	38
4.4.2. Autofinanciamiento	40
4.4.2.1. Hotel Backpackers	40
4.4.2.2. La Granja	41
4.4.2.3. La Tienda de la Granja	42
4.4.2.4. Apadrinamiento	42
4.4.2.5.Trabajo de Voluntariado	43
4.4.3. Imagen actual	43
4.4.4. Cobertura	45

4.4.5. Empresa que respalda el Proyecto del Desarrollo Creativo	45
4.4.5.1. Misión	46
4.4.5.2 Posicionamiento	46
4.4.5.3 Proyecto de Solidaridad EIG Casa Guatemala	46
4.5. PROPUESTA DE DISEÑO	47
4.5.1. Proceso de Conceptualización	47
4.5.2. Concepto	49
4.6. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA GRÁFICA	50
4.7.1. Materiales o piezas que se realizarán	50
5. ESTRATEGIA DE IMPLEMENTACIÓN	51
5. 1. MEDIOS	51
5.2. DESCRIPCIÓN DEL MENSAJE	53
5.2.1. Contenido de texto de las piezas	53
5.2.2 Contenido Gráfico	54
5.2.3. Tono de Comunicación	56
6. DESARROLLO DE LA PROPUESTA	57
6.1. PROCESO DE BOCETAJE	57

6.1.1 Nombre del proyecto	57
6.1.2. Slogan	58
6.1.3. Logotipo	58
6.1.4. Personajes	64
6.1.5. Elementos	67
6.1.6. Guía educativa	68
6.1.7. Fólder de Apoyo (carpeta)	78
6.1.8. Hojas interiores del fólder de apoyo	81
6.1.9. Afiches	82
6.1.10. Bifoliar	86
6.2 VALIDACIÓN Y REFLEXIÓN / Discusión Resultados	88
6.2.1. Diseñadores	88
6.2.2. Expertos en el área	96
6.2.3. Grupo objetivo: Maestros	97
6.2.4. Grupo objetivo secundario: alumnos de 1ero. Primaria	98
6.3. PROPUESTA FINAL	100
6.3.1. Gama de colores	100
6.3.2 Logotipo final y tratamiento	102
6.3.2.1 Tratamiento de Logotipo	103
6.3.3. Guía educativa para artes plásticas	105
6.3.3.1. Páginas interiores	107
6.3.4. Fólder de Apoyo y hojas	116
6.3.5. Hojas de apoyo	117

6.3.6. Afiches	119
6.3.7. Bifoliar	122
7. PRODUCCIÓN Y REPRODUCCIÓN	124
7.1. SELECCIÓN DE MEDIOS	124
7.2. ESPECIFICACIONES DE ARTES FINALES	125
7.2.1. Especificaciones de cada material	126
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	128
GLOSARIO	131
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	133
ANEXOS	136

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

1. Niños Huérfanos, Casa Guatemala	37
2. Casa Guatemala, Casa de los bebés	38
3. Casa Guatemala, Casa de los bebés	38
4. Muelle Casa Guatemala, Izabal	39
5. Vista Aérea Casa Guatemala	40
6. Pancho, Caballo Granja	41
7. Tienda en Puerto Barrios	42

ÍNDICE DE TABLAS

1. Desarrollo de la Creatividad, Lluvia de ideas	45
2. Desarrollo de la Creatividad, Sinónimos	45
3. Medios y Formatos de Distribución	49
4. Contenido Gráfico	52
5. Selección de medios	124
6. Artes finales	125

ÍNDICE DE GRÁFICAS

1. ¿Está usted relacionado con el concepto del desarrollo de la creatividad en los niños?	25
2. ¿Cree usted que el desarrollo de la creatividad es muy importante en los niños huérfanos? ¿Por qué?	26
3. ¿Por qué ayuda a los niños huérfanos?	26
4. ¿Por qué por medio de actividades concretas en la clase de arte?	27

5. ¿La implementación de actividades que desarrollen la creatividad del niño en la clase de artes, ocasionará cambios positivos? 28
6. ¿Sería la mejor forma de informar a los profesores sobre cómo desarrollar la creatividad en la clase de arte? 29

ÍNDICE DE MAPAS

1. Mapa de la República de Guatemala 1
2. Departamento de Izabal 2

INTRODUCCIÓN



Según un estudio de la organización UNICEF, el número de niños huérfanos ha aumentado drásticamente en los últimos años por diferentes razones. Mundialmente, alrededor del 2% de la población menores de 15 años de edad resultan huérfanos debido a las guerras, hambrunas, enfermedades, problemas económicos, o por embarazos no deseados. Continentes donde la pobreza es mayor como en África, Asia y Latinoamérica el índice de niños huérfanos es más alto al de países desarrollados.

Una de las causas más comunes del crecimiento de huérfanos en muchos países es el virus VIH. En África se encuentran más de 11 millones de niños sin padres a causa de esta enfermedad sin tomar en cuenta a incontables contagiados. En Asia el índice de niños huérfanos es igualmente alto. En muchas de estas culturas estos niños son cuidados por familiares que llevan una carga económica más grande, por lo cual no asisten a la escuela o no reciben la atención médica necesaria. Por ejemplo, en Benín sólo el 17% de los niños cuyos progenitores han muerto asisten a la escuela, en comparación con un 50% cuyos padres aún están vivos. ONUSIDA afirma que en 1999, fecha de las últimas estimaciones, 13,2 millones de niños menores de 13 años habían perdido a la madre o a los dos padres a causa del SIDA.¹

Centro América sufre igualmente esta problemática de niños huérfanos. Según el informe de UNICEF; de 14.5 millones de niños y niñas menores de 15 años registrados en 2001 en Honduras, Guatemala, Costa Rica, Belice, El Salvador, Nicaragua y Panamá, aproximadamente 73.000 eran huérfanos y

¹ JOHANNES BURGO, "Niños Huérfanos a causa del SIDA", artículo 14, UNICEF. Nueva York, 2003. p.2

huérfanas por diferentes causas, de los cuales sólo el 50% de los niños entre las edades de 2 a 17 años reciben educación.²

Guatemala registró en el 2001 la mayor cantidad de niños huérfanos en Centroamérica, 32.000 niños y niñas, según el informe del gobierno. El reporte de UNICEF testifica que Guatemala en el 2005 tenía un número estimado en miles de 370 niños huérfanos de 0 a 17 años debido a diferentes causas. De estos niños, sólo el 98 (calculado en miles) recibe una educación básica. El ministerio de educación exige que los estudiantes cursen las materias de matemáticas, ciencias, estudios sociales, idioma español con un mínimo de 60 puntos. Los otros cursos como idioma inglés, física, artes, educación física son secundarios.³

Casa Guatemala, es una Asociación no Gubernamental dedicada a la protección, alimentación, cuidado médico y educación de más de 205 niños/ niñas huérfanos abandonados o que han sido depositados temporalmente por los padres debido a problemas económicos. Esta Asociación recibe apoyo económico por parte de donaciones de todo el mundo. Casa Guatemala está dividida en tres centros, teniendo en cada uno su propia función: *Casa de los bebés* acoge a varios niños con edades comprendidas entre 0 y 2 años. *La Casa de las Niñas Mayores* está situada en la zona 10 de la ciudad Guatemala, donde viven las niñas mayores que desean continuar sus estudios en la capital. Y, la *Ciudad de los Niños* situada en Río Dulce, cerca de la costa Caribeña, alberga un número de niños aproximadamente de 250, entre los 2 y 16 años de edad. Estos niños reciben alimentación, educación y atención médica diaria, aparte de cariño y atención.

Después de recopilar información de la institución se seleccionó trabajar con la Ciudad de los Niños en Río Dulce, ya que es donde los niños desarrollan su educación a lo largo de su niñez. Casa Guatemala cuenta con 18 maestros todos

² Niños huérfanos, gráficas, Disponible en: <http://www.unicef.org/spanish/sowc04/17623.html>

³ Ministerio de Educación. **MINEDUC**

certificados por el Ministerio de Educación. Los niños no están divididos en grados por edad como se acostumbra, muchos están atrasados ya que no siempre han recibido una educación regular. La escuela en Casa Guatemala cubre todos los requisitos del Ministerio de Educación y los maestros presentan a principio del año escolar su Plan de Trabajo con ayuda de una guía proporcionada por el ministerio. Todos los niños cuentan con materiales para su desarrollo en las áreas principales de matemáticas, ciencias, sociales, idioma español, etc. Los libros son donados por la empresa EIG S.A. y los materiales de soporte como cuadernos, lápices, etc. se reciben por medio de donaciones o son comprados por la institución.⁴

En Ciudad de los Niños no se le ha brindado suficiente importancia a la estimulación del niño(a) debido a su condición particular de orfandad. En este sentido se ha tratado de ofrecer al niño(a) estímulo por medio de actividades creativas para lograr un desarrollo más completo de su capacidad motora y psicomotricidad fina, pero tal iniciativa se ha limitado por falta de recursos específicos que facilitan explotar al máximo las capacidades del educando en el área práctica y artística, así como afianzar su autoestima y seguridad. Además, el maestro carece de conocimientos para motivar o enriquecer la creatividad del niño, pues en ocasiones improvisa el trabajo según los materiales disponibles. Un nuevo enfoque proporcionaría al niño(a) un desarrollo integral y enriquecedor.

En casa Guatemala no se le presta la importancia necesaria a esta área, aún teniendo niños que cuentan con problemas de inseguridad, autoestima, atención y muchos otras dificultades que pueden ser mejoradas por medio de ejercicios específicos y el Arteterapia.

⁴ GALDÁMEZ, Ángela, Directora Casa Guatemala. Entrevista personal. Guatemala 2 de marzo 2007.

Todo lo anterior, lleva a plantear los siguientes objetivos de investigación:

1. Identificar cuáles son los recursos con los que cuentan los maestros de Ciudad de los Niños (Casa Guatemala) y cómo los aprovechan para desarrollar el potencial de sus alumnos.
2. Analizar el sistema que utilizan en la clase de Artes Plásticas de la Institución de Ciudad de los Niños, sus alcances y limitaciones.
3. Determinar los medios y materiales adecuados para favorecer y ayudar a los profesores y niños en esta área.

En muchos países desarrollados se ha aplicado la estimulación de la creatividad por medio del arte para mejorar el desarrollo del niño. En Guatemala muy pocos colegios y escuelas ponen en práctica lo anterior, ya que no están informados sobre sus beneficios y cómo aplicarlo. La importancia en este estudio radica en aprovechar la niñez como un período de apertura al aprendizaje para estimular el desarrollo emocional y afectivo de los educandos, en este caso niños huérfanos. Ante la evidente falta de recursos didácticos para implementar una clase de arte completa, que no sólo cumpla con los requisitos necesarios, sino que ayuda al desarrollo del niño huérfano en cuanto a autoestima y seguridad, se visualiza la intervención del diseño gráfico por medio de la elaboración de un material que posibilite integrar proyectos creativos que motiven y estimulen a los estudiantes.

Las artes plásticas posibilitan la realización de las actividades de expresión y creatividad que contribuyen al desarrollo de la imaginación, inventiva, facultades mentales, así como el desarrollo emocional de la persona. El maestro puede conocer al niño(a) por medio de su expresión espontánea, su personalidad, sus pensamientos, habilidades y dificultades. Para poder complementar esta

investigación se tomó ciertos temas de estudio para profundizar y proponer una solución viable al problema:

- Creatividad y educación
- Actividades de expresión plástica
- Arteterapia

1. REPÚBLICA DE GUATEMALA



1.1. DESCRIPCIÓN DEL PAÍS

El país de Guatemala tiene una extensión de 108.899 km². Está organizada en 22 departamentos y 331 municipios con 20.485 lugares poblados. Según el INE en el año 2003 la población total de Guatemala estaba comprendida por 11,237,196 habitantes. La densidad de la población como promedio nacional era de 103 habitantes por km².

El departamento de Guatemala fue el más poblado, con un número de habitantes de 2,541,581. El número de viviendas censadas en la República de Guatemala llegó a 2,483,458 y el promedio de personas que habitaban cada vivienda era de 5 personas. En el 2002 el 65% de la población guatemalteca viven en áreas rurales. Los indígenas constituyen el 48% de la población. En el 2002, el crecimiento demográfico anual fue de 2,6%.

El 44,0% de la población era menor de 15 años y 5,3% tenía 60 años o más. El 55.6% de la población con más de 15 años de edad podía leer y escribir, hombres: 62.5% y Mujeres: 48.6%. La esperanza de vida fue de 67.2 años (64.7 para hombres y 69.8 para mujeres).⁵

Mapa 1
“Mapa República de Guatemala”



Disponible en: <http://www.paises-america.com/mapas/mapa/guatemala>.

⁵ Instituto Nacional de Estadística, Guatemala, CD informativo, 2007

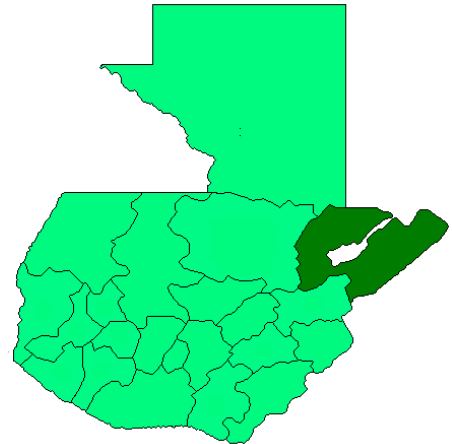
Según el informe de CEPAL en el 2000, el 40,5% de los guatemaltecos eran pobres y el 15,7% extremadamente pobres. En el año 2000, la economía guatemalteca creció 5%. El artículo 74 de la constitución Política de la República estableció que los habitantes tienen el derecho y obligación de recibir educación inicial, primaria y básica. Se estimó que en el 2005 aproximadamente 662,731 niños entre las edades de 5 a 15 años quedaron fuera del sistema educativo.⁶ A partir de otros estudios se concluyó que especialmente en áreas rurales se marca una tendencia por parte de los alumnos de abandono de los servicios. Otro problema que resaltó es la sobre la poca constancia de edad en los grados. En el grado que más ineficiencia se muestra es en primero primaria, ya que ingresan muchas veces niños de hasta 10 años de edad.

1.2. DESCRIPCIÓN DEL DEPARTAMENTO

El Departamento de Izabal se encuentra situado en la región Nor-oriental, su cabecera departamental es Puerto Barrios y limita al Norte con el departamento de Petén, Belice y el Mar Caribe; al Sur con el departamento de Zacapa; al Éste con la República de Honduras; y al Oeste con el departamento de Alta Verapaz.

Cuenta con una extensión territorial de 9,038 km². La topografía del departamento es variada, la cual trae consigo una diversidad de climas, que se caracteriza desde cálido hasta templado. La cabecera departamental de Izabal se encuentra a una distancia de 308 km de la ciudad capital. El territorio de Izabal se encuentra dividido en 5 municipios que son: Puerto Barrios, Livingston, El Estor, Morales y Los Amates.⁷

Mapa 2
"Departamento de Izabal"



Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Imagen:IzabalGUAT.PNG>

⁶ Ministerio de Educación, "Plan Visión del País, Educación Lineamientos para 15 años", 2005. p.34

⁷ Departamento Izabal, Educación, Disponible en: <http://www.inforpressca.com/livingston/educación.php>

Como recurso hídrico de suma importancia en este departamento se encuentra el Lago de Izabal, el de mayor extensión de la República, con dimensiones aproximadas de 50 km de largo por 25 km de ancho. Es alimentado por el río Polochic y desemboca por el Río Dulce. Las aguas del lago son expuestas a tempestades fuertes, tienen abundancia de peces, cocodrilos, lagartos y en sus orillas se pueden admirar variedad de aves acuáticas y mamíferos. Río Dulce tiene 36 km de largo, desemboca en el Mar Caribe y forma a poca distancia del lago, un golfete de 61,8 km² de área.

El idioma oficial y el más hablado en la región es el español. Sin embargo, desde 1800 se alterna con el idioma garífuna, que es el resultado del mestizaje de tres grupos étnicos: los indígenas del caribe, los arahuacos procedentes de la América del Sur y los Africanos. En Estor y parte de Livingston también se habla el Quekchí, debido a que la parte occidental de este departamento ha sido habitada por la etnia del mismo nombre.

En cuanto al tema de educación el departamento e Izabal, en el acuerdo gubernamental del 20 de noviembre de 1907, se expropió un terreno para fundar la primera Escuela Práctica. Inicialmente se contaba con dos escuelas primarias urbanas, una para niñas y otra para niños. El índice de analfabetismo en la actualidad del departamento es de 28.34%, en el municipio de Puerto Barrios de 18.16%, Estor con 53.74%, Morales con 33.02%, los Amates con 37.82% y Livingston con 40.85%. Los edificios escolares de educación primaria regularmente carecen de condiciones adecuadas para la recreación de los niños y niñas, así como de una apropiada circulación que brinde a los estudiantes y maestros una mayor seguridad. Además, la mayoría presentan un deficiente servicio de agua y saneamiento, en muchos casos se comparte un solo sanitario entre todos los estudiantes y profesores. Otras limitantes son: la carencia de energía eléctrica, cocina para preparar los alimentos, el mobiliario y equipos adecuados, así como el material didáctico para la realización del proceso enseñanza – aprendizaje.⁸

⁸ Ibid., Disponible directamente en: <http://www.inforpressca.com/livingston/educación.php>

Los niveles de escolaridad que se atiende en el municipio de Livingston son los anteriormente mencionados. El nivel en el Área Rural Inicial es de 4 a 6 años nivel Pre-primaria, Primaria y Básico. En el nivel Básico solo se imparte en algunas aldeas que se ha desarrollado en cuanto al nivel de educación, a continuación se presenta el listado de las siguiente comunidades.

- Aldea Fronteras Río Dulce
- Aldea Buenos Aires
- Aldea Barra Lámpara Proyecto A'ktenamit
- Aldea Tamagaz

Para recibir un nivel de escolaridad en Administración de Empresas y Magisterio, la mayoría de estudiantes se trasladan a Puerto Barrios, pero no todos pueden hacerlo por la falta de recursos económicos.

1.3. DESCRIPCIÓN DEL MUNICIPIO

Livingston es la cabecera del municipio del mismo nombre, tiene un área aproximada de 1,940 Km² y equivale al 21.5% del área total del departamento de Izabal. La cabecera del municipio se encuentra en el lado oeste de la desembocadura del Río Dulce, en la parte interna de la bahía de Amatique, la cual tiene una latitud de 15 o 49"36" y una longitud de 88 45'02". El municipio de Livingston debido a su paisaje, arqueología y ambiente caribeño cuenta con los mejores lugares de atracción turística, lo que constituye una fuente de ingreso para sus pobladores. La convergencia de grupos étnicos distintos, a hecho de este lugar un sitio de colorido folclórico. En el año de 1977 se adoptó la Declaración de Política Lingüística de la Nación Garífuna, con el fin que los países de Guatemala, Belice, Honduras y Nicaragua (asentamiento de la cultura Garífuna) reconocieran su lengua y su cultura.

Se seleccionó realizar la investigación en este municipio ya que es donde la Institución Casa Guatemala recibió una donación del gobierno para ser establecida.

Livingston es el segundo municipio de Izabal con el más alto índice de analfabetismo, con un 40.85% que equivale 10,380 personas entre las edades de 15 a 64 años, superado únicamente por el municipio de El Estor. Dicho índice se encuentra por encima del departamental que es de 24.34%, e incluso del nacional que alcanza un 36.40%. Por tal razón, es prioritaria la promoción de programas de alfabetización que permitan a la población a alcanzar un nivel mínimo de educación y al mismo tiempo la inserción y promoción escolar, a efecto de evitar la generación de más personas analfabetas.

1.4. TEMA DE ESTUDIO: EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

1.4.1. Creatividad, Aula y Arte (la creatividad un rebelión). Cuando se habla de educación y creatividad, son muchas las teorías y autores que se destacan y contribuyen a llenar un espacio amplio en opiniones y disertaciones. El interés está centrado en las ventajas resultantes de la unión entre educación y arte, un campo recién redescubierto, ya que desde hace mucho tiempo son conocidas las características de la expresión artística en el proceso de desarrollo y madurez de un individuo. Sin embargo, este tema no tenía mayor importancia en la educación, consecuencia quizá de la subestimación de las fuerzas de acción de las artes en el hombre, creyendo siempre en el efecto contrario (el hombre actúa sobre las artes).

La creatividad se encuentra implícita en el arte y educación. Implicaciones positivas de la irrupción y la liberación de la expresión artística son usualmente normatizadas en un medio generalmente como la educación escolar infantil. Normalmente cuando los niños van a la escuela las madres se sienten aliviadas y

lo toman como un descanso, por lo cual no se preocupan si el profesora realiza un trabajo adecuado en la educación de sus hijos. Tal vez un porcentaje muy pequeño de profesores sabe la amplitud de posibilidades que ofrece la creatividad en referencia al desarrollo integral de los niños.

Varios maestros ven la palabra creatividad como un enemigo potencial que puede distorsionar la disciplina establecida por las clases magisteriales unidireccionales maestro-alumno. Pero la situación ha cambiado en los últimos años, gracias a innumerables investigaciones que se han realizado de diversos proyectos de estímulo y desarrollo de la creatividad. Lamentablemente se debe reconocer que en Latinoamérica es escaso el avance en este sentido desde el punto de vista cuantitativo. La gran cantidad de escuelas rurales y provisionales que existe entre los países latinoamericanos se encuentran en un aislamiento total respecto a los avances en las cuestiones pedagógicas. Mucho de esto es la escasa atención y ayuda gubernamental.

Un problema que se ha identificado anteriormente, por colocar un ejemplo, es el de una maestra del tercer grado, de una escuela en un pueblo, mantiene dominados sus alumnos, con ciertas técnicas disciplinarias, tales como el aumento de tareas para el hogar o el rebaja del tiempo del recreo si ocurre un caso de rebeldía entre sus alumnos. Pero sí se lograra implementar un método creativo, en el cual ella resolviera con los niños problemas comunes sin castigos extremos, donde el juego y las clases lleguen a ser sinónimos en el aprendizaje, se lograría una respuesta positiva.

1.4.2. La creatividad en el mundo moderno. En la actualidad la creatividad es algo con lo cual los niños parecen nacer, diferente a años anteriores. Pero esto es en gran medida, un mito creado por los medios de comunicación que exaltan una libertad de información alborotada. Los niños nunca necesitaron de información para ser creativos, por el contrario, la falta de información y la curiosidad los hizo serlos. Por lo cual existe una confusión en las situaciones y términos relativos a la

creatividad, o es el propio miedo a los cambios lo que ha revestido a la creatividad en su sentido práctico de características no verdaderas.

Para la mente de los niños es mucho más interesante lo desconocido o lo conocido mostrado de una forma diferente. Las matemáticas, las ciencias, la historia o literatura deben mostrar ese “encanto” que las hace más atractivas a los ojos de los niños. Pero pareciera que los docentes no están modernizados. El problema radica en que dos corrientes de enormes extremos están chocando y no se encuentra un punto intermedio. La situación se plantea con las universidades las cuales hacen grandes esfuerzos para cambiar mentalidades, pero los resultados son lentos.

1.4.3. ¿Por qué aplicar la creatividad y por qué desarrollarla? Aplicar estrategias creativas en el sistema educativo y hacerlo en el momento preciso es parte de la docencia de estos tiempos. Cuáles han de ser estas estrategias, no puede delimitarse, pues cada grupo de individuos brindará características distintas y lo que fue útil una vez puede no serlo otra vez. Captar lo que el grupo desea aprender y moldear sus aspiraciones es el trabajo creativo más importante del docente. La visualidad, la gesticularidad, la sonoridad, etcétera, son características que el docente debe establecer dentro del grupo para canalizar las actividades pedagógicas en este sentido.⁹

No todos los niños desarrollaran cada característica por igual o tendrá todas. Pero sea cual sea su mayor característica lo ayudará en el proceso de aprendizaje. Los niños creativos pueden dar hacer a las personas que lo rodean una nueva perspectiva de lo común.

La creatividad no está sólo relacionada con la mente, el ser humano constituye toda una unidad psíquica. Si la creatividad no iría acompañada por ciertos rasgos del carácter, no se podrán lograr resultados duraderos y eficientes.

⁹ ZIEGLES María Magdalena y Magalia Brancho de Torrealba, artículo “La Creatividad, ¿ Por qué aplicarla y desarrollarla”, España 2002. p.1

No hay duda que la creatividad constituye un componente intelectual importante, pero la cuestión de su naturaleza todavía no ha encontrado una solución definitiva.

Estructura:



1.4.4. Que resultados se obtienen al estimular la creatividad de los niños.

- Adquieren gran fluidez de ideas: la producción de un gran número de ideas sobre un mismo tema que fluyen en forma continua. Son flexibles al pensar. Llegan cada vez más cerca y al fondo del problema que analizan y dan vueltas entorno a él hasta que tienen la idea salvadora.
- Tienen siempre a la vista la solución del problema: con la facultad de seguir de manera simultanea varios posibles planteamientos. No se aferran sin analizar a ninguno de ellos.
- Son originales: tienen ideas no habituales y ocurrencias más sorprendentes que los no creativos. Miran perspectivas infrecuentes.
- Comunicación: adquieren facilidad para comunicar ideas y poder explicarlas con detalles.

- Se resisten a cerrarse: capacidad de mantener una apertura a informaciones e ideas nuevas para permitir que surjan soluciones originales.
- Expresividad: adquieren la capacidad de expresar sensaciones y sentimientos por medios verbales y no verbales.
- Reflexión: aprenden a reflexionar con gran rapidez y facilidad. Utilizan los objetos de una manera nueva. Pueden hacer que sus ideas pasen de un punto a otro con mayor rapidez y frecuencia.
- Mejor sentido del humor: desarrollan un sentido del humor, conservan una actitud lúdica, incluso en los estudios.
- Su riqueza y calidad imaginativa crece: los niños que desarrollan su creatividad poseen una gran sensibilidad o hipersensibilidad y dan prueba de una creciente actividad imaginativa (compañeros de juego imaginarios, diario personal, escriben versos, inventan juegos y juguetes, etc.) Inventan juegos nuevos, frecuentemente se divierten jugando solos o juegan con intensidad (se divierten con juegos donde tienen lugar las transformaciones).
- Tolerancia a la ambigüedad: (es una de las más importantes). Se puede definirla como la capacidad de vivir en una situación problemática y resolverla con positivismo hasta dominarla. A diferencia de la mayoría de las personas que soportan poco tiempo la tensión ante un problema no resuelto y renuncia, por el contrario, puede aguantar durante mucho tiempo la insolubilidad de un problema. Esta característica depende mucho de la edad.

Al desarrollar la creatividad del niño y estimularla con mayor frecuencia también se obtienen cambios:

- a) Mejor autoestima
- b) Motivación
- c) Despierta la curiosidad
- d) Fluidez en el desempeño del trabajo
- e) Mayor independencia
- f) Mejor rendimiento académico

1.4.5. Conceptos de creatividad. El termino creatividad es la solución de problemas de forma diferente a lo que la mayoría de personas hacen. Está la poseen todas las personas, no se encuentra limitada, sólo hay que saber como explotarla.

La humanidad ha inventado objetos y métodos para realizar tareas de maneras nuevas para satisfacer propósitos. La creatividad también es denominada inventiva, pensamiento original, imaginación constructiva, pensamiento divergente, pensamiento creativo. Es la generación de nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos ya conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.

Los tres grandes sentidos del concepto:

- 1) Acto de inventar cualquier cosa nueva (ingenio).
- 2) Capacidad de encontrar soluciones originales.
- 3) Voluntad de modificar o transformar el mundo.

En este nuevo siglo, en una sociedad conocida como la del conocimiento, donde las capacidades cognitivas son las herramientas esenciales para el

desarrollo de un país, se encuentra un tema tan complejo como la creatividad. Existen una serie de estudios en los que se compara a individuos creativos, seleccionados a base de sus logros, entre los que hay: arquitectos, científicos y escritores, con sus colegas menos creativos. La diferencia entre los altamente creativos y los relativamente no creativos no habita en la inteligencia tal como ésta se mide en los test de inteligencia. El individuo creativo puede diferenciarse de los demás en cuanto a los rasgos de su personalidad. Hay muchas excepciones, pero en general se ha comprobado que la persona creativa puede ser tanto extrovertida como introvertida, soñadora y en muchos casos distraída, no les importa lo que las demás personas piensan de ellos, son mas sensibles, emotivos e intuitivos.¹⁰

1.4.6. El desarrollo de la creatividad. **¿Todos los niños pueden desarrollar su creatividad?** Si, todos los seres humanos nacen con el potencial creativo. Lo que los diferencia es la posibilidad y experiencia de su desarrollo a través de la familia, la escuela, los amigos, y también en la sociedad en que se desenvuelve. No todos creen en este potencial, algunos lo consideran un privilegio de científicos, artistas o psicólogos, pero todas las personas la poseen. Algunas personas consideran que la capacidad creadora sólo es de Dios, pero no hay que olvidar que los seres humanos son imagen y semejanza de Dios, por lo cual son cocreadores, y al mismo tiempo la creatividad no sólo se enfatiza en crear algo nuevo e innovador, sino en transformar algo usual en algo nuevo y original.

¿Es importante desarrollar la creatividad en los niños? ¿Quiénes deben motivarla? Sí, porque la creatividad ayudará a formar y educar a los alumnos para que sean pensadores, originales y no sólo reflejo del pensamiento de otros. Todas las personas involucradas en educación, como docentes, psicólogos o ayudantes en escuelas, de cualquier nivel socioeconómico, deben motivar el desarrollo de dicha capacidad cognitiva, valorada en la actualidad.

¹⁰ Wikipedia, www.wikipedia.com

¿Cómo se puede promover el desarrollo de la creatividad en los niños? Hay muchas herramientas que se pueden aprovechar para ello, lo importante es hacer de todo proceso educativo lo más agradable y divertido posible para el niño. Se puede estimular por medio de la formulación de preguntas; se sabe que durante la niñez existe una etapa en que el preguntar los ¿por qué? resultan espontáneos. Éste tipo de preguntas deben ser las más estimuladas. Por ejemplo, plantear una pregunta sobre un tema que despierte el interés del alumno, una vez que den la respuesta, se puede preguntar él ¿Por qué? y así hasta agotar las respuestas. Cuando ya no puedan dar las respuestas, es porque han llegado al fondo de sus conocimientos y esto puede llevar a buscar respuestas en otras fuentes e investigar. También se logra por medio de ejercicios manuales o artísticos se logra un buen desarrollo, ya que estimula la imaginación del niño.

Como educadores, deben de estar atentos a los comportamientos de los alumnos ya que no siempre la falta de atención o desmotivación son indicadores de desinterés, sino que son consecuencias de otros factores como problemas familiares, nutricionales o neurológicos. Se pueden ofrecer estímulos de aprendizaje, mediante juguetes creativos, libros y revistas interesantes, motivadoras y de alta calidad. Aprovechando cada oportunidad para compartir con el niño, brindándole estímulos para enriquecer su aprendizaje, por ejemplo una salida al campo, paseos, juegos con los amigos, cumpleaños. Cada actividad puede ser aprovechada en este sentido, trabajos manuales, etc.

La observación e innovación se puede motivar, pidiéndole al estudiante que describa un objeto, animal, situación o fenómeno. De igual modo se pueden cuestionar preguntas como: ¿Qué más se quiere que este objeto realice? ¿Se podría mejorar?

¿Se dice que las personas con una nivel socioeconómico bajo desarrollan más su creatividad al tratar de resolver sus problemas a diario? La respuesta es relativa, si se considera la pobreza extrema de un país, los niveles de

desnutrición y la poca estimulación cognitiva, son un estancamiento para el desarrollo de la creatividad. Esos factores combinados son dificultades para el desarrollo creativo. Se puede decir que la pobreza económica y social, también lleva a una pobreza creativa. Por lo cual es de mayor importancia patrocinar y fomentar actividades que desarrollen esta área en dichos países.¹¹

La creatividad se estimula considerando tres aspectos generales:

- 1) Al crear ambientes que estimulen la imaginación, tanto en la casa como en la escuela.
- 2) A nivel cognitivo, incitando la fantasía y la imaginación a través de juegos, cuentos, actividades individuales y grupales, pintura, música, baile, investigación, etc. No hay una actividad estrictamente propia para estimularla, la gama es amplia, lo importante es no desperdiciar las oportunidades para desarrollarla.
- 3) A nivel afectivo social, se debe valorizar los productos creativos de alumnos, sin esperar que sean grandes obras o que cambien el mundo, de esta manera se incita la confianza y potencial creativo.

1.4.7. Arteterapia como técnica para el desarrollo de la creatividad. El Arteterapia es conocida como la terapia a través del arte, o también terapia artística, terapia creativa o configurativa. Consiste en la utilización de la expresión artística para ayudar a las personas con problemas psicológicos (desordenes emocionales, estrés, falta de confianza, etc) o con dificultades de aprendizaje. También brinda un soporte terapéutico a las personas que se encuentran en situaciones de angustia emocional. El principio es estimular a los estudiantes para que sepan transmitir y expresar sus sentimientos o emociones mediante una forma visual o

¹¹ Educación, Artículo 597, Disponible en: <http://www.educared.edu.pe/espaciodecrianza/entrevista.asp>

plástica (pintura, escultura, dibujo, música etc.). La arteterapia se aplica en el campo de la salud y de la educación. Entre otros objetivos están: la prevención, la rehabilitación física, psíquica y social, el desarrollo del potencial de salud y de recuperación de las personas con necesidades especiales.¹²

La utilización de herramientas plásticas como terapia tiene diferentes orígenes, que solidificaron a mediados del Siglo XX, por lo que el concepto de arte en el que se basa guarda gran relación con el cuestionamiento sobre la función del arte que surgió en la época de la posguerra.

Sus orígenes se pueden clasificar de la siguiente forma:

- 1959: Fue fundada la Sociedad Internacional de Psicopatología de la expresión (ISPE), en Italia, por psiquiatras europeos.
- 1966: Se funda la Institución Precursora de la Asociación Americana de Terapia Artística (AATA).
- 1962: La organización anterior, empieza a publicarse el Bulletin of Art Therapy, hoy en día el American Journal of Art Therapy.

En la actualidad existen en el arteterapia dos corrientes principales:

- 1) Los que utilizan la plástica como medio de licitar un diálogo paciente-terapeuta, con el objetivo de elaborar después de manera verbal el contenido plástico creado.
- 2) Los que se concentran en lo artístico, sin requerir la posterior elaboración verbal.

¹² Escuela de Postgrado, Facultad de Artes, Universidad de Chile, artículo Arte Terapia y Educación.

Independiente de la orientación escogida, la terapia artística se caracteriza por:

- Relevancia del proceso de creación sobre el producto artístico, ya que es en las limitaciones de este proceso, donde pueden trabajarse las dificultades para simbolizar la experiencia.
- Importancia de la creatividad, bajo la suposición que su desarrollo favorecería el surgimiento de soluciones creativas en otras áreas de la vida.
- Énfasis en la creación espontánea, sin importar el grado de conocimiento plástico, con un objetivo más bien expresivo.

1.4.7.1. Enfoque Humanista. La Psicología Humanista considera que el ser humano sano es aquel que desarrolla todo su potencial, lo cual incluye la creatividad. Esta se plasma mediante el uso de materiales artísticos: modelado, pintura, voz, movimiento, máscaras, manualidades, sin necesidad de experiencia previa, ni largos aprendizajes técnicos. El arteterapia pone el énfasis en la escucha interior, la atención y la espontaneidad.

1.4.7.1. Enfoque Psicoanalítico. El enfoque es no-interpretativo, la persona hace sus propias interpretaciones del arte y encuentra sus significados propios. La persona se expresa mediante mensajes visuales, tonos de voz, lenguaje corporal y contenido verbal. La persona comparte su expresión con imágenes, y el terapeuta ayuda al paciente con su expresión mediante movimiento, verbalización y otros usos de los materiales. Los terapeutas de la teoría Gestalt, estimulan el crecimiento del paciente, así como el desarrollo de su potencial innato.

El arteterapia es utilizado en varios países en el ámbito educativo, sobre todo en niños con problemas de autoestima y aprendizaje. Se llevan a cabo diferentes actividades en las clases de artes plásticas desarrollando la creatividad del estudiante por medio de esta técnica. En países desarrollados como España, Estados Unidos, Alemania, etc, es una tendencia muy fuerte, se ha vuelto un requisito que los docentes la conozcan y la apliquen, ya que sus resultados son positivos.

1.5. MATERIAL DIDÁCTICO

Es un dispositivo instrumental que contiene un mensaje educativo, por lo cual el profesor se beneficia de él para llevar a cabo el proceso de enseñanza - aprendizaje.¹³

1.5.1. Las características de los materiales didácticos. Las características que se presentan a continuación son importante tomarlas en cuenta a la hora de realizar una guía didáctica:

- Textos claros y cortos con explicación de las actividades.
- Si es necesario implementar el uso de iconos visuales para una mejor comprensión.
- Colores llamativos y legibles.
- Buena diagramación.
- Notas importantes.
- Impresión a full color.
- Actividad por página o por período.
- Recomendaciones para los profesores.

1.5.2. Finalidad del material. Una Guía didáctica tiene como finalidad ayudar, facilitar y mejorar el método del maestro al impartir la clase. Adquiere un aspecto funcional dinámico, el cual proporciona al maestro la oportunidad de enriquecer la experiencia del estudiante. También guía al maestro a través de actividades y ejercicios comprobados para una mejor educación, desarrollo y relación con el estudiante.

La Guía didáctica le muestra al profesor cómo aumentar la motivación, interés, comprensión, imaginación, creatividad del estudiante, se logra así un mejor rendimiento educativo. No sólo trae provecho al maestro de cómo saber dar un

¹³ Diccionario Real Academia Española

buen curso, sino marca un cambio en los estudiantes conforme se van aplicando las actividades y se siga correctamente la guía.

Las guías educativas siguen una estructura base que abarca ciertas áreas:

- a) Descripción de la materia o introducción.
- b) Información acerca del tema.
- c) Objetivos específicos que el profesor debe cumplir.
- d) Indicaciones de cómo utilizar la guía
- e) Recursos y materiales a utilizar.
- f) Tiempo para cada actividad, si es individual, en parejas o grupal.
- g) Evaluación del contenido.

2. MARCO METODOLÓGICO



2.1. MÉTODO CIENTÍFICO

En esta investigación se llevará a cabo un método científico para recopilar, clasificar, analizar el problema y resolverlo por medio de una propuesta gráfica. Se creará de esta manera para entender a fondo el problema que se encuentra en el desarrollo de la creatividad infantil. Esto llevará a la construcción de conceptos y encontrar soluciones viables al problema.

Dentro del método científico elemental, se encuentran tres maneras: método inductivo, método deductivo y de contrastación de hipótesis o experimental. Cada uno tiene sus propios pasos o etapas dependiendo cada autor o forma de describirlos y exponerlos.¹⁴ En esta investigación se seleccionó el método científico deductivo, siendo un proceso que aspira demostrar, mediante la lógica pura, la conclusión en su totalidad a partir de antecedentes, garantizando con veracidad las conclusiones. Es un modelo axiomático propuesto por Aristóteles como el método ideal.¹⁵

2.2. UNIVERSO O POBLACIÓN

Para la realización de la investigación se seleccionó como población un grupo determinado el cual proporcionará información para una solución al problema. Se trabajará con la Institución Casa Guatemala en Río Dulce Izabal, el

¹⁴ <http://www.molwick.com/es/metodos-cientificos>

¹⁵ http://www.huascar.edu.pe/modulos/m_metodocintifico/index/htm

universo o población son los 18 profesores que acuden a las instalaciones a impartir clases. De los cuales se trabajará mayormente con el profesor que se encarga de impartir la clases de artes plásticas en primer grado primaria. Se seleccionó este grado ya que muchos estudios afirman que es el grado en que los niños tienden a tener problemas para cursar. Por lo mismo, las edades en el grado varían de 8 a 11 años de edad. Son edades donde el desarrollo de la creatividad puede ser positivo en el ámbito no sólo educativo, sino el desarrollo individual del estudiante. La cantidad de alumnos en este grado es de 35 niños de ambos sexos. Por la cantidad de personas se tomará a la población completa. El estudio va dirigido para mejorar esa área educativa en niños huérfanos ya que son propensos a poca autoestima, seguridad, comunicación, etc. El desarrollo de la creatividad puede por medio de una serie de actividades llegar a desarrollar su imaginación, y creatividad para un mejor desempeño individual y educativo.

2.3. MUESTRA

El tipo de muestreo es no-probabilístico intencionado. Para estudios exploratorios el muestro probabilístico resulta muy costoso y se acude a métodos no-probabilísticos, aun sabiendo que no sirve para realizar generalizaciones, pues no se tiene certeza de que la muestra extraída sea representativa, ya que no todos los sujetos de la población tienen la misma probabilidad de ser elegidos. En general se seleccionan los sujetos siguiendo determinados criterios procurando que la muestra sea representativa. En este caso la muestra representativa, son los 18 maestros de la escuela Casa Guatemala.

2.4. INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Se utilizarán diferentes instrumentos para poder llevar a cabo la investigación. Se detectará la situación actual de la escuela al impartir una clase de artes plásticas para desarrollar la creatividad del niños. Para ésto sé elaboraron diferentes métodos de recopilación y de información, entre los cuales se encuentran:

- Entrevista con la directora de la Institución para ver cuales son sus preocupaciones y qué percibe ella del problema, consta de preguntas abiertas sobre la Institución y el área educativa.
- También se entrevistará al profesor encargado de la materia ya que el mismo es uno de los principales instrumentos para resolver el problema, consta con preguntas abiertas sobre cómo imparte él la clase, qué conceptos utiliza, de dónde obtiene las actividades, etc.
- Encuesta a los 18 profesores que acuden a la Institución, para medir su conocimiento sobre el tema y sí algunos lo aplican. Consta de preguntas cerradas con respecto al tema del desarrollo de la creatividad.
- Entrevista a diseñadores gráficos para cubrir el aspecto de diseño a la hora de resolver el problema.
- Entrevista con psicólogos o pedagogos que domine el tema del desarrollo de la creatividad y el Arte Terapia, para poder establecer puntos importantes que se deben incluir en el material.
- Observación de cómo se imparte la clase actualmente en la Institución.

Encuestas trabajo de campo

ENCUESTA SOBRE EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

Profesores, directores y encargados de la Institución Casa Guatemala, Ciudad de los Niños. A continuación se les presenta la siguiente encuesta para la elaboración del trabajo de graduación de la Universidad del Istmo, Diseño Gráfico. El tema que se investiga es la importancia del desarrollo de la creatividad en niños de 8 a 11 años de edad.

1. ¿ Está usted relacionado con el concepto de creatividad en los niños?

Si: ____ No: ____

2. ¿Cree usted qué es importante el desarrollo de la creatividad en los estudiantes?

Si: ____ No: ____

¿Por qué?

- Mejora el autoestima
- Incrementa la seguridad del estudiante
- Resuelven con eficiencia problemas
- Mejora la originalidad
- Motiva al estudiante
- Mejora el rendimiento académico
- Mayor independencia
- Despierta la curiosidad

3. ¿ Cree usted que el desarrollo de la creatividad es muy importante en niños huérfanos?

Si: ____ No: ____

¿Por qué?

- los ayuda a desenvolverse no solo académicamente sino singularmente
- los ayuda a resolver problemas propios
- los motiva a soñar y seguir adelante con sus metas

4. ¿Cree usted que la creatividad se puede desarrollar en cualquier materia o en una específica?

Cualquier materia: ____

Específica (escriba cual): _____

5. ¿ En Casa Guatemala tiene alguna guía o ayuda didáctica para desarrollar la creatividad en la clase de artes plásticas?

Si: ____ NO: ____

6. ¿ Cree usted que por medio de actividades concretas en al clase de Artes Plásticas se puede desarrollar la creatividad del niño eficazmente?

Si: ____ No: ____

7. ¿Cree usted que el profesor de la clase de artes plásticas está capacitado para desarrollar la creatividad del estudiante totalmente?

Si: ____ No: ____

8. ¿Cree usted que la implementación de actividades que desarrollen la creatividad del niño en la clase de artes, ocasionará cambios positivos en los estudiantes?

Si: ____ No: ____

9. ¿Cómo cree usted que sería la mejor forma de informar a los profesores sobre cómo desarrollar la creatividad del estudiante en Artes Plásticas? (marque solo una)

- Guía con instrucciones y actividades
- Volantes
- Trifoliales
- Fichas con información, actividades e instrucciones
- Otro: _____

10. ¿Cree usted que ilustraciones o íconos gráficos pueden facilitar las intrusiones al profesor?

Si: _____ No: _____

11. ¿Cree usted que la implementación de esta investigación ayudará a la Institución Casa Guatemala?

Si: _____ NO: _____

Por qué: _____

ENCUESTA A DISEÑADORES GRÁFICOS

Nombre: _____

Ocupación: _____

Edad: _____

1. ¿Cuál es el tipo de material o medio más adecuado para ayudar al profesor a impartir una buena materia?

2. ¿Consideraciones o recomendaciones para elaborar material que apoye el desarrollo de la creatividad en clases de Artes Plásticas?

3. ¿Qué recursos gráficos recomienda y cómo se deben aplicar en: textos, color, ilustraciones, fotos...

4. ¿Cree usted que una buena guía didáctica ayude no sólo al maestro a desempeñarse mejor, sino que el rendimiento académico del estudiante mejore?

2.5. PROCEDIMIENTO

Para llevar a cabo la realización se tomarán los siguientes pasos:

- Obtener con la Institución los permisos adecuados para encuestar y entrevistar a las personas.
- Visitar la Institución para conocer los problemas y personas con las que se tratará.
- Encuestar a los profesores de la Institución.
- Entrevistar al profesor(a) de la clase de Artes Plásticas.
- Entrevistar a expertos en el campo del desarrollo de la creatividad (arteterapia) en los niños; como psicólogos, o especialistas.
- Después de reclutar la información necesaria para el trabajo de campo, se presentarán los resultados obtenidos para desarrollar el análisis y recomendaciones.
- Se propondrá una propuesta gráfica que sustente toda la información y apoye la solución del problema.



3. ANÁLISIS DE DATOS Y PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

La finalidad de esta investigación fue conocer la situación actual de la Institución Casa Guatemala para poder poner en práctica el nuevo concepto el desarrollo de la creatividad y el Arteterapia. El Arteterapia ha sido muy popular en los últimos años en países desarrollados para estimular, motivar, y desarrollar habilidades de los estudiantes. Está comprobado por medio de psicólogos y pedagogos que actividades artísticas y creativas ayudan al niño a tener un mejor autoestima, motivación, improvisación y rendimiento académico.

3.1. CONOCIMIENTO SOBRE EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES

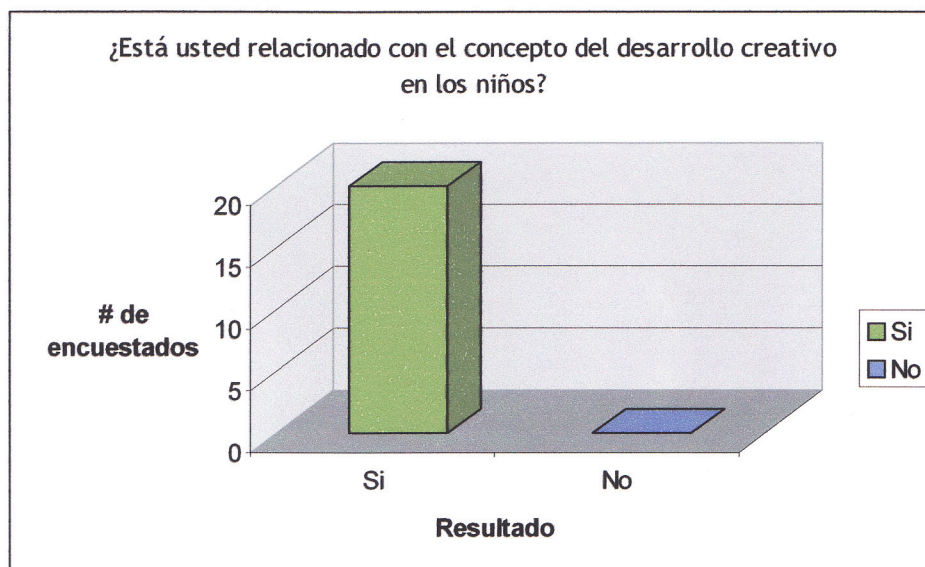
Los niños huérfanos muchas veces carecen de motivación, autoestima e individualidad debido a todos los problemas psicológicos que el abandono o pérdida de sus padres causa en ellos. Muchos de estos niños no presentan interés en el estudio y la superación propia.

Al encuestar a los profesores de la escuela Casa Guatemala se determinó que el 100% de los maestros están relacionados con el tema del desarrollo creativo, todos ellos están conscientes de lo importante que es este tema en el ámbito educativo. En la encuesta se les preguntó sobre sus criterios acerca del desarrollo de la creatividad, el 68% respondió que mejora el autoestima de los estudiantes, los ayuda a resolver problemas más eficazmente y su nivel

académico mejora. Otro 20% afirmó que mejora el autoestima, pero agregó que incrementa la seguridad y motivación del estudiante. Asimismo, el 12 % restante concordó con una mejora en el autoestima, que incrementa la originalidad y la curiosidad. Según expertos del tema el desarrollo de la creatividad ayuda a todos los aspectos mencionados en la encuesta, pero si tiene mayor influencia en el autoestima, nivel académico y solución de problemas.

Sin embargo, el 100% de los profesores afirmaron que es muy importante el desarrollar esta área en dichos niños, ya que los ayuda a desenvolverse tanto en el ámbito académico como singularmente, motivándolos a seguir adelante y lograr sus metas. A pesar de confirmar que los profesores de la escuela se encuentran informados y relacionados con el tema, muy pocos de ellos lo toman en cuenta a la hora de impartir su materia o desarrollar las actividades en el aula.

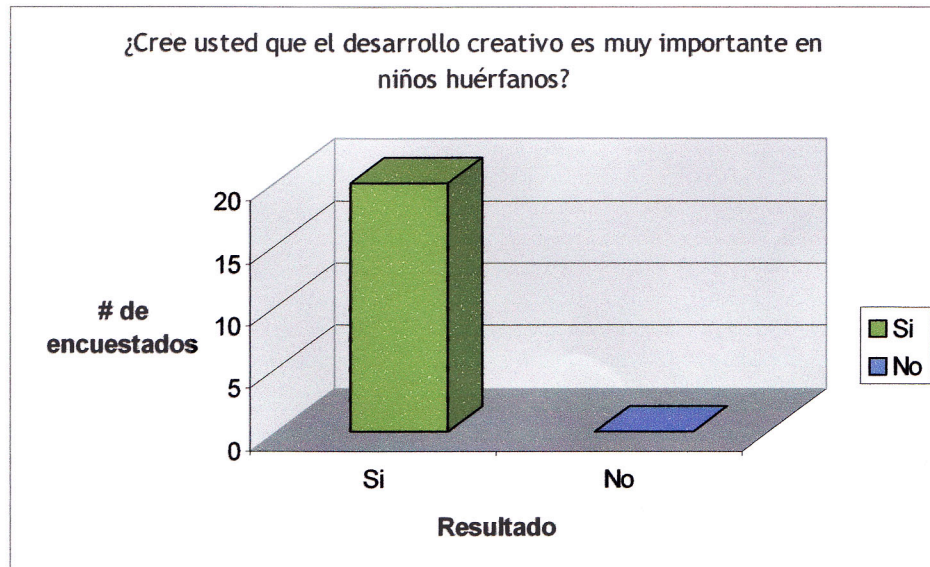
Gráfica No.1
¿ESTÁ USTED RELACIONADO CON EL CONCEPTO DEL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS?



Fuente: Propia

Gráfica No.2

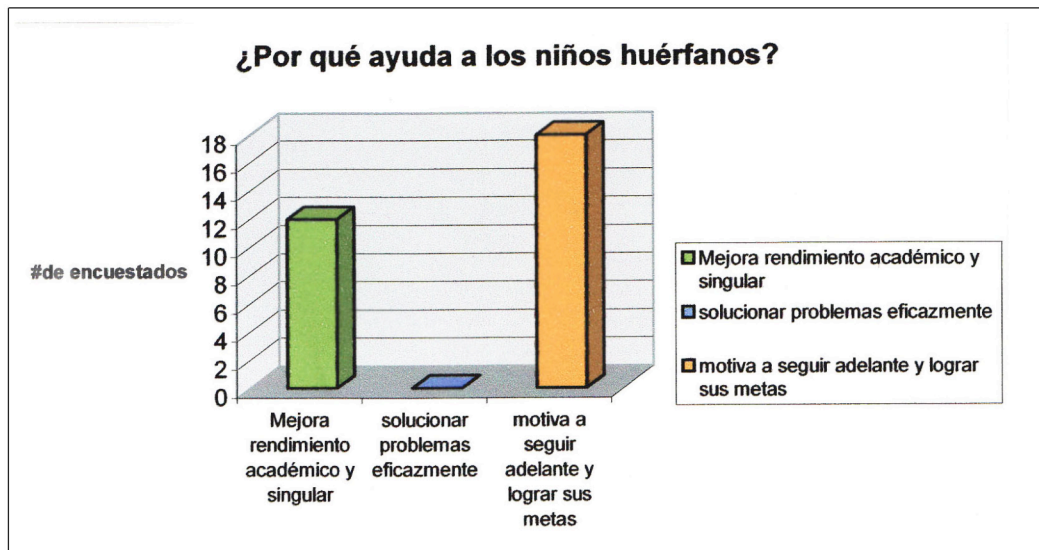
¿CREE USTED QUE EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD ES MUY IMPORANTE EN LOS NIÑOS HUÉRFANOS? ¿POR QUÉ?



Fuente: Propia

Gráfica No. 3

¿POR QUÉ AYUDA A LOS NIÑOS HUÉRFANOS?



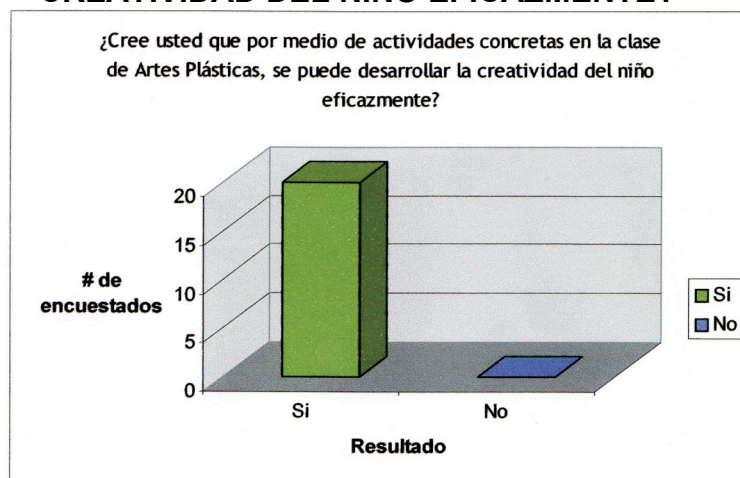
Fuente: Propia

3.2. ÁREA EN LA QUE SE DEBE DESARROLLAR LA CREATIVIDAD

Debido a que no se puede trabajar con un material didáctico o informativo para cada materia, ya que haría la investigación muy extensa. Se preguntó a los profesores en qué área opinaba que se puede desarrollar al máximo la creatividad. El 100% de los profesores de Casa Guatemala respondió que se puede desarrollar en cualquier área o materia. Pero en caso de elegir una materia específica, el 90% optó por artes plásticas, y el 100% acertó que por medio de actividades concretas en dicha materia, se puede desarrollar la creatividad del niño eficazmente. El 100% afirmó que en la escuela no hay una guía la cual indique, informe y contenga actividades para que el profesor de arte sepa impartir una clase que sea absolutamente creativa y desarrolle al estudiante en su totalidad. Por lo cual el profesor de arte planea su clase al principio del ciclo escolar en torno a los materiales y recursos que cuenta en la institución, para luego ser aprobada por la directora. Muchas de sus actividades son improvisadas o a veces se repiten, lo cual no quiere decir que su estrategia o forma de impartir su clase sea inadecuada pero podría mejorar por medio de una guía.

Gráfica No. 4

¿CREE USTED QUE POR MEDIO DE ACTIVIDADES CONCRETAS EN LA CLASE DE ARTES PLÁSTICAS, SE PUEDE DESARROLLAR LA CREATIVIDAD DEL NIÑO EFICAZMENTE?



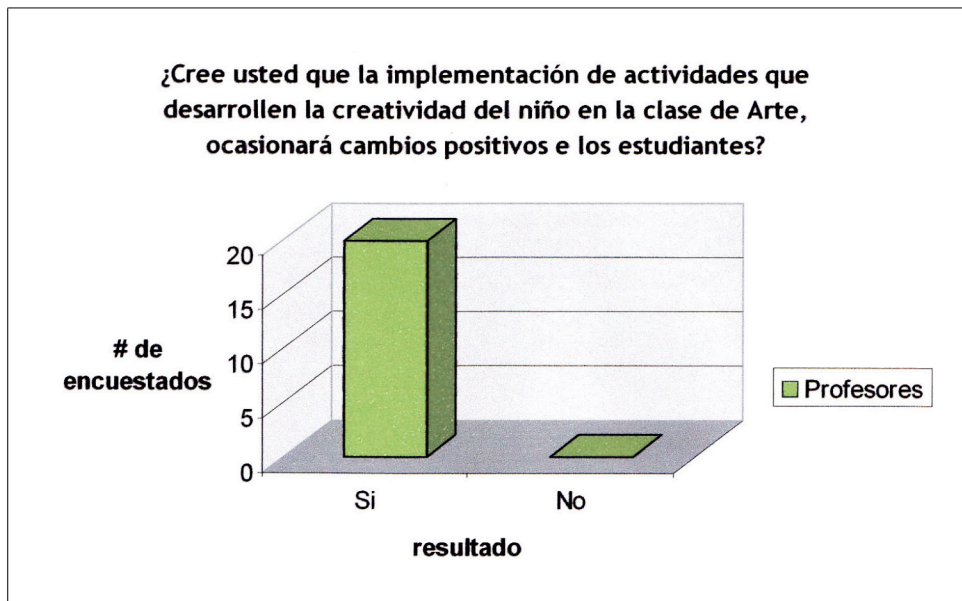
Fuente: Propia

3.3. QUÉ TIPO DE MATERIAL GRÁFICO ES ADECUADO PARA RESOLVER EL PROBLEMA

Como punto final en las encuestas se preguntó a los profesores si la implementación de actividades que desarrollen la creatividad de los niños en la clase de arte ocasionará cambios positivos en los estudiantes. El 100% de los encuestados estuvo de acuerdo. Por lo cual se les colocó 4 opciones para determinar que tipo de material prefieren y creen ellos que pueden ser de mejor ayuda. El 65% seleccionó una guía didáctica con actividades que contengan instrucciones. El 35% restante optó por fichas con información, instrucciones y actividades. Pero el 100% estuvo de acuerdo con incluir ilustraciones o íconos, ya que por medio de gráficas la idea se entiende mejor. Muchos acertaron en que si la guía tiene ilustraciones o gráficas está se les puede mostrar a los niños para que comprendan y se ilusionen con lo que realizarán.

Gráfica No. 5

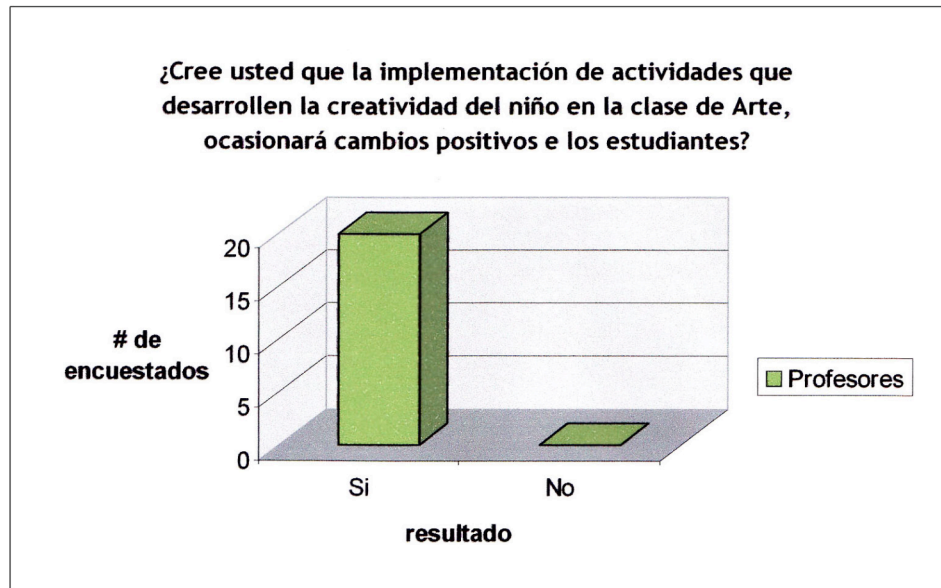
¿CREE USTED QUÉ LA IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES QUE DESARROLLEN LA CREATIVIDAD DEL NIÑO EN LA CLASE DE ARTE, OCASIONARÁ CAMBIOS POSITIVOS EN LOS ESTUDIANTES?



Fuente: Propia

Gráfica No.6

¿CÓMO CREE USTED QUE SERÍA LA MEJOR FORMA DE INFORMAR A LOS PROFESORES SOBRE CÓMO DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LA CLASE DE ARTE?



Fuente: Propia

Para determinar y seleccionar qué tipo de material gráfico es el más apto para la Institución se encuestaron diseñadores gráficos. Estos acordaron en su mayoría en desarrollar una guía didáctica en la cual haya actividades con instrucciones para los maestros. Como elementos gráficos recomendaron usar una letra legible, columnas, ilustraciones y colores vivos, ya que muchas veces el profesor muestra a los niños lo que van a realizar. Cuando se les mencionó que esta investigación solo se realizaría en la Institución Casa Guatemala, muchos diseñadores propusieron ideas creativas ya que el presupuesto no es tan limitado. Una de las ideas fue hacer un organizador de fichas que estén recubiertas por adhesivos para que no se arruinen. Cada ficha debe contener una actividad, instrucciones e ilustraciones para un período de 45 minutos. También recomendaron trabajar con un especialista del campo para saber que tipo de lenguaje e ilustraciones saber utilizar.



CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

1. Se determinó que los niños huérfanos se encuentran afectados en el autoestima y desarrollo educativo debido a diferentes problemas y que estos serían recompensados con un sistema de desarrollo de creatividad por medio del Arteterapia.

El porcentaje de niños huérfanos en Guatemala aumenta cada año. El gobierno presta poca atención a estos niños, la mayoría viven en Instituciones que les brindan comida, educación y apoyo. Pero pocas veces reciben un desarrollador adecuado. Casa Guatemala tiene un aproximado de 250 niños, por lo cual se concluyó trabajar el desarrollo de la creatividad con arteterapia. Estos niños usualmente van atrasados en los años escolares, gran cantidad tienen entre 8 y 11 años y siguen en primero primaria. Se ha comprobado que por problemas psicológicos bastantes de ellos no les interesa el estudio y la superación. Todo esto puede ser mejorado a través de actividades específicas.

2. Los profesores de la Institución Casa Guatemala no cuentan con la información o capacitación para desarrollar una clase de artes plásticas creativa y terapéutica que ayude al desarrollo infantil.

Por medio de las encuestas y entrevistas se concluyó que los 18 profesores, la directora y la trabajadora social de Casa Guatemala están relacionados con el tema del desarrollo creativo y están conscientes de la importancia que tiene en la educación primaria. Sin embargo, no cuentan con guías o materiales los cuales ayuden a planificar y dar una materia enfocada en el desarrollo de la creatividad. Se concluyó que en todas las materias se puede aplicar la creatividad pero la más adecuada es la de artes plásticas. En Casa Guatemala el profesor de arte planifica al principio del año los temas y el área que abarcará durante el semestre, pero conforme cada período según los materiales disponibles improvisa las actividades. Los materiales básicos, como crayones, tijeras, goma, papel, etc.

3. En Casa Guatemala no se cuenta con ayuda gráfica para que los profesores ayuden a desarrollar la creatividad de los niños en la clase de artes plásticas.

Debido a este problema, se determinó que los profesores prefieren una guía didáctica en la cual se incluyan actividades con instrucciones. La mayoría de ellos también prefieren la opción de fichas con información sobre el tema, actividades e instrucciones. Este resultado es adecuado ya que al encuestar a diseñadores todos propusieron la idea de una guía didáctica interactiva. La cual puede ser a color, de una o dos columnas, letra legibles, iconos o imágenes que describan la actividad. Debido a que solo sería una guía el presupuesto no es tan limitado, se propuso ideas creativas como fichas o cuadernillo.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda orientar e informar a los profesores de Casa Guatemala en especial al profesor de Artes Plásticas, sobre cómo desarrollar la creatividad en sus alumnos por medio de actividades específicas.
- Se recomienda que las actividades se ajusten a las condiciones de la escuela del orfanato y con los materiales que cuentan para todo el año.
- Se recomienda desarrollar un material que guíe al profesor, para que éste pueda realizar actividades con sus alumnos desarrollando la creatividad, y por medio de esto mejoren su autoestima y nivel académico.



4. ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN

4.1. PLANTEAMIENTO DE LA NECESIDAD DE DISEÑO

Debido a la falta de información y orientación que los maestros de Casa Guatemala, Ciudad de los Niños, obtienen sobre nuevos métodos para mejorar la educación, como en este caso el desarrollo de la creatividad y Arte Terapia, se evidencia la falta de este conocimiento.

4.2. OBJETIVOS DE DISEÑO

4.2.1 Objetivo generales:

- Desarrollar un material educativo e informativo que apoye al maestro sobre el desarrollo de la creatividad y que muestre diferentes actividades que puede realizar en la clase de Artes Plásticas.

5.2.2. Objetivos específicos:

- Facilitar la orientación a los educadores a través del material sobre las alternativas posibles para desarrollar la creatividad en los niños.
- Favorecer la integración de actividades encaminadas a apoyar la creatividad por medio de la Arte Terapia a niños huérfanos.

4.3. GRUPO OBJETIVO

4.3.1 Descripción Geográfica. Como grupo objetivo para la realización de la investigación se seleccionó la Institución de niños huérfanos Casa Guatemala, situada en el departamento de Izabal Río Dulce, municipio de Livingston. En esta Institución se delimitaron dos grupos objetivos:

4.3.2 Descripción Demográfica.

Primario: los 18 maestros y maestras de la escuela de *Casa Guatemala* que imparten clases a 250 niños. La investigación se centró mayormente en los profesores que imparten Artes Plásticas, ya que se determinó que es una clase adecuada para el desarrollo de la creatividad. Todos los maestros están certificados por el Ministerio de Educación, su nivel socioeconómico es C3, D, con poder de adquisición limitado. La mayoría tiene familia comprendida por un mínimo de 4 personas, por lo cual deben trabajar para poder sustentarla. Son personas que se preocupan por la educación y desarrollo de los niños, velan por la mejoría de éstos y motivan a los estudiantes a superarse. La mayoría de los profesores provienen del municipio de Livingston o El Estor, los cuales deben tomar una lancha para llegar a impartir todos los días las clases a los alumnos en Casa Guatemala. La mayoría de viviendas en que habitan son de dos o tres habitaciones con un sanitario. Los materiales son block, madera, lámina, teja o barro. Cuentan con agua potable y electricidad. Entre los bienes del inmueble se puede encontrar estufa de gas o leña, comedor y camas o catres, pocos cuentan refrigerador. Entre su alimentación cuentan con una canasta básica, verduras y frutas.¹⁶

Los profesores son contratados para un año escolar. Específicamente son profesores que trabajan con niños de 3 a 14 años. Deben hablar correctamente castellano, así como estar dispuestos a trabajar en condiciones muy restrictivas y con pocos materiales. En otras palabras, gente creativa dispuesta a probarse a sí

¹⁶ Visita a casa Guatemala, fuente propia. Guatemala, 17 abril 2007.

misma en todo tipo de circunstancias. Debe tener experiencia en educación al aire libre y programas educativos alternativos. La experiencia con niños con necesidades especiales se considerará muy positivamente. Todos los contenidos que los profesores trataran durante el año escolar se los proporciona el MINEDUC. Los Libros con los cuales trabajan son donados por la *Empresa EIG*, recomendados por expertos y el ministerio. Los profesores no cuentan con un material de apoyo o guía didáctica que les instruya y ayude a desarrollar la creatividad del niño/a. La educación de los niños de Casa Guatemala trata de ser la mejor posible que se pueda ofrecer. La calidad en la educación es la garantía para su futuro por lo cual se debe capacitar al máximo a los profesores guatemaltecos de la escuela. Es muy importante conseguir todos los fondos o ayuda necesarias para mantener a los profesores actualizados.

Secundario: Los niños y niñas de primero primaria de la escuela de Casa Guatemala, que abarcan las edades de 8 a 11 años, y pertenecen un nivel socioeconómico D. Cada año la cantidad de alumnos en este grado es aproximadamente de 35 niños y niñas, lo cual puede variar ya que ingresan otros alumnos en el transcurso del año escolar. Son niños huérfanos que viven en la Institución, niños que los padres han depositado temporalmente por problemas económicos o familiares o niños que viven cerca de la Institución y asisten a clases. La mayoría de niños no cuentan con las facilidades para desarrollar plenamente sus estudios, muchos de ellos tienen problemas educativos o psicológicos. Viven en un ambiente agradable. La Institución cuentan con casas, una para niños y una para niñas entre las edades de 8 a 14 años. Estas casas, cuentan con cuartos grandes contruidos de madera en los cuales se encuentran varias camas, una para cada niño, también repisas para que coloquen sus cosas personales. Los sanitarios se encuentran afuera de estas casas y también están separados los de niños y los de niñas. Los niños más pequeño, de 8 años duermen en otra casa, donde siempre hay alguien presente. La Ciudad de Los Niños es una especie de isla, se encuentra aislada de la urbanización, cuenta con lo necesario para su subsidencia y una enfermería para atender a cada niño. El



comedor es amplio con mesas donde caben aproximadamente 15 niños, todos comen al mismo tiempo. La cocina cuenta con 3 cocineras y ayudantes que preparan desayuno, almuerzo y cena para los 250 niños. Entre su alimentación siempre hay verduras, sopas, carne, granos básicos, tortilla o pan.

El municipio donde se encuentra la Institución, Livingston, cuenta con una analfabetismo de 40.85%, el cual supera el índice de analfabetismo del país. Una limitante, es la carencia de energía eléctrica, por lo cual cuentan con una planta de gasolina y solar.¹⁷

4.3.3. Descripción antropológica. En esta investigación se estudió el grupo objetivo para lograr comunicar lo deseado y así tener un impacto positivo. El grupo objetivo primario se caracteriza por ser adultos jóvenes, entre su mayoría mujeres, dedicadas al trabajo y la educación infantil. Son personas que disfrutan enseñar y aportar algo positivo al país. Velan no sólo por el desarrollo educativo de los estudiantes, sino por su bienestar total. Son personas casadas o solteras.¹⁸ La mayoría debe aportar económicamente en su casa por lo cual su trabajo es su prioridad y ocupa la gran parte de su tiempo, ya que en las mañanas imparten clases y en las tardes deben corregir tareas o exámenes. Aparte de su trabajo deben realizar las tareas de su casa y ocuparse de su familia. Los fines de semanas frecuentan los lugares cercanos como Livingston y Río Dulce, muy pocas veces viajan a la ciudad, sólo sí en necesario.

El grupo secundario está comprendido por niños que les gusta jugar, hacer actividades al aire libre y compartir con sus compañeros. Lo que más esperan en su jornada educativa son los recreos y juegos en las clases. Son niños que por su pasado tienen problemas psicológicos o educativos, por lo cual tienen dificultades en alguna materia. Demandan mucha atención de su profesor y por la cantidad esté no puede brindar siempre la necesaria. Entre sus intereses esta pintar,

¹⁷ Ibid, Disponible directamente: <http://www.infopressca.com/livingston/educación.hph>

¹⁸ Entrevista a profesores, visita 2007 Casa Guatemala, Ciudad de los Niños.

cantar, inventar juegos, comer helados y dulces.¹⁹ Para entretenerse juegan fútbol, nadan en el río, tienen columpios, juegos de mesa y una granja que pueden visitar. No tienen televisión y no oyen radio.

4.4. CLIENTES

4.4.1 Casa Guatemala. Casa Guatemala es una Asociación No Gubernamental dedicada a la protección, alimentación, cuidado médico y educación de más de 250 niños huérfanos y/o abandonados. La Asociación Casa Guatemala no recibe ningún apoyo económico por parte del gobierno de Guatemala. Es totalmente independiente gracias a las generosas donaciones de algunas personas y grupos de todo el mundo. También cuenta con una red de negocios que aportan a la subsidencia.

Figura 1: Niños Huérfanos



Fuente: Casa Guatemala

Administración local

Angie Galdámez, Directora administrativa . administracion@casa-guatemala.org

¹⁹ Del Carmen Guisela, Psicología infantil, entrevista propia. Guatemala, 5 de mayo 2008.

Angie Galdámez es la directora administrativa de Casa Guatemala desde hace más de 25 años, convirtiéndola, desde sus orígenes como Casa Canadá en 1978, un pequeño orfanato situado en la ciudad de Guatemala, en una organización que durante estos años ha ayudado a miles de niños a crecer con seguridad, salud, educación y sobre todo con amor. Antes de dedicarse en cuerpo y alma a Casa Guatemala, Ángela era la propietaria de 3 empresas que ella misma administraba con su esposo en Honduras. También es madre de 4 hijos ya adultos.

4.4.1.1. Casa Guatemala está dividida en tres centros, teniendo cada uno su propia función. Estas secciones son las siguientes:

1) Casa de los Bebés – Centro Médico. Está situada en la zona 1 en la ciudad de Guatemala. Acoge a varios niños con edades comprendidas entre 0 y 2 años. También dispone de un servicio médico con 25 camas, abierto las 24 horas, que provee tratamiento gratis a miles de niños y adultos cada año. El personal de la casa de los bebés y el centro médico son guatemaltecos. Entre ellos hay 4 médicos, 7 enfermeras, personal auxiliar de enfermería y trabajadoras sociales. También emplea a algunas niñas mayores provenientes de la Ciudad de Los Niños, proporcionándoles una experiencia laboral e ingresos, mientras continúan con sus estudios en la capital.

Figura 2: Casa de los Bebés



Fuente: Casa Guatemala

Figura 3: Bebés Jugando



Fuente: Casa Guatemala

2) La casa de las niñas mayores / Oficina y Administración. Situada en la zona 10 de la ciudad de Guatemala, es la casa donde viven las niñas mayores, que trabajan en la Casa de los Bebés y están continuando sus estudios en la capital. Viven bajo la supervisión de una orientadora, pero con mayor independencia que en la Ciudad De Los Niños. Esta sección también alberga la oficina principal del orfanato y la administración, así como a la directora administrativa.

3) La Ciudad de los Niños (Río Dulce). Situada en Río Dulce, cerca de la costa Caribeña, alberga un número variable de niños (aproximadamente 250) entre los 2 y 16 años de edad. Estos llegan por causas de abandono, abusos o extrema pobreza. También hay una cantidad de niños cuyas familias viven en situaciones de tal pobreza, que la Ciudad de Los Niños es su única esperanza para que sus hijos puedan recibir una alimentación adecuada y una educación escolar. Sin duda alguna, La Ciudad de los Niños es un lugar muy especial para vivir. Por los motivos y necesidades que está presenta en cuanto a educación, se tomó como muestra para realizar la investigación y proyecto sobre el desarrollo de la creatividad en niños huérfanos, ya que cuenta también con los niños de la edad determinada.

Figura 4: Muelle Ciudad de los Niños



Fuente: Casa Guatemala

4.4.2. Autofinanciamiento. Casa Guatemala lucha por conseguir ser autosostenible. Estos tres proyectos, que a continuación se exponen, permite proveer empleos y experiencia en diferentes sectores (turismo, ganadería, cultivos, comercio,...) a los niños de mayor edad, así como programas de educación para la escuela, comida para la población y una pequeña fuente de ingresos que no obligue depender a la Institución solamente de donaciones.

4.4.2.1. Hotel Backpackers. Situado sobre el Río Dulce, justo en el centro de la "Ruta Maya", lugar de paso de miles de turistas que van a visitar las Ruinas de Tikal, el Caribe o se dirigen al altiplano. Casa Guatemala abrió este hotel en 1997 con el objetivo de ofrecer empleo y formación en la industria del turismo y hotelería a aquellos niños que salen de la Ciudad de los Niños. Permite también que los beneficios del Hotel Backpackers vayan directamente al cuidado de los 250 niños del orfanato. El hotel es operado, principalmente, por voluntarios de varios países y personal contratado. Para más información sobre el hotel Backpackers puede visitar su web en www.hotelbackpackers.com

Figura 5: Vista Aérea Ciudad de los Niños



Fuente: Casa Guatemala

4.4.2.2. La Granja. Es una parte integral de Casa Guatemala. Entre sus funciones más importantes destaca la formación de los niños y la obtención de alimentos como pollos, cerdos, patos, pavos, pescado, vegetales y fruta. También hay un programa de reforestación y otro de cuidado de un caballo llamado Pancho. La granja fue construida al mismo tiempo que la Ciudad de los Niños. Con la valiosa ayuda de todos se introdujeron una variedad de animales. Las duras condiciones climatológicas (fuertes lluvias, sol intenso), el mal estado de la tierra y la multitud de insectos, no permitieron cultivar nada. Por lo cual optaron por ganado, cultivos hidropónicos y un invernadero orgánico que permite obtener buenas cosechas de vegetales. Después de unos años de duro trabajo, asegurando la continuidad del enriquecimiento de la tierra, la granja comenzó a producir un buen número de frutas y vegetales para la cocina. También se implementaron algunos programas educativos aplicados para los estudiantes de la Ciudad de los niños.

Figura 6: Caballo de la Granja



Fuente: Propia

4.4.2.3. La Tienda de la Granja. Se abrió para poner en el mercado, y obtener ingresos, el exceso de producción de la granja. Las ganancias generadas son una fuente de ingresos para el orfanato. En 1991 Casa Guatemala compró un pequeño local en el centro del mercado del pueblo. Durante los últimos 9 años se han construido dos almacenes con diferentes usos. A partir del año 2000 se abrió la tienda, es operada por completo por voluntarios extranjeros y empleados adolescentes. Siendo así otra fuente de ingresos, que a la vez sirve como experiencia en el comercio para los niños de Casa Guatemala.

Figura 7. Tienda en Puerto Barrios



Fuente: Propia

4.4.2.4. Apadrinamiento. El Apadrinamiento es un programa que Casa Guatemala creó para que los niños no sean especialmente adoptados pero reciban ayuda de personas que se convierten en sus padrinos, en otras palabras “ángeles de la guarda”. El programa consta en donar cierta cantidad de dinero asignada por la Institución cada mes por un año, este dinero cubre las necesidades básicas del niño, como ropa, materiales para la escuela, etc. Gracias a este apoyo los niños no sólo reciben ayuda económica sino se establece una relación por medio de correspondencia si son extranjeros o si se desea visitas entre ambos. Esto es motivador para el niño, ya que lo hace sentirse querido y protegido por personas mayores a él.

4.4.2.5. Trabajo de Voluntariado. Dado que Casa Guatemala depende de donaciones privadas o de los ingresos generados por el Hotel Backpackers y la tienda de la granja, una parte esencial del trabajo lo aportan los voluntarios extranjeros o guatemaltecos que, generosa y desinteresadamente, dan parte de su tiempo libre y conocimientos para sostener la Institución. Hay diferentes puestos o actividades que los voluntarios (especializados o no) pueden desempeñar.²⁰

5.4.3. Imagen actual

Logotipo:

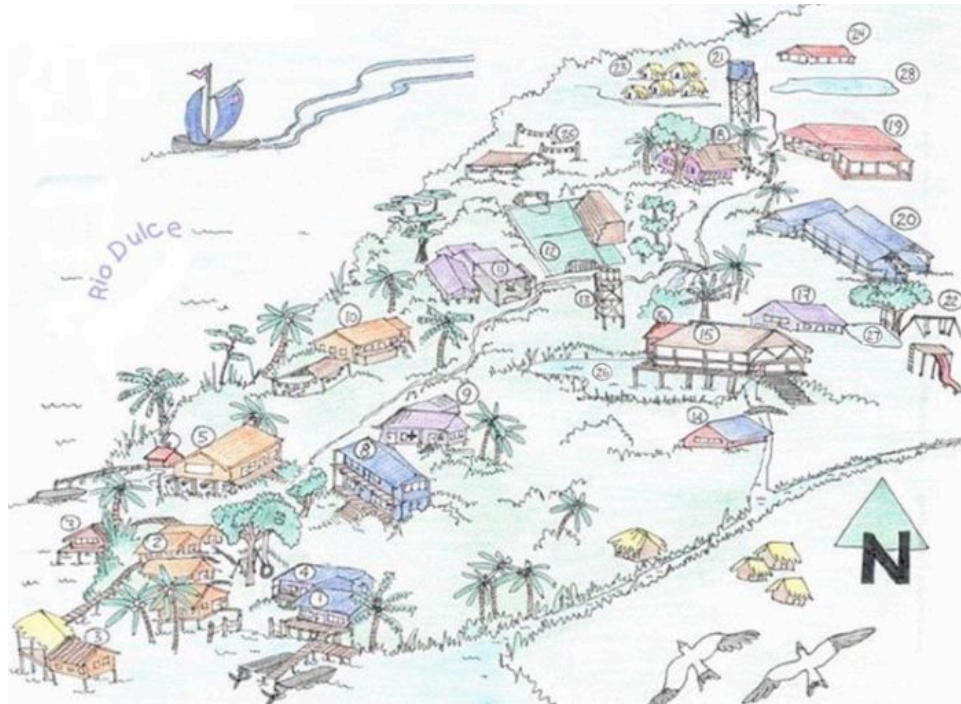


Íconos:



²⁰ Disponible en: {consulta:<http://www.asociacion-casaguatemala.es>}

Mapa de Ciudad de los Niños:



1. Muelle entrada, oficina, bodega y dormitorios
2. Aulas provisionales
3. Casa invitados
4. Casa maestros
5. Cocina y comedor
6. Almacén comida
7. Dormitorio niños
8. Dormitorios chiquitos y niñas
9. Biblioteca, almacén, pozo, generador, clínica provisional.
10. Dormitorios para el personal local
11. Escuela
12. Campo de fútbol
13. Torre de cemento para agua
14. Casa de los voluntarios
15. Corral para los pollos
16. Segundo corral para los pollos
17. Pocilga y matadero
18. Casa de los voluntarios n°2
19. Maternidad y reproducción de cerdos.
20. Invernadero hidropónico
21. Torre de madera para agua
22. Parque de juegos
23. Dormitorios empleados locales
24. Invernadero orgánico
25. Lavandería
26. Estanque de peces - Criadero
27. Estanque de peces - Medianos
28. Estanque de peces - Grandes

4.4.4. Cobertura. Casa Guatemala recibe niños provenientes de cualquier área del país. La mayoría son provenientes del departamento de Izabal y los departamentos vecinos: Petén, Zacapa, Alta Verapaz.

4.4.5. Empresa que respalda el Proyecto del Desarrollo Creativo en Niños Huérfanos, EIG S.A. EIG es una empresa que ofrece soluciones de vanguardia en el sector de la energía eléctrica y redes de telecomunicaciones, complementadas por un excelente servicio. Es una empresa Guatemalteca de Ingenieros situada en la capital de Guatemala en 10a Calle 0-22 Z.9. EIG cuenta con diferentes recursos como:

- Profesionales y técnicos especializados
- Equipo y herramienta para instalación y montajes
- Instrumentos de medición
- Estaciones repetidoras estratégicas
- Frecuencias de microonda propias con cobertura nacional
- Oficinas y bodega propia
- Laboratorio electrónico
- Sistema radiocomunicaciones, celulares, beepers
- Internet y correo electrónico en línea, FTP y WEB Server
- Flota de vehículos, incluyendo 4x4's y camión
- Pre-calificación como contratista del estado
- Departamento de dibujo con sistema Autocad, cámara digital, scanner y plotter profesional
- Mapas digitales (DEM) de Guatemala y software Pathloss para redes de microondas

4.4.5.1. Misión. Su misión es facilitar al cliente el óptimo desempeño de sus sistemas de telecomunicaciones y energía eléctrica. El departamento más grande de la Empresa es el de Telecomunicaciones que cuenta con servicios como: Microondas, Fibra Óptica, Telefonía, Radio VHF/UHF, Satélite, Planta Externa, Energía (AC/DC), Estaciones Repetidoras, Sistemas de protección, Capacitación técnica, entre otros. El departamento de Telecomunicación cuenta con alrededor de 50 personas. La empresa no sólo se preocupa por sus clientes y brindar el mejor servicio, sino vela por sus trabajadores y siempre vela por su bien.

4.4.5.2 Posicionamiento. La empresa EIG esta colocada entre una de las mejores empresas nacionales de telecomunicación en Guatemala. Trabaja mayormente con una empresa israelita RAD, con la cual se asesora e importa equipos.

4.4.5.3 Proyecto de Solidaridad EIG Casa Guatemala. EIG como empresa nacional se preocupa por la situación actual del país y la pobreza en la que muchas personas viven, por lo cual tiene un proyecto anual de solidaridad en el cual ayuda a la casa de niños huérfanos CASA GUATEMALA. Todos los años la empresa dona los libros de 250 niños a la escuela de esta Institución para cada materia por todo el año escolar. También se colocó en el pasado un sistema solar de energía para ayudar al gasto de planta eléctrica de la Institución. Como parte del proyecto se informa a cada miembro de la empresa sobre la apadrinación de niños huérfanos Casa Guatemala. La apadrinación cuenta con pagas de ciertos gastos cada semestres de un o más niños que habitan en dicha Institución. Por el momento EIG apadrina 3 niños anuales, y muchos ingenieros o personal apadrina uno o más niños.²¹

²¹ Disponible en: {consulta:<http://www.eig.com.gt>}

4.5 PROPUESTA DE DISEÑO

4.5.1. Proceso de Conceptualización. Para lograr un concepto que valga, sostenga y justifique todo la propuesta de diseño, se usaron las siguientes estrategias:

Tabla 1.
“Desarrollo de la Creatividad, lluvia de ideas”

Educación	Desarrollo	Alegre	Niños	Actualizar
Progreso	Creatividad	Maestros	Actividades	Táctil
Visual	Limitaciones	Poco recursos	Dinámico	Colores
Texturas	Mejora	Autoestima	Sueños	Imaginación
Ascenso	Avance	Ilusiones	Emoción	Motivación
Creaciones	Risas	Conceptualización	Abstracción	Ideas
Conocimientos	Rendimiento	Aportación	Compartir	Participación
Inspiración	Instalaciones	Natural	Superarse	Resolver problemas
Organización	Administración	Control	Profesionales	Sentimientos
Construir	Bases	Felicidad	Responsabilidad	Soluciones

Tabla 2.

“Desarrollo de la Creatividad, Sinónimos”

Educación	analfabetismo
Desarrollo	retroceso
Alegre	triste
Niños	adultos
Actualizar	desactualizar
Progreso	detención
Creativo	pobre
Visual	textual
Natural	artificial
Resolver problemas	Ignorar problemas
Buen autoestima	Mal autoestima
Construir	destrozar
Sueños	No soñar
positivismo	negativismo
soluciones	Excusas
responsabilidad	irresponsabilidad
Risa	seriedad
Cambio	Monotonía
organizado	desordenado
superación	conformismo
Ilusiones	desilusión

Fuente: Propia

Posibles conceptuales:

Trabajando creativamente

Creando ilusiones y sueños

Crea tu propio sueño

Soñando a través de la educación

Formando nuevos sueños

Vidas creativas

Sueños a través de la creatividad

Creando sueños e ilusiones

Educación creativa y eficaz

Actualizando tu educación

Construyendo sueños perdidos

Construyendo futuros

Creciendo hacia un futuro creativamente

Aprendiendo con creatividad

Desarrollando tu creatividad

Creando un cambio creativo y lleno de ideas

Construyendo nuevos futuros creativamente

Motivando el estudio creativamente

Motivando el estudio por medio de ideas creativas

Trabajando con nuevos conceptos

Educando con nuevos conceptos

Cambiando creativamente tu forma de aprender

Cambiando vidas por medio de la creatividad

Sistema creativo

Avances por medio de la creatividad



4.5.2. Concepto

“CREANDO SUEÑOS E ILUSIONES”

Se llegó a este concepto debido a lo que se desea lograr con el proyecto. Unos de los objetivos es que los niños mejoren su autoestima, que mejoren sus dificultades académicas, que se atrevan a soñar y alcanzar metas. Todo esto crea ilusiones generando metas que quieren alcanzar. Un sueño o ilusión no es algo irreal, sino algo que se desea profundamente que uno debe luchar para alcanzarlo. *“La ilusión o un sueño es una alegría anticipada de algo que no se tiene, pero se espera poseer”.*²² Si las personas no tuviesen ilusiones, no tendrían razón para vivir, es lo que motiva cada día. Los sueños y las ilusiones van estrictamente junto con la autoestima, ya que al generar nuevos sueños o ilusiones y al cumplirlas se crea una felicidad y en cierto grado orgullo por haberlo logrado, que alimenta el autoestima de la persona. Este concepto es una manera alegre, divertida y diferente de enseñar a los niños, por medio del Arteterapia y actividades específicas, con el fin que los alumnos desarrollen su creatividad, que tengan ilusión de aprender y superarse. Que sepan que sus limitaciones económicas y familiares no los limitan a soñar.²³

²² MARTI, José Ángel. Taller Virtual Formación Humanística, Pura Vida, UNIS, 2008.

²³ PASTRANA, Alfonso Aguió, Autoestima y Afán por mejorar. Taller Virtual Pura Vida, UNIS, 2008

4.6. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA GRÁFICA

4.6.1. Materiales o piezas que se realizarán: Se propone diversos materiales, desde la imagen visual que identifica el proyecto, se incluye un conjunto de materiales educativos complementarios entre sí. El material está estructurado según su función educativa para comunicar el contenido que se tiene que transmitir al grupo objetivo, por lo cual se propone lo siguiente.

1. Nombre y Logotipo de todos los materiales, que identifique la propuesta completa.
2. Guía para los profesores de Arte, se desarrollará esta pieza de primero ya que es la más importante en el proyecto, en esta se decidirá la línea de diseño, se implementarán los personajes y elementos.
3. Fólder con actividades para los niños, como apoyo de la guía. Será en blanco y negro.
4. Afiche para cada clase, para apoyar el tema y para que los profesores se acuerden de aplicarlo.
5. Panfleto o Bifoliar dirigido a todos los maestros de la escuela, siempre con la misma línea de diseño, para motivar a cumplir el objetivo de lograr desarrollar la creatividad de cada alumno.



5. ESTRATEGIA DE IMPLEMENTACIÓN

5. 1. MEDIOS

El concepto va dirigido a crear actividades que sean atractivas y diferentes de las normales, para desarrollar en un período de 45 minutos. También que los niños tengan ejercicios que los motiven a participar y ser lo más creativos posibles. El concepto no sólo se notará en la información textual o actividades, sino en los materiales gráficos. Por lo cual se desarrollarán los siguientes materiales.

Tabla 3
“Medios y Formatos de Distribución”

PIEZAS	PROPÓSITO	DISTRIBUCIÓN	DURACIÓN	LUGAR
Guía para el profesor que imparte la clase de Arte: <ul style="list-style-type: none"> - explicación - Actividades 1 x cada período - Materiales que necesita 	Informa y guía al profesor cómo realizar actividades manuales, visuales y auditivas para que desarrolle la creatividad del estudiante.	Profesor o profesores que imparten la clase de Artes Plásticas. Directora de la Institución Ángela Martínez	1 semestre escolar, 1er. grado primaria 5 meses.	Institución Casa Guatemala, Río Dulce, Escuela, grado 1ero. primaria.
Material informativo o panfletos para todos los maestros de la Institución	Informar sobre el tema del desarrollo de la creatividad en el	18 profesores / as de la Institución, Directora de la	Se repartirán al principio del año	Institución Casa Guatemala Río

sobre el tema del desarrollo de la creatividad en niños huérfanos.	proceso de la educación, el Arteterapia, como aplicarlo diaria en las clases y sus beneficios en niños huérfanos.	Institución y voluntarios, total = 25 a 30 personas.	escolar durante los años que desee la Institución o si recibe maestros nuevos.	Dulce Escuela.
Material de Apoyo: fólder con actividades para los estudiantes de clase de Arte: <ul style="list-style-type: none"> - Una actividad que se reparta por clase. - El maestro deberá de fotocopiar si necesita más. 	Que el profesor tenga material de apoyo para desarrollar adecuadamente las actividades y la creatividad.	Se le dará al profesor/a de Arte y éste entregará cada fólder con las actividades al niño/a.	1 semestre, 1er grado primaria, 5 meses.	Institución Casa Guatemala, Río Dulce.
Afiches para colocar en las clases para que los alumnos exploten su creatividad.	Brinda a los estudiantes algunos tips de cómo ser más creativos en cualquier área, y recuerda al profesor de siempre motivar al alumno.	Directora de la Institución que los colocará en las aulas.	Material para 1 año de uso.	Institución Casa Guatemala Río Dulce.

Fuente: Propia

5.2. DESCRIPCIÓN DEL MENSAJE

El material que se desarrollará es de carácter informativo y educativo, es decir que guiará y explicará al docente sobre el tema del desarrollo de la creatividad y como aplicarlo. Es una guía breve, creativa y fácil de entender. Como apoyo se realizarán otras piezas como un fólder con hojas que necesitan las actividades propuestas de la guía, un bifoliar informativa para los demás maestros y ayudantes de la escuela, y por ultimo 3 afiches con diferente información. Todos los materiales contienen un mensaje positivo, amable e informativo.

5.2.1. Contenido de texto de las piezas. La guía tiene como contenido el siguiente:

- Introducción: una breve descripción de lo que se trata la guía.
- Información sobre el desarrollo de la creatividad y el Arteterapia: responde a preguntas que usualmente el docente puede tener.
- Objetivos: se establecieron objetivos para ayudar al profesor a cumplir la meta.
- Utilización de la guía: describe paso a paso como usarla y como desarrollar las actividades. 21 actividades creativas: algunas para desarrollar en un período y otras en más de uno.
- Glosario: de algunas palabras que el profesor no pueda comprender.
- Bibliografía: por si el profesor desea más información.

Fólder de Apoyo:

- 8 hojas tamaño carta y una oficina, un total de 9 hojas, con ilustraciones en blanco y negro, las cuales apoyan las actividades de las guías. Cada una contiene el número de la actividad a la que pertenecen.
- Portada: logotipo, y personajes
- Contraportada: tips de cómo ser mas creativo, y presentación de los personajes.

Bifoliar:

- Breve información sobre por qué es importante desarrollar la creatividad
- Tips de cómo desarrollar la creatividad en cualquier materia.

Afiches:

- 1er afiche: contiene la presentación del personaje Diego, su personalidad, y cuál es su tarea: ayudar a realizar las actividades de artes plásticas.
- 2do afiche: contiene la presentación del personaje Ana, su personalidad, y cual es su tarea: ayudar a realizar las actividades de artes plásticas.
- 3er. afiche: contiene tips de cómo ser siempre creativo, para recordarles a los alumnos y al profesor.

5.2.2 Contenido Gráfico.

Tabla 4.
“CONTENIDO GRÁFICO”

ELEMENTO GRÁFICO	FUNCIÓN	TECNOLÓGICO	EXPRESIÓN
COLOR	<ul style="list-style-type: none"> - Dar armonía. - Equilibrio y relacionarse con el grupo objetivo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Colores sólidos 100% tinta y sus porcentajes, complementarios y análogos. - CMYK o pantone 	<u>Transmitir:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Ánimo - Positivismo - Niñez
TIPOGRAFÍA	<ul style="list-style-type: none"> - Marcar jerarquía visual - Diferenciar titulares, texto, pie de páginas, etc. 	<u>Familias:</u> <ul style="list-style-type: none"> - San Serif: para textos decorados, información o ins-trucciones (bordes geométricos, grosor continuo, fácil de leer) - San Serif: Para 	<u>Titulares:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Dinamismo - Fantasía - Alegría <u>Texto:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Estabilidad

		titulares o palabras que necesiten resaltar. (bordes redondos, ángulos uniformes)	
IMAGEN O ILUSTRACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Facilita el mensaje - Facilita la identificación con el grupo objetivo - Apoya el texto - Ejemplifica 	<u>Dibujos:</u> - A color, delineados de negro, tratamiento de claroscuro sencillo para dar un poco de volumen. <u>Íconos:</u> - Que el profesor identifique para ver que la actividad se lleva a cabo dependiendo de los materiales.	<ul style="list-style-type: none"> - Energía
DIAGRAMACIÓN (EJES Y RETÍCULA)	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenar elementos - Facilitar orden visual - Organización 	Ejes de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo: X,Y.	<ul style="list-style-type: none"> - Confianza - Desarrollo - Orden
FORMATO	<ul style="list-style-type: none"> - Mejor manejo de la propuesta 	<u>Medidas:</u> 1. Guía profesor de arte: <ul style="list-style-type: none"> - tamaño carta, 8.5''x 10'' 2. Panfleto para todos profesores: <ul style="list-style-type: none"> - 6''x 8'' 3. Actividades para niños: <ul style="list-style-type: none"> - tamaño carta o oficio 4. Afiches para aulas: <ul style="list-style-type: none"> - 18"x24'' 	<ul style="list-style-type: none"> - Seguridad - Estabilidad - Durabilidad

Fuente: Propia

5.2.3. Tono de Comunicación. El tono de comunicación ayudará a crear una imagen favorable y convencer sobre la propuesta que se plantea, por lo cual se estudió el grupo objetivo anteriormente. No todos reaccionan de igual manera ante un mensaje, por lo cual se usarán diferentes tonos para cada grupo objetivo y dependiendo el material que se trabaje. En los materiales dirigidos para el grupo objetivo primario se usará un tono informativo ofreciendo opciones y guiando al profesor sobre que debe de hacer para lograr el propósito. También se usará un tono de relación que establezca un vínculo de interés de parte de los profesores sobre el tema de estudio y los alumnos. El mensaje será racional cognoscitivo y al mismo tiempo funcional (afectivo) para persuadir al receptor que la propuesta es razonable y lógica, y que éste la desee aplicar y sepa implementar en sus técnicas de enseñanza. Para el grupo objetivo secundario el tono que se utilizará será amigable, curioso y cuestionado, despertando así un nuevo interés por la clase. El lenguaje será claro y con palabras que el alumno ha llevado en su nivel de educación.²⁴

²⁴ KOLTER, Armstrong Gary. Fundamentos de Marketing. 6ta edición.pág. 487

6. DESARROLLO DE LA PROPUESTA



6.1. PROCESO DE BOCETAJE

6.1.1 Nombre del proyecto. El principal objetivo era establecer un nombre para los materiales didácticos y las piezas de apoyo. Se consideraron los siguientes:

- Arte Manía
- Arte sin Límites
- Arte sin frontera
- Arte para sanar
- Arte Terapia
- Arte para ti
- Arte feliz

Pero ninguno de ellos contiene un significado profundo que refleje lo que se desea lograr con el proyecto. Por lo cual se llegó a la solución:

“CREARTE”

El nombre encierra todo lo que se desea transmitir con el material desarrollado, contiene la palabra crear o create, una verbo, y una acción positiva logrando así los objetivos:

- create un mejor autoestima
- create sueños
- create una mejor educación

- crearte un futuro
- crearte metas y soluciones

También contiene la palabra Arte, ya que todo se basará entorno a la clase de artes plásticas, una área donde la creatividad se puede desarrollar totalmente.

6.1.2. Slogan.

“Desarrollando la creatividad / Arteterapia”

Como Slogan se concluyó una frase que exprese brevemente de lo que se trata el material. En la frase “desarrollando la creatividad” se usó un verbo el cual no se ha terminado la acción, ya que lleva un proceso y tiempo en concluirse, la creatividad es el principal objetivo de todo el programa, no sólo impartir una clase de artes plásticas. También se agregó la palabra Arteterapia porque es muy importante saber que el material se desarrolló con ayuda de esta nueva tendencia.

A continuación se muestra el proceso de bocetaje de las piezas: logotipo, personajes, elementos, guía didáctica, fólder de apoyo, afiches y bifoliar.

6.1.3. Logotipo.

6.1.3.1. Tipografías que se consideraron para el logotipo. Se seleccionaron tipografías que tuvieran un trazo libre, que no fueran cuadradas, siempre con movimiento. Se consideraron con astas pero se descartaron debido a que se buscaba una tipografía hecha con un trazo libre, hecha con pincel, pero siempre no delgadas.

Se seleccionaron dos opciones con las cuales se trabajan varias alternativas de logotipos, Kitchen Kapers y Frutopia. La última fue modificada, se le quito un trazo que siempre sale debajo de ciertas letras.

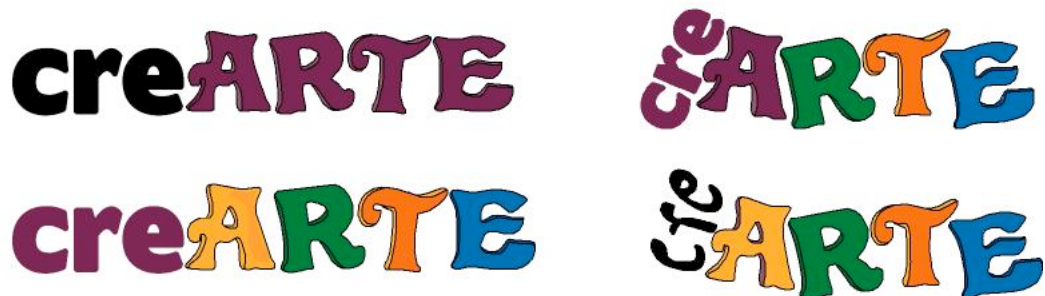
AGENT ORANGE	CREARTE
COOKIES	create CREARTE
ADVENT MF	create CREARTE
SHARPIE	CREARTE
DINGLE BERRIES	create CREARTE
KITCHEN KARPEPS 1	CREARTE
DUALITY	create CREARTE
FRUITOPIA	create



6.1.3.2. Bocetos de logotipos. En la primera opción se usó una letra con las terminaciones redondas, es divertida, con mucho movimiento. Pero no se logró integrar el crea con el arte y la división crea confusión al leer la palabra.



En la segunda opción se trataron diferentes diagramaciones de la palabra, con una tipografía más fuerte pero siempre con movimiento. La gama de colores se basó en los colores primarios y secundarios como los niños los identifican. Aún así no se expresaba por completo el significado de Create.



cre ARTE CRE ARTE

cre cre cre ARTE

CREARTE

GREARTE

CREA ARTE CREA ARTE

Aunque la composición de estas últimas era atractiva, se descarta por la lectura ya que no queda create, sino que se lee crea arte, y no se desea crear confusión de que sean dos palabras diferentes.

Después se decidió cambiar a la otra opción elegida, una tipografía más libre, con más movimiento como un trazo de pincel. Se escogió Fruitopia, es una tipografía libre y con mucho movimiento. Está hecha con trazos irregulares, entonces no se mira lisa ni limpia, pero al mismo tiempo se proyecta estable y con fuerza. En la primera opción se jugó un poco con la tipografía y se designó una gama de colores, siendo el morado el principal por su significado de creatividad. La tipografía tenía un trazo no totalmente limpio sino con algunos picos o irregularidades, por lo cual se redibujó cada letra y redondeó. Se jugó con diagramaciones aludiendo a una pirámide, representando positivismo y desarrollo, pero la palabra no contenía unidad visual.

Se trabajó con diferentes diagramaciones para lograr una mejor unidad, por lo cual se bajó el “cre” a lado de arte, para formar una sola palabra. Las letras del “cre” siempre se trataron en un solo color para jugar con la palabra “arte”, ya que es la palabra que se desea resaltar. Ésta se probó con diferentes colores pero con ninguna combinación se expresaba arte. Para el slogan colocado debajo de la mancha de ténpera, se usó la tipografía Century Gothic, siendo una tipografía que se ve en la mayoría de materiales didácticos educativos. La frase está escrita toda en minúsculas para no quitarle peso al logotipo. Se probó en diferentes colores pero opacaba la palabra arte.



6.1.3.3. Logotipo preliminar. Como propuesta preliminar se llegó a la solución de dejar la palabra “Cre” al lado de arte, colocada toda la palabra en ascenso, expresando positivismo. Está curvada ya que en el arte nada es rígido ni recto. Luego se tomó el trazo de la letra T, que simula una pincelada de t mpera, y se coloc  debajo de la palabra subray ndola para darle soporte separ ndola del slogan. Las letras se rotaron seg n la curva del pincelazo de abajo, para dar un flujo visual. El tama o de la tipograf a aumenta en la palabra arte para darle m s importancia y peso. Todas las letras tienen volumen (la misma letra con el mismo color en un porcentaje menor, 70%) ya que el concepto es “creando sue os” y las personas sue an en tercera dimensi n. El slogan se coloc  debajo de la mancha de t mpera tambi n en con el movimiento de la misma curva. El color que se determin  para el mismo es morado para que tenga la misma importancia que la palabra “cre” y no le quite atenci n al arte.



6.1.4. Personajes. Se seleccionaron como personajes dos niños, una niña y un niño, de nueve años de edad que cursan el grado de primero primaria. Se escogió esta edad ya que en dicho grado hay niños aproximadamente de 8 a 11 años, debido a la dificultad de que muchos alumnos repiten, se eligió la edad intermedia en el grado. La tarea de estos personajes es guiar al profesor y establecer una relación de amistad con los alumnos de Casa Guatemala, para que éstos se sientan identificados.

A cada personaje se le asignó un nombre que refleje la personalidad de cada uno. Se consideraron los siguiente:

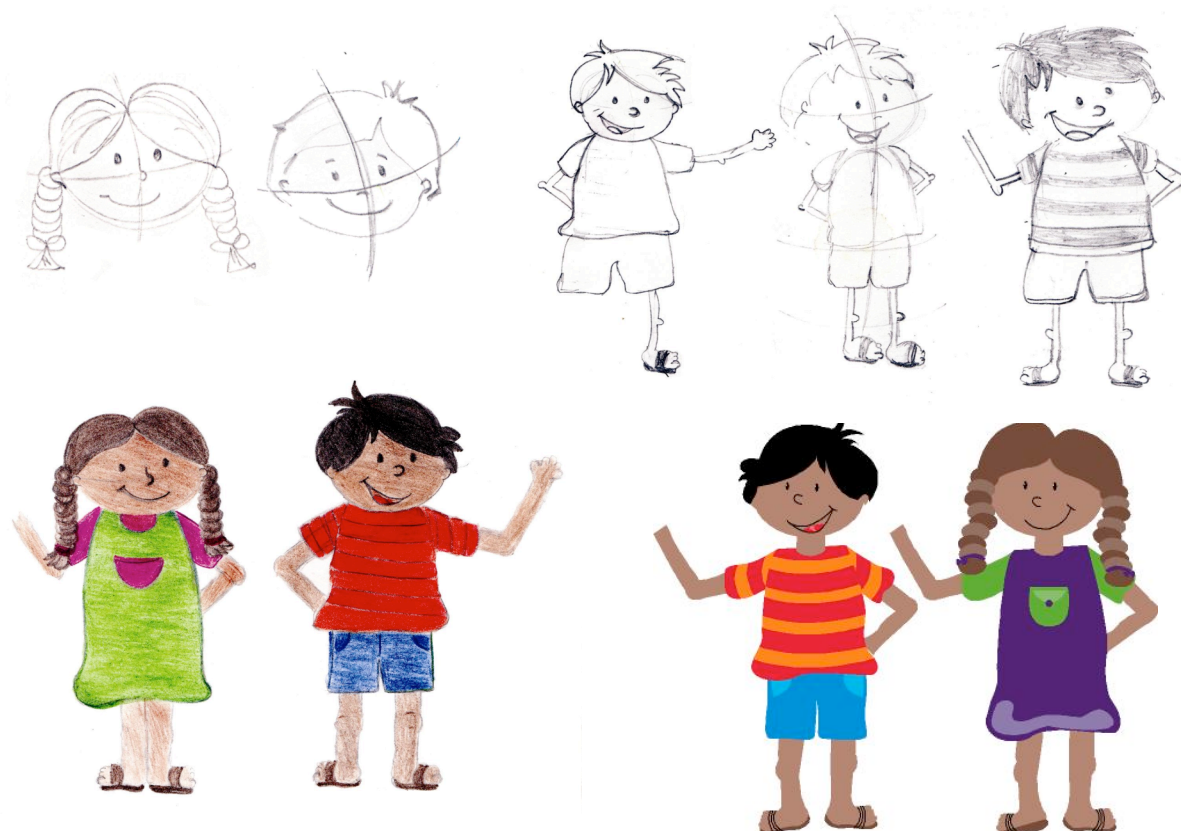
NIÑO	NIÑA
<ul style="list-style-type: none"> • Beto • Juan • Diego • Jose 	<ul style="list-style-type: none"> • Emi • Abi • Ana • Mari (María) • Meli (melisa)

Se escogieron *Diego* y *Ana* por sus significados y personalidades.

DIEGO: es una persona práctica, independiente, honesto, soñador y con facilidad para hacer amigos. Es un niño que vive en Casa Guatemala, travieso, alegre y le gusta jugar fútbol o con pelotas. Tiene pelo negro, cara redonda y ojos oscuros brillantes. Se viste con t-shirt, pantaloneta corta y sandalias.

ANA: es una persona sensible, social, creativa en todo lo que hace, confiable y buena amiga. Es una niña risueña, alegre que le gusta pintar. Es un poco más tímida que Diego, pero tiene una gran facilidad para hacer amigos. Tiene su cara un poco más fina y delgada, pelo largo café oscuro y siempre trenzado. Se viste con vestidos sin mangas con camiseta debajo y sandalias.

6.1.4.1. Bocetaje Personajes. Los personajes se elaboraron de primero en lápiz para analizar las expresiones y características de cada uno. Paso por paso se fueron ilustrando, pero al principio no parecían de 9 años por lo cual se decidió no hacer las extremidades delgadas sino proporcionales a su cuerpo. También se redibujaron en computadora, pero se descarta esa opción pues es muy común. Se optó por trabajarlos en plastilina para salir de lo común y presentar una propuesta más atractiva y creativa. Los personajes hechos de plastilina, tiene los detalles como las luces, con t mpera. Se decidi  usar este medio de elaboraci n para lograr dar volumen y para resaltar el concepto “creando sue os”. La plastilina y la t mpera son materiales que se usan en clase de artes pl sticas regularmente. Los ni os de plastilina miden aproximadamente 4 pulgadas, se les fotografi  profesionalmente para captar todos los detalles.



Tratamiento de personajes en plasticina



frente



perfil

atrás

perfil

atrás



busto 3/4

6.1.5. Elementos. Para la elaboración de las piezas y para el apoyo de las actividades se diseñaron 6 elementos, materiales que se utilizan en clase de artes plásticas. Éstos se realizaron también en plasticina para dar unidad con dicho concepto.



También se utilizaron los elementos sólo linealmente en un 60% del color determinado para los fondos de las piezas, para que no llamara mucho la atención y se aprovechará al máximo el recurso.

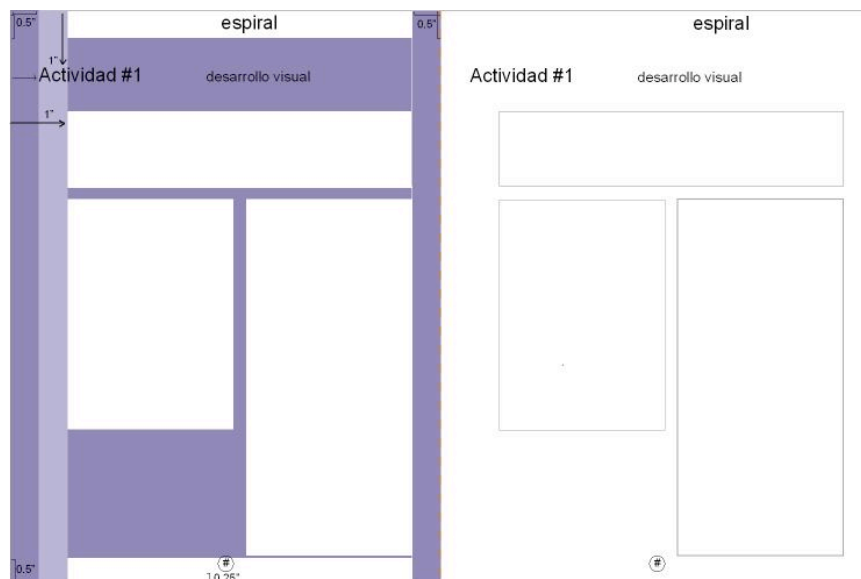


6.1.5.1. Tratamiento en plasticina.

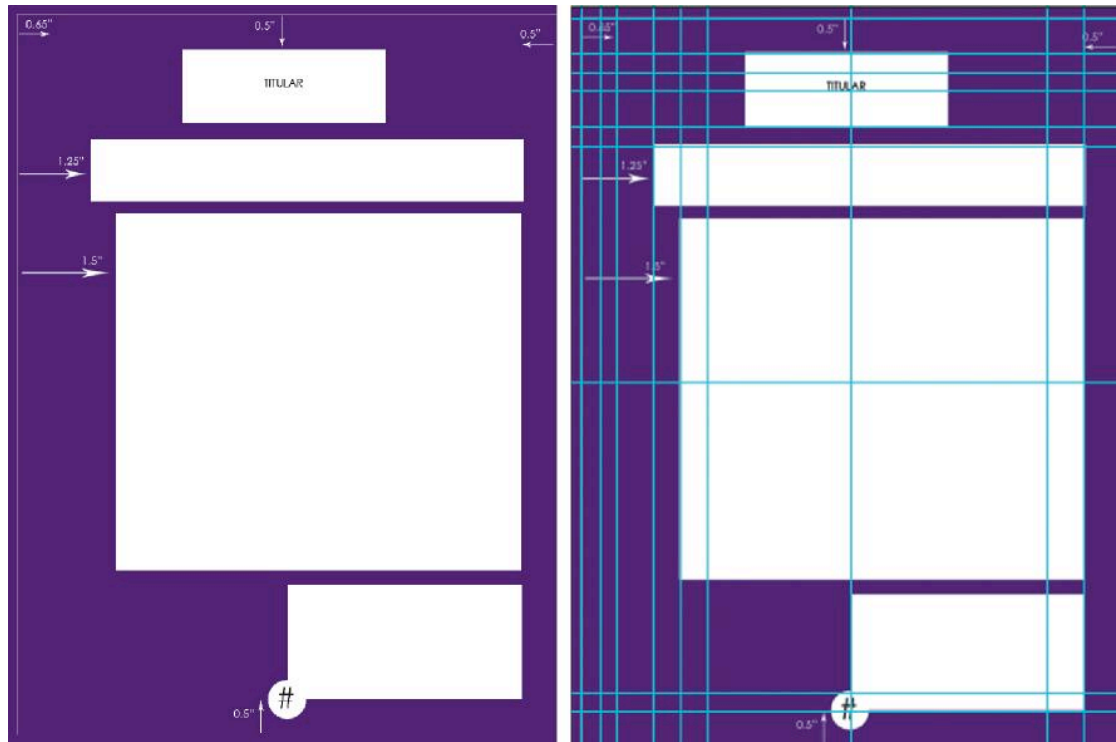


6.1.6. Guía educativa. La pieza principal del proyecto es la guía educativa para profesores de artes plásticas. La idea principal era hacer un libro con no más de 30 páginas. Pero siguiendo el concepto y apegándose a que es una clase de arte se decidió hacer una guía en forma de Sketch Book. El Sketch Book es utilizado en clases de arte para bocetar y sacar ideas principales, logrando así un desarrollo de creación. Por lo cual la guía tiene un tamaño de 7.5" x 10", un formato más pequeño que el tamaño carta para una mejor manipulación. Todas las hojas van agarradas en la parte superior por una espiral, el profesor debe ir pasando una por una hacia atrás y para no perder la actividad en la que iba puede dejarlo en esa página abierto. Cada página está impresa de tiro y retiro, por lo cual se diseñaron una a lado de otra, la hoja se dobla la mitad y se pega quedando el formato más grueso. La guía cuenta con: portada, índice, introducción, información sobre el tema, objetivos, utilización, 21 actividades creativas, glosario, bibliografía y contraportada.

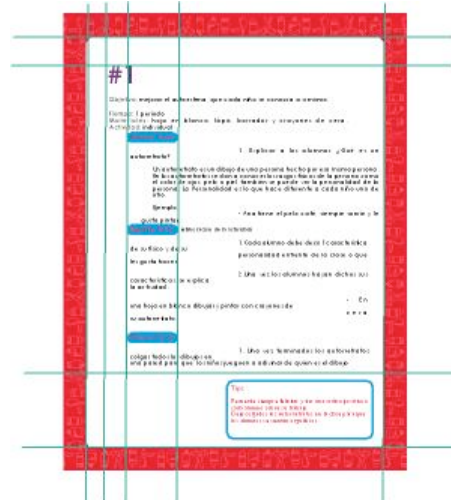
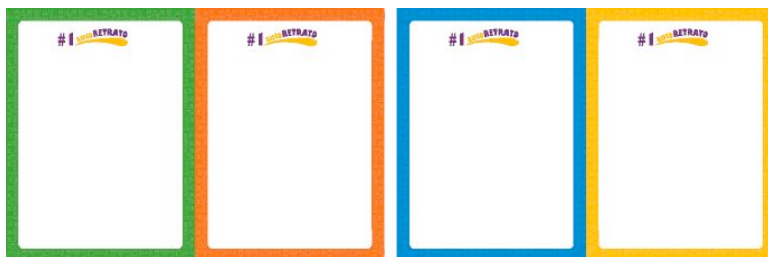
6.1.6.1. Diagramación. Como primera diagramación se dejaron márgenes de 0.5" de todos los extremos, menos el inferior que es de 0.25" debido al número de página. En esta primera diagramación se pensaba colocar el texto en columnas, pero debido a cómo se desarrollaron las actividades en Primera, Segunda y Tercera Parte no era funcional. Se estableció que lo más conveniente es manejar una retícula jerárquica por medio de ejes horizontales y verticales.



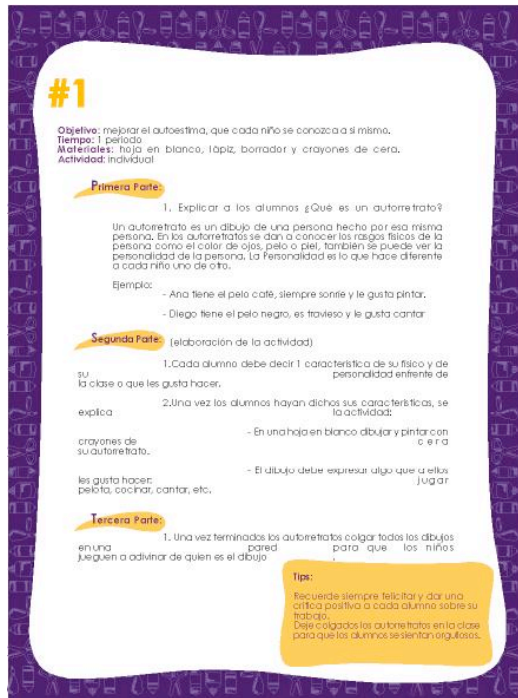
Como solución se presentó una diagramación con retícula con dos columnas verticales principales y cinco columnas horizontales. Se seleccionó una retícula asimétrica, por la variación de la cantidad de los textos en las diferentes actividades.



6.1.6.2. Páginas interiores guía. Como diseño principal se comenzó por hacer un rectángulo blanco, para la área de texto, con la orillas redondeadas ya que nada en arte es rígido. Pero al diagramar se sentía sin movimiento y no iba con el concepto. El fondo se trató siempre con un color sólido y los elementos en forma lineal en un porcentaje más bajo.



Sobre la base de la retícula y como segunda opción se cambió el rectángulo por una mancha grande con las orillas más redondas, como si se hubiera hecho con pincel. Los Tips de cada actividad siempre en la parte inferior encerrados en la misma mancha pero de otro color más pequeña.



Para las páginas interiores se estableció una mezcla de colores. Para el fondo hay 6 colores establecidos y otro color que lo apoya en el titular, detalles como bullets, en la nube de los Tips y contorno del área de texto. De primero se trataron en un porcentaje menor, pero al imprimir se notó que no llamaba suficiente la atención por lo cual se usaron al 100%.

	Color fondo	Color de apoyo	
C70 M100 Y0 K0 Pantone 2593C			Mismos pantones y CMYK que los colores de fondo
C0 M100 Y90 K0 Pantone 1788 C			
C70 M0 Y100 K0 Pantone 360C			
C0 M20 Y100 K0 Pantone 123C			
C0 M80 Y100 K0 Pantone 1645 C			
C100 M5 Y0 K0 Pantone Process Cyan C			

Ya al tener los fondos establecidos se comenzó a diagramar y diseñar cada página. El titular se colocó en la parte superior izquierda con una tipografía con trazos redondeados. El número de la actividad siempre del color de apoyo y el titular se juega con tamaños para jerarquizar palabras, y con los dos colores para crear contraste y jerarquía. Pero todavía se miraba rígido por lo cual se descarta.



Como última propuesta se trabajó sobre la segunda opción haciendo variaciones que se aferraban mejor al concepto como la nube de los Tips. También se cambió el titular al centro y se encerró un nube que va delineada al igual que la mancha blanca del texto dando unidad y resaltándolo del fondo. Para cada parte de la actividad se colocó en el título un pincelazo y el texto con un stroke blanco para que no se perdiera en colores oscuros. En las viñetas se incluyeron manchas de pintura. Se colocaron los personajes haciendo la actividad

y los elementos alrededor. También se usó como diseño de apoyo dibujos hechos por los niños sobre la actividad, como por ejemplo si tenían que dibujar círculos o animales.

Cómo desarrollar la CREATIVIDAD (con ayuda del) ARTE-TERAPIA

¿Por qué es importante la Creatividad?

Toda ser humano, adulto o niño, tiene la necesidad de investigar y conocer situaciones nuevas. Muchas veces el ambiente no es apropiado o se cuenta con pocas mejores opciones, en las personas no está abierta el canal a través del desarrollo de la creatividad. Se puede decir que el ser humano, debido a su naturaleza y sus acciones, va sufriendo a lo largo de su vida los cambios o transformaciones en su entorno, lo que genera una necesidad de ser creativo en el momento de enfrentar las situaciones, para poder desarrollar una guía para ayudar a los profesores.


La capacidad creativa va a depender muchas veces de las oportunidades dadas que damos a los niños de expresar sus propios sentimientos con libertad y sin temor a ser criticados o ridiculizados. Hasta el día de hoy se sabe que la creatividad se puede desarrollar en un ambiente relajado y libre, es decir, que es un tanto que todos tenemos y nos vamos desarrollando, y esto es un tanto de los profesores para un mejor nivel de educación.

¿Cómo entender la creatividad?

Entender la creatividad es la solución de problemas de forma diferente a lo que lo hacen la mayoría de las personas. Esto la pueden hacer, se puede dar, no está relacionada para estas personas.

¿Cómo deben ser los niños creativos?

El niño se siente mucho más motivado cuando juega o trabaja con agua que permite un cambio o variación en formas, estimulando su imaginación. La búsqueda de soluciones por medio de diferentes caminos y formas, o hacer sentirse creador de su propia idea, aumentando y mejorando su autoestima. La creatividad se puede incrementar a través del pensamiento y la práctica, para que cada alumno se pueda plantear la creatividad en algún tipo de actividad, por ejemplo: en clase, musical, científica o literaria, en cada una de ellas.



2

¿Cómo ayudar a ser creativo?

Para que los alumnos sean creativos, se debe en su enseñanza y en la forma de enseñanza. El importante que el alumno perciba que no está juzgado de forma negativa por su profesor. También se debe crear un entorno libre de motivación y estímulo, dando al estudiante se desenvuelva en un ambiente de confianza, tiempo y espacio en las cosas que realiza, debe sentirse seguro de que su trabajo va a tener un final positivo. Por eso mismo se trata de enseñar a los niños a ser creativos de forma que aprendan y acepten a ser criticados de forma positiva.

El niño de entonces debe desarrollar:

- La imaginación
- La fantasía
- La imaginación

¿Cómo ayudar a ser creativo?

La diferencia es la utilización de técnicas artísticas, para el auto-conocimiento, el desarrollo personal, la mejora de la salud y la calidad de vida. Lo más importante es que el ser humano como es capaz de desarrollar todo su potencial lo cual incluye la creatividad, mediante el uso de técnicas artísticas: pintura, recortes, plastilina, movimiento, etc. La diferencia ayuda a los niños con sus habilidades, problemas de concentración, creatividad, trastornos del aprendizaje, autismo e imaginación.


Condiciones que FACILITAN o INHIBEN el desarrollo

<p>FACILITAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabaja el niño con respeto • Crear una atmósfera adecuada • Trabaja en silencio y tranquilidad • Respetar la privacidad del niño • Valorar el trabajo • Ayudar al alumno a que aprenda de sus errores • Crear un clima que sea un ambiente de confianza • Ayudar al alumno a confiar en sus sentidos y percepciones 	<p>INHIBEN</p> <ul style="list-style-type: none"> • La sobrecarga de información • Perfeccionismo • Socarrones, comentarios sarcásticos • Cambiar rápidamente el tiempo • Presiones con familias • Actitudes burlonas • Rigidez del profesor • Imposición de ideas preconcebidas
---	---

3

OBJETIVOS para lograr un pleno desarrollo

- Propiciar un ambiente cálido y acogedor.
- Fomentar la participación.
- Establecer un vínculo de amistad y respeto entre el profesor y los alumnos.
- Desarrollar la fantasía y la imaginación por medio de las actividades establecidas en el contenido.
- Que sea un período alegre, que cada alumno desarrolle su creatividad.



4

Utilización de la Guía

Crear un material de apoyo es una herramienta que trabajan el desarrollo de la creatividad. El objetivo es que los alumnos desarrollen la habilidad de las actividades. Como en actividades de enseñanza, se debe haber sido enseñado y enseñado para profesores de Artes Plásticas, y cuentan con opiniones de personas dedicadas a la docencia y especialistas en arte terapia y Creatividad.

Objetivos:

- El alumno debe tener un período de 10 a 15 minutos un día.
- El lenguaje claro y preciso.
- Entender que el niño sea capaz de desarrollar una idea.
- No debe ser repetitivo o aburrido a los alumnos de 8 a 11 años de edad, que sean fáciles de entender. Para los niños puede ser aplicado la guía de actividades de la creatividad.

Utilización de actividades:

1. Crear un material de apoyo en una página con dibujos y palabras de los niños.
2. Crear un material de apoyo en una página con dibujos.

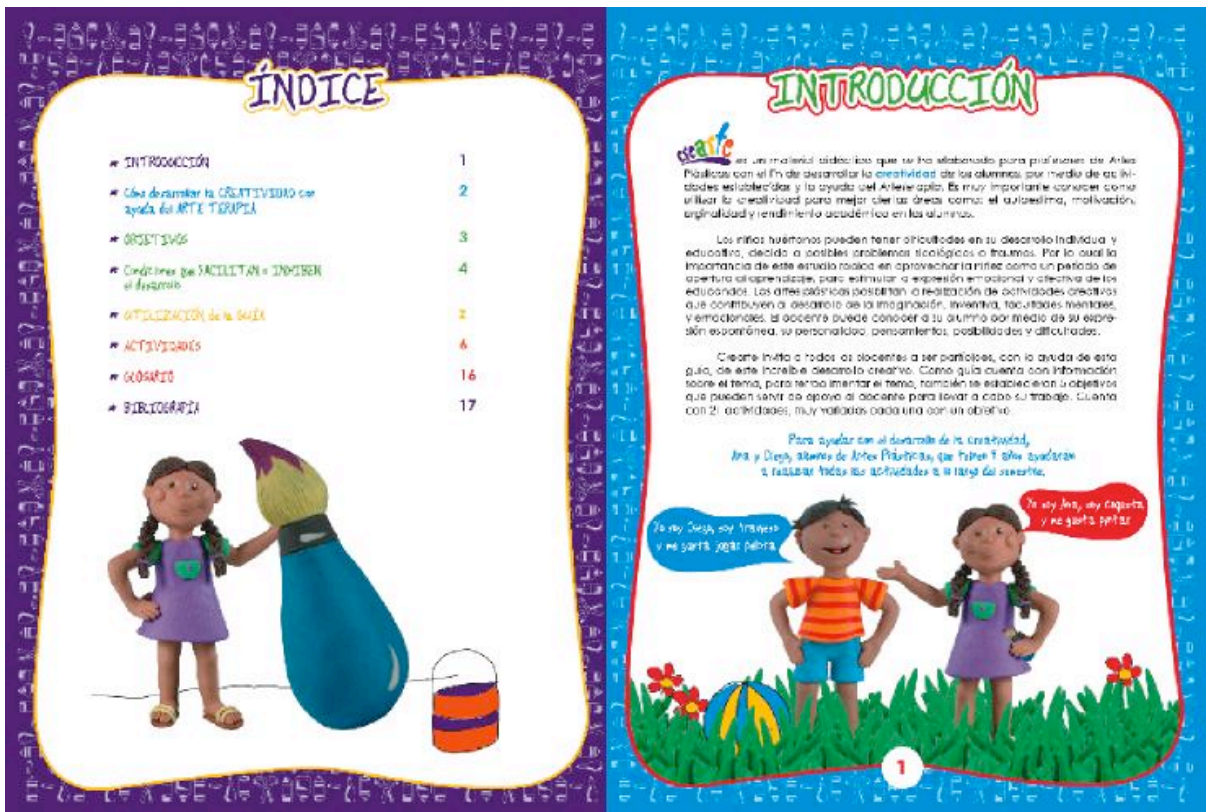
Primer Paso: se trata de hacer una pregunta referente al tema. Esta parte trata de explicar a los alumnos referente sobre lo que se hará. El docente es libre de agregar más de lo que se hizo en la hora de clase, pero se debe ser claro y oportuno a realizar la actividad.

Segundo Paso: se trata de hacer la actividad artística o creativa para por parte.

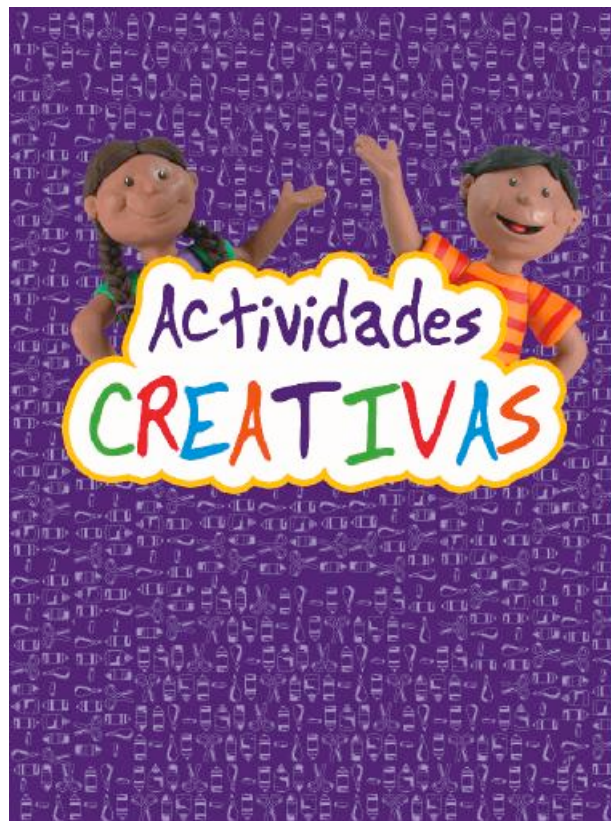
Tercer Paso: se trata de mostrar con una actividad que se pueda hacer a cada uno de los alumnos.

3. Crear un material de apoyo en una página con dibujos y palabras de los niños, como en el primer paso, pero se debe explicar en la parte inferior de la página.
4. Es importante recordar que esta es una guía para el profesor, las actividades para el alumno, pero se debe explicar para otro más, según el conocimiento del docente. El profesor es el que experimenta y aporta más a las actividades que se le ayuda al alumno.

5



Sólo se realizó una portadilla para separar la introducción y la información básica del tema, de las 21 Actividades Creativas. Ésta también contiene un fondo morado al igual que la portada y el texto está colocado igual que todos los títulos. Los personajes salen de arriba del Titular presentando las actividades.




6.1.6.3. Ejemplo páginas con actividades. Cada actividad contiene objetivos, tiempo, materiales y tipo de actividad. En la primera parte siempre hay una pregunta que refuerza el tema que se verá para que el profesor desarrolle. También contiene ejemplos que los personajes realizan. En la segunda parte es la elaboración de la actividad y en la tercera la conclusión. En la parte inferior siempre hay una nube de texto con los tips para que el profesor aplique en su clase. Cada actividad tiene como apoyo gráfico los personajes realizando la actividad o ayudando, también se pueden ver los elementos, éstos aparecen dependiendo que material usaron. Como apoyo se incluyen ilustraciones simulando ser hechas por los niños. Por ejemplo: Ana dibujó un animal. Entonces aparece Ana con un crayón de cera y a lado un animal dibujado.

Mantener activa la

#4 MEMORIA

Objetivo: estimular la memoria respondiendo a preguntas.
Tiempo: 1 período.
Materiales: hoja en blanco, crayones de cera.
Actividad: individual.



Primera Parte

Explicar a los alumnos **¿Qué es la memoria?**

La memoria es información que se queda guardada en una parte de nuestro cerebro, la cual después nos ayuda a realizar diferentes cosas o aprender. Es como cuando uno aprende a sumar, eso se queda guardado en el cerebro y siempre lo vamos a poder hacer.

Ejemplo:


- ★ Ana vio una tortuga, entonces esa imagen se guardó en su cerebro y ahora puede pintar una porque ya sabe cómo es.
- ★ Diego aprendió a jugar pelota, entonces esa información se guardó en su cerebro y ahora siempre puede jugar pelota.

Segunda Parte (elaboración de la actividad)

1. Escribir en el pizarrón estas preguntas y explicarlas:
 - ¿Cuál es el animal más grande que has visto?
 - ¿Cuál es el animal más pequeño que has visto?
 - ¿Cuál ha sido la comida más rica que has probado?
 - ¿Qué era lo que más te gustaba hacer cuando eras pequeño?
 - ¿Cuál es el lugar que más te gusta de donde vives?
 - ¿Qué te regalaron para Navidad?
2. Cada niño debe separar la hoja en seis cuadrados:
 - ★ En cada cuadro pintar una de las respuestas de las preguntas en el pizarrón.
 - ★ El dibujo debe ser sencillo pero expresar toda la respuesta.

Tercera Parte

Una vez terminados los dibujos el profesor recoge todas las hojas y enfrente de la clase enseña una y dice el nombre del alumno. Después hace la pregunta y los niños, viendo el dibujo deben responder.



TIPS PARA MEJORAR

- ★ Recuerde resolver cualquier duda que el alumno tenga.
- ★ Siempre felicite al alumno al finalizar la actividad.

4

#7 Caja de SUEÑOS

Objetivo: aprender a soñar, tomando en cuenta la realidad.

Tiempo: 3 períodos

Materiales: buscar en el folder de apoyo de cada alumno la hoja de esta actividad, tijeras, témperas, goma y crayones.

Actividad: individual

1er PERÍODO

Primera Parte:

Explicar a los alumnos ¿Qué es un sueño o ilusión?

Un sueño o ilusión es algo que uno desea, algo que se quiere llegar a ser, pueden ser cosas reales o ideales. Todas las personas soñamos despiertos, esto quiere decir que en nuestra mente imaginamos cosas que queremos, como un juguete nuevo, un vestido o pantalón nuevo, un carro, un barco, etc. Cuando una persona sueña mucho con cosas reales y trabaja para tenerlo es un sueño o ilusión cumplida.

Ejemplo:

- Ana sueña con tener una casa blanca en la playa con tejas rojas, pero sabe que para lograr su sueño tiene que estudiar y trabajar.
- Diego sueña con ser futbolista, pero sabe que para lograrlo tiene que practicar fútbol todos los días.

Segunda Parte: (elaboración de la actividad)

1. Que cada alumno tenga la hoja del folder de apoyo, en ella hay moldes para hacer una caja. Que todas la vaya haciendo juntas por si se presentan dificultades. Recortar toda la caja por las orillas, doblar las pestañas y agregarles goma para ir uniendo cada parte. Todas las cajas deben tener el nombre de su propietario.
2. Una vez armada la caja, el alumno puede decorarla como desee, con un pincel y témperas. Siempre supervisar que no apliquen mucha agua a la pintura para que la caja no se aguade.

Tercera Parte:

Recoger todas las cajas, colocarlas en un lugar donde no se arminen y se sequen para el siguiente periodo.

TIPS PARA MEJORAR

- Ayude a los alumnos a pegar su caja, para que ésta quede fuerte.
- Felicite a los alumnos por su gran esfuerzo y trabajo.

8

#7

2do PERÍODO

Primera Parte:

1. Recordarle a los alumnos sobre la actividad que están realizando.
2. Que cada alumno busque su caja.

Segunda Parte: (elaboración de la actividad)

1. Repartir dos hojas en blanco a cada alumno
2. Cada alumno debe dibujar o pintar sus sueños o ilusiones con crayones de cera, todo niño debe tener un mínimo de 10 sueños.
3. Luego recortar cada sueño, echarle a cada dibujo un poco de goma con un pincel, sin dejar que el papel se rompa y dejar secar para que endurezca.

Tercera Parte:

Una vez ya secos los sueños, colocarlos adentro de la caja y cerrarla.

3er PERÍODO

Primera Parte:

Que cada alumno busque su caja y verifique sus sueños.

Segunda Parte:

1. Repartir cierta cantidad de lana o hilo a cada alumno
2. Que el alumno una con la lana o hilo los sueños. Por ejemplo: el carro con la pelota, la pelota con el dulce, y así lograr una cadena.

Tercera Parte:

Que cada alumno pase al frente y dé a conocer sus sueños o ilusiones, mostrándolas a toda la clase.

TIPS PARA MEJORAR

- Recuerde decirle al alumno que él puede llegar a cumplir sus sueños, pero hay que proponérselo.

9

En la contraportada se colocó un breve resumen sobre el desarrollo de la creatividad y su importancia. También se colocaron los logotipos de la Institución y del patrocinador sobre fondo blancos para no alterarlos.



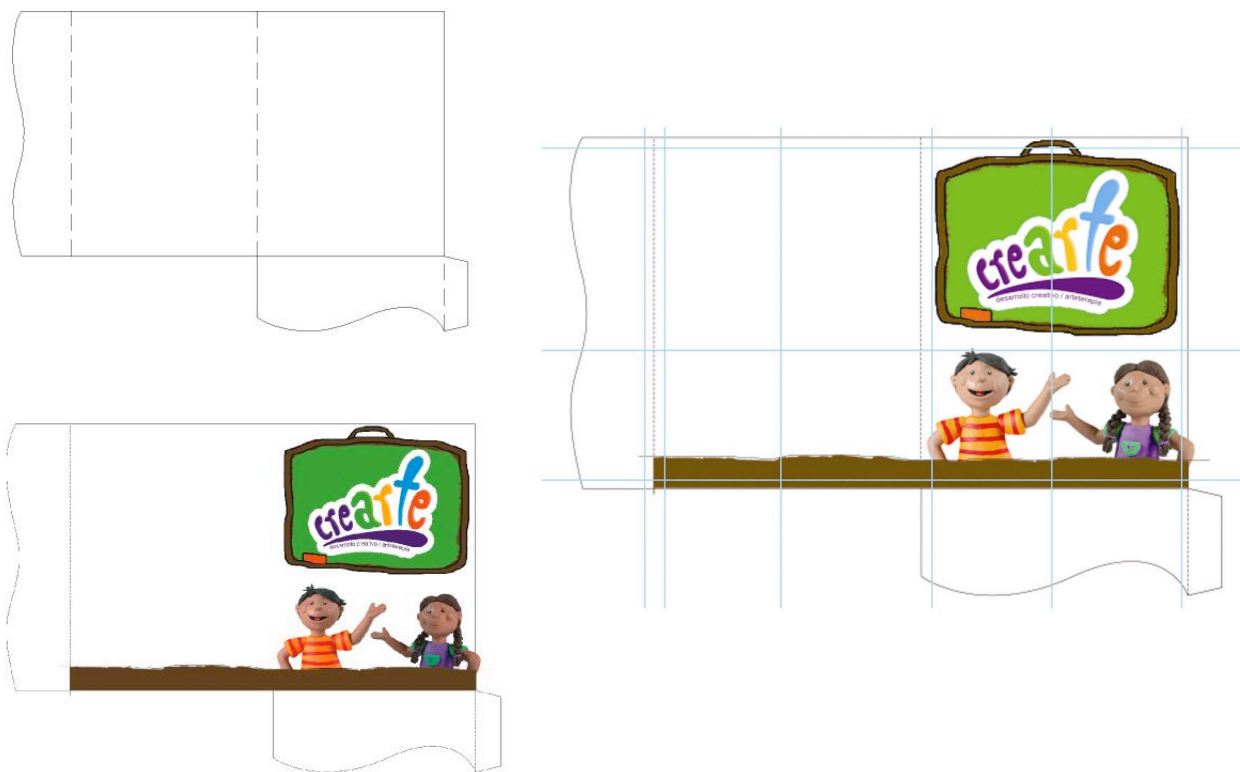
6.1.6.4. Portada Guía educativa. Para la portada de la guía se aplicó el color cyan y morado pero se eligió el morado debido a ser el principal en el logotipo. Se colocaron los elementos en un 70%. Se manejó una curva blanca, expresando movimiento y continuidad, donde se colocó el logotipo, éste varía en las 3 propuestas. En el lado superior derecho se había puesto “Guía didáctica”, pero se cambio por “Primaria”, para hacer énfasis que el material va dirigido a Primaria, no se puso primero primaria, ya que la guía puede ser usada en otro grados si el profesor cree que aplica.



En la propuesta preliminar Diego está del lado derecho inferior con la mano levantada presentando el logotipo y Ana de cabeza como volando en la parte superior izquierda. Los elementos en plasticina están sueltos volando alrededor de los personajes y la curva, simulando estar en un sueño al alcance de los alumnos. El Logotipo está justificado a lado derecho de la curva blanca, para dejar espacio para el texto que indica de que se trata el material “Guía educativa para profesores de artes plásticas”.

6.1.7. Fólder de Apoyo (carpeta). Esta pieza fue creada con el propósito de apoyar y fortalecer ciertas actividades de la guía educativa. Algunas de las actividades necesitan una hoja que contenga algo referente al tema que se mira, para ayudar a los alumnos a desarrollar su actividad. Por eso mismo se decidió hacer una carpeta pero con función de fólde para aprovechar el material. Tiene un formato carta con excesos para que las hojas estén protegidas. También contiene una solapa que cubre y cierra todo el fólde para que no se salgan las hojas. En la parte interior izquierda tiene una solapa para guardar trabajos ya realizados y corregidos. Del lado derecho están las hojas de apoyo agarradas en la parte superior por un gancho de fólde para que no se pierda.

Como primera opción se tenía la idea de hacer un pizarrón y los niños presentando el logotipo, pero no tenía unidad con el diseño ya establecido en la guía para profesores, por lo que se descarta.



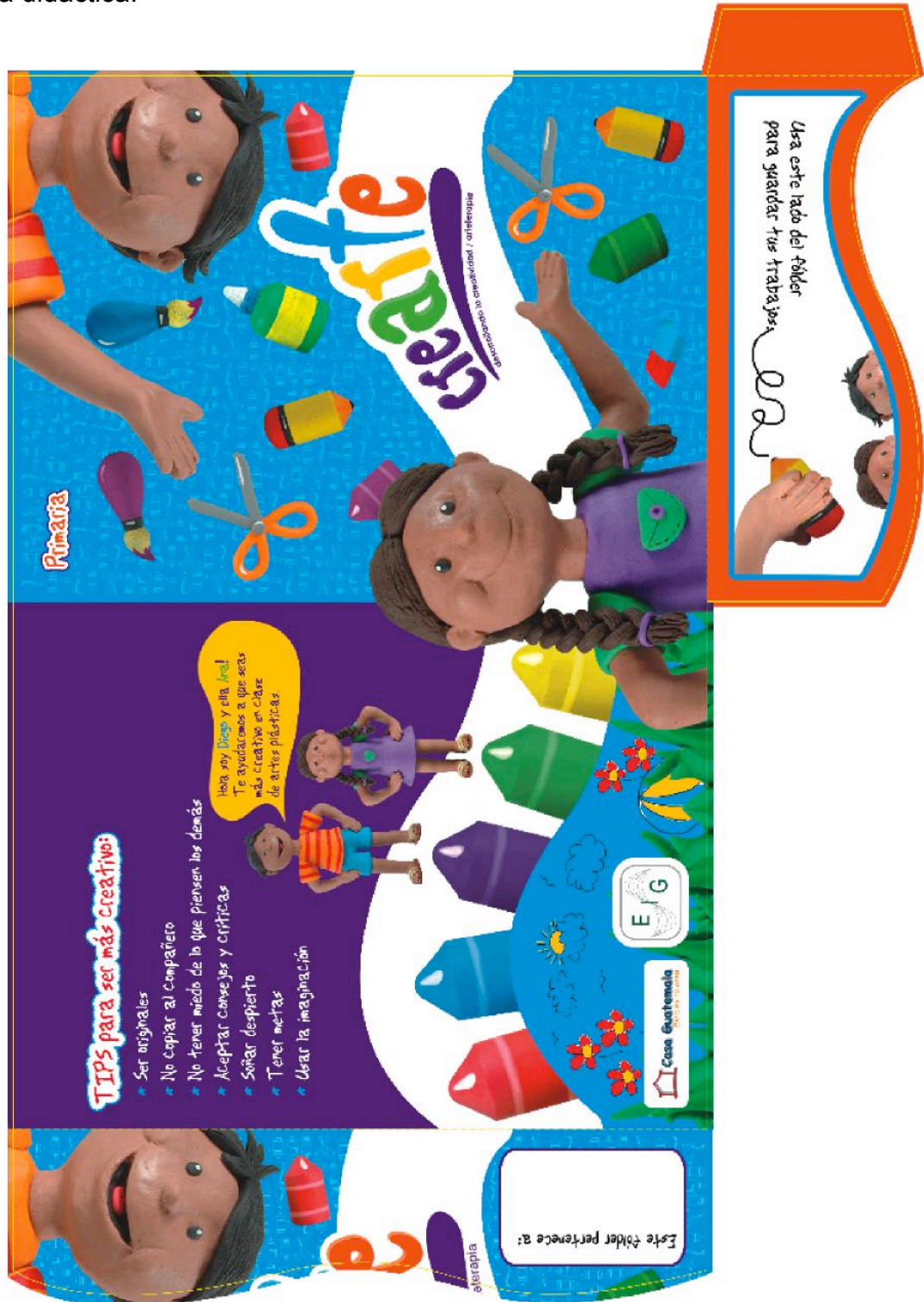
Se opta por un diseño de la portada que tenga mucho más unidad con la portada de la guía, para que se relacione que son del mismo tema, pero el color de fondo cambia, en esta pieza es cian. Ninguna pieza puede repetir el mismo color en el fondo. Solo varían de posición los niños, y el logotipo se colocó en medio ya que no era necesario colocar texto para indicar que es un fólder. Los elementos también están volando alrededor de los personajes pero en diferente orden que la guía. La solapa al cerrarse contiene el mismo diseño que la portada, por lo cual casa perfectamente, sólo que en ésta tiene un espacio con una etiqueta para que el alumno escriba su nombre.

En la contra portada la curva de donde se colocó el logotipo tiene continuidad y ésta tiene adentro los crayones con los que se pintó el logotipo. En la parte inferior de la curva están colocados el logotipo de la Institución y del patrocinador. De fondo hay un jardín con grama de plasticina para dar y las flores, nubes y pelota pintada por los niños. En la parte superior se tenía pensado poner la forma de las hojas interiores de la guía colgada pero ocupaba mucho espacio por lo cual sólo se colocaron los personajes presentándose y señalando los *tips* para ser más creativo.

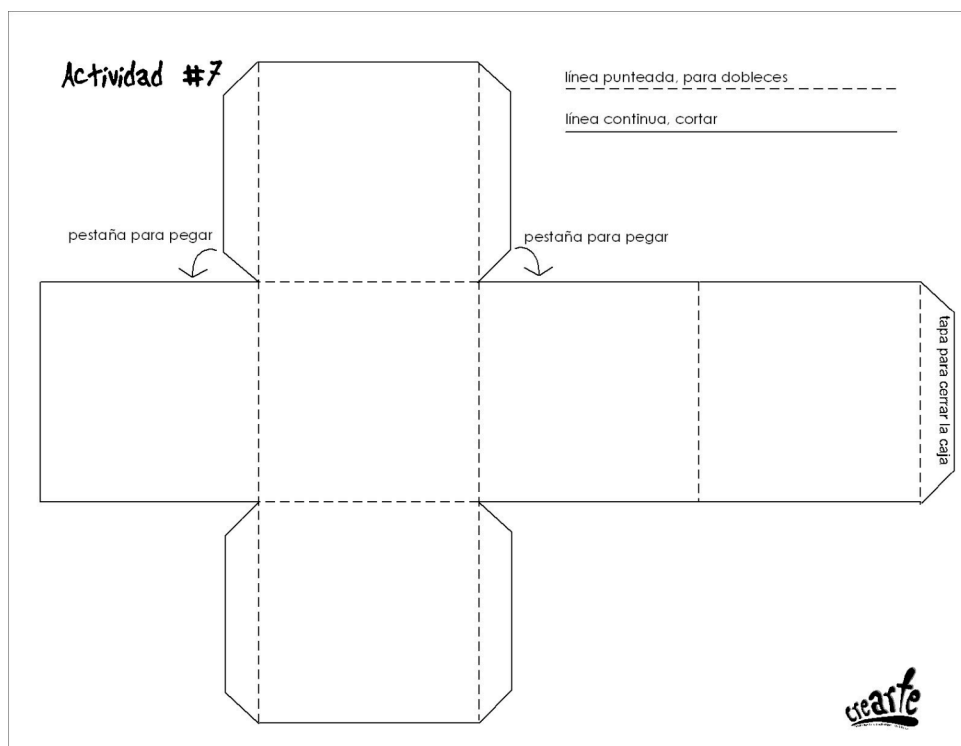
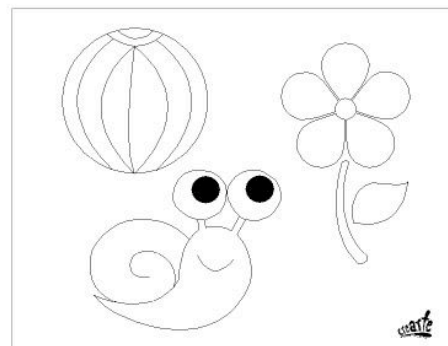
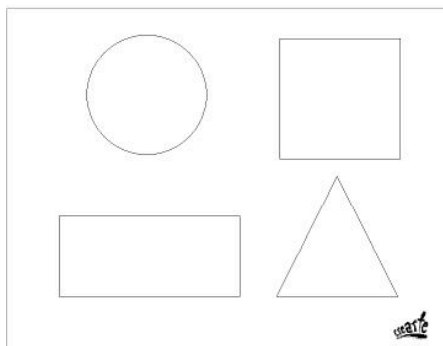
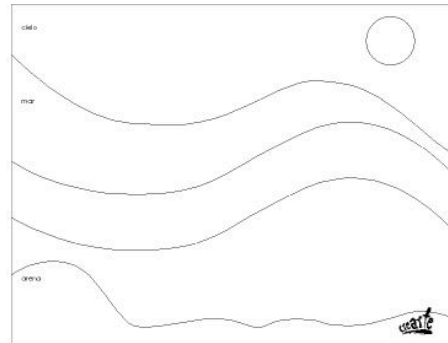
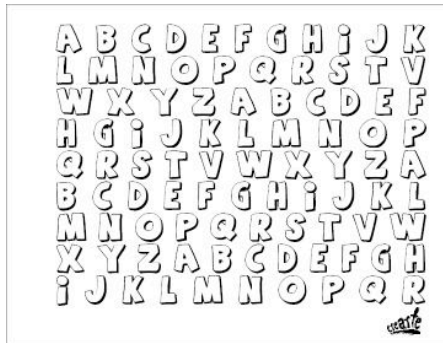
En la Solapa interior hay un texto que informa al alumno para que usar esa parte, dice: “usa este lado del fólder para guardar tus trabajos”.



Como fólder preliminar se cambió únicamente que en la parte inferior de la contraportada se ponga el fondo celeste, ya que hay una ilustración de un jardín con nubes. También se colocó la palabra “Primaria” en la portada al igual que en la guía didáctica.



6.1.8. Hojas interiores del f6lder de apoyo. El f6lder contiene 9 hojas de apoyo tama1o carta para que quepa en el f6lder. En cada una las hojas est1 el logotipo de create en la parte inferior.



6.1.9. Afiches. Los afiches son piezas de apoyo para recordarle a los niños a desarrollar su creatividad. Van colgados en las clases. Como primera idea se iba a realizar sólo un afiche, pero los personajes nunca habían sido formalmente presentados a los alumnos. Por lo cual se decidió hacer una secuencia de 3 afiches. El primero con los TIPS para ser más creativo, el segundo con Diego presentándose a la clase, y el tercero Ana presentándose.

En el diseño todos los colores de los fondos varían, el único color que se repite es el morado en el afiche de Ana, ya que todos los colores habían sido utilizados en las demás piezas y éste es el principal de la campaña. En los afiches de los personajes, está la forma de las hojas interiores de la guía y cada personaje escribió lo que le gusta hacer, su personalidad y en que ayudarán a la clase. El texto va acompañado de ilustraciones como las que se realizaron en la guía para apoyar a los personajes, esto para que el texto sean más interactivos y creativos. Cada personaje está sosteniendo en la mano una herramienta como un lápiz o un pincel. El logotipo sale de la mancha blanca para resaltar. Los crayones de colores están colocados en la parte superior boca abajo y van ordenados según el orden del color del logotipo. Los demás elementos están en el suelo al alcance del personaje para que éste los utilice para escribir su presentación. También se colocaron el logotipo de la Institución y del patrocinador para hacer recordatorio que ellos los ayudan a ser mejores alumnos.

En el afiche de los TIPS, no aparecen los personajes para no aburrir a los niños y no ser repetitivo. En este caso están los crayones adentro de la mancha blanca, también colocados en el orden que el logotipo los lleva. El logotipo se colocó en a la parte inferior derecha, ya que en la parte superior competía mucho con el titular que dice *“Tips para ser más creativo”*.

6.1.9.1. Afiche Tips.



6.1.9.2. Afiche Diego.



6.1.9.3. Afiche Ana.

creative
desarrollando la creatividad / arte terapia

Yo soy Ana, tengo 9 años y vivo con Diego en Casa Guatemala. 😊😊😊😊
Estoy en **1** primero primaria y soy una niña muy estudiosa 📖, alegre 🙌🙌 y creativa. Las clases que más me gustan son:

ciencias naturales 🍌🍌🍌
y artes plásticas 🖍️🖍️🖍️

Yo te ayudaré con todas las actividades creativas en la clase de artes plásticas. 🖍️

E G
Casa Guatemala
CASA DE LOS NIÑOS

6.1.10. Bifoliar. El bifoliar fue realizado para todos los profesores de la Institución, la directora, ayudantes y voluntarios que se preocupan por la educación de los niños. En éste se informa sobre la importancia del desarrollo de la creatividad, y que no sólo en la clase de Artes Plásticas se puede desarrollar, sino en cualquier material. Se le da una serie de Tips para que aplique en su clase o actividades diarias.

El material es tiro y retiro, no contiene algún troquel en especial para que el costo no sea muy alto, pero se logró doblarlo de forma diferente para que parezca que si tiene. La portada del bifoliar es una pulgada más corta que la parte interior, por lo se hizo un diseño continuo y casa perfectamente. Al abrirlo se mira la misma imagen pero haciendo otra acción. En la portada Ana presenta el logotipo y en la parte interior presenta los tips. El diseño contiene mucha unidad con las demás piezas como la guía y el fólder. En la contra portada hay referencias bibliográficas si el profesor desea más información sobre el tema. El diseño interior es exactamente igual a las páginas interiores de la guía solo que en este caso si se utilizó para las dos preguntas sobre el tema columnas.

Es un bifoliar con sólo el texto que se necesita para no aburrir a los profesores y que estos no quieran leer. Es llamativo y creativo.

tiro

Si se desea más información sobre cómo desarrollar a estudiantes a actividades similares consultar los siguientes libros o buscar artículos referentes en Internet:

- Como desarrollar la Creatividad en los niños. Anita Tejeda y María Ananda Hueso. Ediciones Pueblo S.A. Madrid. 2004
- Metodología Tom Sawyer. Editorial Abarillo. Buenos Aires.
- Estrategias para Desarrollar la Creatividad. Ediciones Nueva. Madrid. 1992

Casa Guatemalteca
 E/G

retiro

¿Cómo desarrollar la CREATIVIDAD en cualquier materia?

¿Por qué es importante la Creatividad?

Desarrollar la creatividad en la niñez es muy importante porque es un proceso de apertura a la creatividad. El desarrollo de la creatividad comienza ya a que el alumno sea más interactivo, el desarrollo de la imaginación, a inventiva, el descubrimiento, resolver de problemas y una mejora en el rendimiento académico.

TIPS PARA DESARROLLAR UNA CLASE CREATIVA

- Fomentar a empatías.
- Escuchar con paciencia.
- Permitir la libre expresión en la clase.
- No etiquetar a los alumnos.
- Tomar en cuenta los alumnos mediante el desarrollo de la seguridad.
- Trabajar a través de metáforas y analogías.
- Usar un lenguaje claro y sencillo.

¿Cómo los profesores pueden desarrollar la creatividad en cualquier materia?

El profesor tiene la responsabilidad de fomentar y desarrollar la creatividad en cada uno de sus alumnos, por lo cual deberá de sorprender a sus estudiantes con algo nuevo todos los días.

- Hacer preguntas que los hagan pensar.
- Dejar que improvisen y sean experimentales.
- Evitar el miedo o no seguir el programa estrictamente.
- Aprender a valorar sus aportaciones.
- Desarrollar los sentidos.
- Fomentar un ambiente calido y acogedor.
- Desarrollar a fantasía y la imaginación.

6.2 VALIDACIÓN Y REFLEXIÓN / Discusión Resultados (por instrumento, en anexos)

6.2.1. Diseñadores. Se realizaron encuestas a seis diseñadores, comunicadores y creativos en agencias como: Saatchi&Saatchi, Red Crea y Publicentro. El resultado de las preguntas cerradas fue el siguiente:

En la primera pregunta se cuestionó si el concepto aplicado se desarrolló lo suficiente y el 100% de los encuestados afirmaron que sí. El 100% también afirmó que los materiales elaborados son los correctos para el tipo de proyecto y el 70% concluyó que las piezas son atractivas, un 15% creativas y el resto innovadoras. En cuanto a la jerarquía visual en todas las piezas el 100% contestó que se percibe claramente y la aplicación gráfica es la correcta proporcionando armonía y contraste visual. El color juega un papel muy importante en estos materiales por lo cual se pregunta qué se percibe al verlos, el 60% contestó arte, el 30% alegría y el 15% restante niñez, por lo cual se alcanzó el objetivo. En cuanto a la diagramación, ejes y retícula el 17% se consiguió lo deseado: que refleja dinamismo y el resto equilibrio. En la elección de tipografías y composición tanto en el texto como en los titulares todos afirman que facilitan la lectura, llaman la atención y son creativos. Un punto de apoyo muy importante en los materiales son los personajes y el 100% afirmó que se identifican con el grupo objetivo y se relacionan con el tema, al igual que los elementos gráficos de apoyo enriquecen la composición visual y llaman la atención. Por último se preguntó si el formato seleccionado para todos los materiales fue el adecuado y fácil de manejar, el 100% afirmó positivamente.

El resultado de las encuestas a profesionales en el diseño, es positivo, por lo cual la realización del proyecto es funcional gráficamente. Pero como último requisito se le dio un espacio a los encuestados para proponer cambios y dar consejos. Los siguientes fueron:

1. Se propuso siempre identificar a los personajes por sus nombres, Ana y Diego, con una etiqueta en la ropa como usan los alumnos el primer día de clases. Pero se descartó inmediatamente ya que los personajes se presentan formalmente a los alumnos en los afiches que siempre estarán colgados en el aula, el profesor los introduce a ellos el primer período de artes plásticas. Además, en la parte de atrás del fólder de apoyo donde los alumnos guardan sus trabajos, también están los nombres. Por lo cual no es necesario que los personajes siempre contengan su nombre, aparte son un elemento de apoyo para el profesor, no es el principal recurso para desarrollar la creatividad.
2. Uno de los diseñadores propuso quitar los brillos de las fotografías de los personajes. Pero se le preguntó a todos los demás y muchos afirmaron que no era necesario, ya que eso le da volumen y resalta el claroscuro, reforzando el concepto “creando sueños”, tomando en cuenta que en los sueños todo es con volumen, perspectiva, etc. Por lo tanto, no se cambió.
3. Otra propuesta fue realizar el bifoliar en inglés, por si los voluntarios o personas extranjeras que vistan la Institución desean informarse. Pero debido al presupuesto es poco viable, y el bifoliar va dirigido especialmente para los demás profesores y directora de la escuela, por lo cual todos saben español. También si los voluntarios desean informarse sobre el tema, la Institución tiene como requisito que todos sepan un mínimo de español para poderse comunicar con los niños. Por lo cual no se realizó la propuesta.
4. En la guía didáctica para profesores se realizaron algunos cambios como bajar el titular de los Créditos ya que la espiral lo cortaba. También se propuso bajar un 0.25 todos los titulares para que no estén muy cerca de la espiral, y si se realizó. Poner bullets en el glosario como se hizo en todas las demás páginas.

ANTES

DESPUÉS

Créditos

- Dirección general
- Dirección de arte
- Diseño gráfico
- Ilustración (personajes y elementos)
- Redacción
- Edición por:

Gina Ma. Durando Balsells
Email: ginadurando@gmail.com
Tel: 6634-7782 / 6637-4932
Guatemala, Guatemala

- Creación personajes en plástica por:
Marcela Maldonado, Casa Azul
- Asesor fotografía:
Lic. Oscar Pellecer, Universidad del Istmo

Está permitida la reproducción del material a través de fotocopiadora para fines educativos del profesor y la institución. Sin embargo, está prohibida la reproducción y distribución del material con fines comerciales.

Créditos

- Dirección general
- Dirección de arte
- Diseño gráfico
- Ilustración (personajes y elementos)
- Redacción
- Edición por:

Gina Ma. Durando Balsells
Email: ginadurando@gmail.com
Tel: 6634-7782 / 6637-4932
Guatemala, Guatemala

- Creación personajes en plástica por:
Marcela Maldonado, Casa Azul
- Asesor fotografía:
Lic. Oscar Pellecer, Universidad del Istmo

Está permitida la reproducción del material a través de fotocopiadora para fines educativos del profesor y la institución. Sin embargo, está prohibida la reproducción y distribución del material con fines comerciales.

#5 Suma de ideas

Objetivo: Fomentar y visualización de ideas.
Beneficio: Permitir al taller de apoyo de cada alumno la hoja de esta actividad. Memorizar y organizar de casa o moderar.
Actividad individual.

Explicar a los alumnos: ¿Qué es una idea?
Una idea es una imagen que existe o se forma en nuestro cerebro. De las ideas salen cosas nuevas. Cuando se genera una idea en la mente, después se puede realizar en la realidad.

Ejemplo:
• Ana dibujó un cielo y tuvo la idea de hacer pájaros volando.
• Diego dibujó un carro y tuvo la idea de hacer sobre un puente.

Sumario: (elaboración de la actividad)

1. Cada alumno debe tener la hoja del folio de apoyo, en ella hay un mordeador (la arena, agua y cinta).
2. El alumno debe primero pintar con témpera el agua, cielo y la arena, esperar a que seque completamente.
3. Después con crayones de cera pintar todas las ideas que tenga en su cabeza que tengan que ver con un tema.

TIPS PARA MEJORAR

- Pintar en el pizarrón todas las dibujos y los mismo alumnos deben escoger cuál es el que más ideas creó en tema.
- El dibujo ganador se cuelga en la clase.

#6 GRUPAL

Objetivo: mejorar la relación entre los alumnos y aprender a trabajar en equipo.
Beneficio: Permitir al taller de apoyo de cada alumno la hoja de esta actividad y crayones de cera.
Actividad: grupo de 3 a 4 integrantes, dependiendo la cantidad de niños.

Explicar a los alumnos: ¿Por qué es bueno trabajar en grupo?
El trabajo en grupo es una actividad que se realiza con la ayuda de varias personas. Para lograr un buen trabajo en grupo hay que tener una buena amistad con los integrantes y respetar la opinión de cada uno. Hay que saber que todos somos iguales, inteligentes y merecemos ser tomados en cuenta.

Ejemplo:
• Ana, Diego y un amigo tienen que cocinar un pastel, cada uno tiene una tarea diferente. Trabajaron en grupo Ana mezcló la harina con los huevos, Diego agregó la leche y el azúcar y su amigo movió todo para que se cocinara.

Sumario: (elaboración de la actividad)

1. Los alumnos deben formar su grupo, como ellos prefieren pero siempre deben haber niños y niñas en el mismo grupo.
2. Que cada alumno tenga la hoja del folio de apoyo, en ella hay cuatro figuras geométricas: un círculo, un cuadrado, un triángulo y un rectángulo.
3. Primeros cada alumno del grupo debe recortar las figuras geométricas. Cada niño tendrá cuatro figuras, cada grupo debe pintar todas las figuras geométricas y pegarlas sobre un objeto. Deben utilizar todas las figuras. (Ejemplo: una casa, un carro, un animal, etc).

TIPS PARA MEJORAR

- Que el representante del grupo presente a su grupo por el buen trabajo realizado.

#5 Suma de ideas

Objetivo: Fomentar y visualización de ideas.
Beneficio: Permitir al taller de apoyo de cada alumno la hoja de esta actividad. Memorizar y organizar de casa o moderar.
Actividad individual.

Explicar a los alumnos: ¿Qué es una idea?
Una idea es una imagen que existe o se forma en nuestro cerebro. De las ideas salen cosas nuevas. Cuando se genera una idea en la mente, después se puede realizar en la realidad.

Ejemplo:
• Ana dibujó un cielo y tuvo la idea de hacer pájaros volando.
• Diego dibujó un carro y tuvo la idea de hacer sobre un puente.

Sumario: (elaboración de la actividad)

1. Cada alumno debe tener la hoja del folio de apoyo, en ella hay un mordeador (la arena, agua y cinta).
2. El alumno debe primero pintar con témpera el agua, cielo y la arena, esperar a que seque completamente.
3. Después con crayones de cera pintar todas las ideas que tenga en su cabeza que tengan que ver con un tema.

TIPS PARA MEJORAR

- Pintar en el pizarrón todos los dibujos y los mismo alumnos deben escoger cuál es el que más ideas creó en tema.
- El dibujo ganador se cuelga en la clase.

#6 GRUPAL

Objetivo: mejorar la relación entre los alumnos y aprender a trabajar en equipo.
Beneficio: Permitir al taller de apoyo de cada alumno la hoja de esta actividad y crayones de cera.
Actividad: grupo de 3 a 4 integrantes, dependiendo la cantidad de niños.

Explicar a los alumnos: ¿Por qué es bueno trabajar en grupo?
El trabajo en grupo es una actividad que se realiza con la ayuda de varias personas. Para lograr un buen trabajo en grupo hay que tener una buena amistad con los integrantes y respetar la opinión de cada uno. Hay que saber que todos somos iguales, inteligentes y merecemos ser tomados en cuenta.

Ejemplo:
• Ana, Diego y un amigo tienen que cocinar un pastel, cada uno tiene una tarea diferente. Trabajaron en grupo Ana mezcló la harina con los huevos, Diego agregó la leche y el azúcar y su amigo movió todo para que se cocinara.

Sumario: (elaboración de la actividad)

1. Los alumnos deben formar su grupo, como ellos prefieren pero siempre deben haber niños y niñas en el mismo grupo.
2. Que cada alumno tenga la hoja del folio de apoyo, en ella hay cuatro figuras geométricas: un círculo, un cuadrado, un triángulo y un rectángulo.
3. Primeros cada alumno del grupo debe recortar las figuras geométricas. Cada niño tendrá cuatro figuras, cada grupo debe pintar todas las figuras geométricas y pegarlas sobre un objeto. Deben utilizar todas las figuras. (Ejemplo: una casa, un carro, un animal, etc).

TIPS PARA MEJORAR

- Que el representante del grupo presente a su grupo por el buen trabajo realizado.

GLOSARIO

Material didáctico:
El material didáctico son a aquellos medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, dentro de un contexto educativo, estimulando la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición de conceptos como habilidades, actitudes o destrezas.

Autoestima:
La autoestima es un sentimiento valorativo de nuestro ser, de nuestra manera de ser, de quienes somos nosotros, del conjunto de rasgos corporales, mentales y espirituales que configuran nuestra personalidad. Ésta se aprende, cambia y la podemos mejorar a partir de los 5-6 años cuando empezamos a formar un concepto de cómo nos ven nuestros mayores, compañeros, amigos y las experiencias que vamos adquiriendo.

Estímulo:
Es algo positivo que influye efectivamente sobre las personas.

Trastorno:
Llamamos trastorno a una enfermedad, fuera de lo considerado normal. En psicología se producen muchos trastornos que indican la necesidad de un tratamiento terapéutico para volver la conducta a un estado normalizado.

Aserividad:
Es la capacidad de expresar los sentimientos, ideas y opiniones de manera libre, clara y sencilla, comunicándolos en el momento justo a una persona.

Intuición:
Percepción clara e inmediata de una idea o situación, sin necesidad de razonamiento lógico.

Personalidad:
La personalidad es un conjunto de características o patrones que definen a una persona, es decir, los pensamientos, sentimientos, actitudes, hábitos y la conducta de cada individuo, que de manera muy particular, hacen que las personas sean diferentes a las demás.

29

GLOSARIO

Material didáctico:
El material didáctico son a aquellos medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, dentro de un contexto educativo, estimulando la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición de conceptos como habilidades, actitudes o destrezas.

Autoestima:
La autoestima es un sentimiento valorativo de nuestro ser, de nuestra manera de ser, de quienes somos nosotros, del conjunto de rasgos corporales, mentales y espirituales que configuran nuestra personalidad. Ésta se aprende, cambia y la podemos mejorar a partir de los 5-6 años cuando empezamos a formar un concepto de cómo nos ven nuestros mayores, compañeros, amigos y las experiencias que vamos adquiriendo.

Estímulo:
Es algo positivo que influye efectivamente sobre las personas.

Trastorno:
Llamamos trastorno a una enfermedad, fuera de lo considerado normal. En psicología se producen muchos trastornos que indican la necesidad de un tratamiento terapéutico para volver la conducta a un estado normalizado.

Aserividad:
Es la capacidad de expresar los sentimientos, ideas y opiniones de manera libre, clara y sencilla, comunicándolos en el momento justo a una persona.

Intuición:
Percepción clara e inmediata de una idea o situación, sin necesidad de razonamiento lógico.

Personalidad:
La personalidad es un conjunto de características o patrones que definen a una persona, es decir, los pensamientos, sentimientos, actitudes, hábitos y la conducta de cada individuo, que de manera muy particular, hacen que las personas sean diferentes a las demás.

29

En la actividad #2 poner el globo de los tips del otro lado como se hizo en todas las actividades.

ANTES

#2 ¿Qué quiero ser de GRANDE?

Objetivo: mejorar el autoestima, aprender a soñar y establecer una meta.
Tiempo: 1 periodo.
Materiales: buscar en el fólder de apoyo de cada alumno la hoja de esta actividad, hoja en blanco, crayones de cera o madera.
Actividad: individual.

Primera Parte

Hablar sobre el tema de las profesiones: **¿Qué quiero ser de grande?**

Todas las personas deben trabajar cuando sean grandes, es parte de la vida. Muchas personas trabajan en algo que les gusta y son buenos haciéndolo; como un profesor es bueno en matemáticas o lenguaje o una enfermera es buena cuidando a otras personas.

Ejemplo:

- Ana cuando sea grande quiere ser maestra.
- Diego cuando sea grande quiere ser cantante.

Segunda Parte (elaboración de la actividad)

1. Cada alumno, uno por uno, debe decir qué quiere ser cuando sea grande y por qué.
2. Después se les explica la actividad:
 - En una hoja en blanco dibujar qué quieren ser cuando sean grandes (pintar con crayones de cera o madera).
 - El dibujo debe tener un mínimo de 3 elementos: el niño cómo profesional, un objeto que se utilice en ese trabajo y el entorno en dónde se desenvuelve, ejemplo: Ana una maestra con un libro en la mano en un aula.
 - Al terminar el dibujo repartir la hoja del fólder de apoyo, ésta incluye varias veces el abecedario. Recortar las letras y colocar en la parte superior del dibujo su nombre y su profesión, ejemplo: Soy Ana y quiero ser maestra.

Tercera Parte

Una vez terminados los autorretratos cada alumno(a) debe pasar al frente de la clase y explicar su dibujo.

TIPS PARA MEJORAR

- Recuerde decirle al alumno que él o ella puede llegar a cumplir sus sueños.

7

DESPUÉS

#2 ¿Qué quiero ser de GRANDE?

Objetivo: mejorar el autoestima, aprender a soñar y establecer una meta.
Tiempo: 1 periodo.
Materiales: buscar en el fólder de apoyo de cada alumno la hoja de esta actividad, hoja en blanco, crayones de cera o madera.
Actividad: individual.

Primera Parte

Hablar sobre el tema de las profesiones: **¿Qué quiero ser de grande?**

Todas las personas deben trabajar cuando sean grandes, es parte de la vida. Muchas personas trabajan en algo que les gusta y son buenos haciéndolo; como un profesor es bueno en matemáticas o lenguaje o una enfermera es buena cuidando a otras personas.

Ejemplo:

- Ana cuando sea grande quiere ser maestra.
- Diego cuando sea grande quiere ser cantante.

Segunda Parte (elaboración de la actividad)

1. Cada alumno, uno por uno, debe decir qué quiere ser cuando sea grande y por qué.
2. Después se les explica la actividad:
 - En una hoja en blanco dibujar qué quieren ser cuando sean grandes (pintar con crayones de cera o madera).
 - El dibujo debe tener un mínimo de 3 elementos: el niño cómo profesional, un objeto que se utilice en ese trabajo y el entorno en dónde se desenvuelve, ejemplo: Ana una maestra con un libro en la mano en un aula.
 - Al terminar el dibujo repartir la hoja del fólder de apoyo, ésta incluye varias veces el abecedario. Recortar las letras y colocar en la parte superior del dibujo su nombre y su profesión, ejemplo: Soy Ana y quiero ser maestra.

Tercera Parte

Una vez terminados los autorretratos cada alumno(a) debe pasar al frente de la clase y explicar su dibujo.

TIPS PARA MEJORAR

- Recuerde decirle al alumno que él o ella puede llegar a cumplir sus sueños.

7

En la actividad de un día de vacaciones hacer el ejemplo más creativo.

ANTES

Un día de #20 VACACIONES

Objetivo: mejorar el autoestima, aprender a soñar y establecer una meta.
Tiempo: 1 periodo.
Materiales: hoja en blanco y crayones de cera o madera.
Actividad: individual.

Primera Parte

Explicar a los alumnos: **¿Por qué necesitamos vacaciones?**

Todas necesitamos vacaciones, no importa si son pocos días o varios. Es bueno para nuestra salud física y mental. Se hace para cambiar de horario y rutina, para descansar y tener más energías. Las vacaciones también son útiles para meditar y pensar sobre problemas y encontrar una solución.

Ejemplo:

- A Ana le gusta nadar y tomar el sol en vacaciones.
- A Diego le gusta hacer actividades al aire libre en sus vacaciones.

Segunda Parte (elaboración de la actividad)

1. Cada alumno, uno por uno, debe decir qué le gustaría hacer en su día de vacaciones.
2. Después repartir hojas en blanco para que pinten su día de vacaciones con crayones de cera.

Tercera Parte

Una vez terminados los dibujos que los alumnos intercambien con el compañero de al lado para que los comenten.

TIPS PARA MEJORAR

- No limitar a los estudiantes. Ellos pueden soñar con lo que deseen en su día de vacaciones.
- Siempre ser positivos y alentados.

27

DESPUÉS

Un día de #20 VACACIONES

Objetivo: mejorar el autoestima, aprender a soñar y establecer una meta.
Tiempo: 1 periodo.
Materiales: hoja en blanco y crayones de cera o madera.
Actividad: individual.

Primera Parte

Explicar a los alumnos: **¿Por qué necesitamos vacaciones?**

Todas necesitamos vacaciones, no importa si son pocos días o varios. Es bueno para nuestra salud física y mental. Se hace para cambiar de horario y rutina, para descansar y tener más energías. Las vacaciones también son útiles para meditar y pensar sobre problemas y encontrar una solución.

Ejemplo:

- A Ana le gustaría ir a nadar con delfines y sirenas.
- A Diego le gustaría ir de paseo a la luna.

Segunda Parte (elaboración de la actividad)

1. Cada alumno, uno por uno, debe decir qué le gustaría hacer en su día de vacaciones.
2. Después repartir hojas en blanco para que pinten su día de vacaciones con crayones de cera.

Tercera Parte

Una vez terminados los dibujos que los alumnos intercambien con el compañero de al lado para que los comenten.

TIPS PARA MEJORAR

- No limitar a los estudiantes. Ellos pueden soñar con lo que deseen en su día de vacaciones.
- Siempre ser positivos y alentados.

27

En la actividad de: “Una caja de Sueños” se proponer que el maestro realice la caja con los alumnos para que tengan una guía.

Segunda Parte: (elaboración de la actividad)

1. Que cada alumno tenga la hoja del fólder de apoyo, en ella hay un molde para hacer una caja. Que todos los alumnos vayan haciéndola juntos con la maestra, por si se presentan dificultades. Recortar toda la caja por las orillas, doblar las pestañas y agregar les goma para ir uniendo cada parte. Todas las cajas deben tener el nombre de su propietario.
2. Una vez armada la caja, el alumno puede decorarla como desee, con un pincel y témperas. Supervisar que no apliquen mucha agua a la pintura para que la caja no se aguade.

Tercera Parte:
Recoger todas las cajas, colocarlas en un lugar donde no se arruinen y se sequen para el siguiente período.

TIPS PARA MEJORAR

- Ayude a los alumnos a pegar su caja, para que ésta quede fuerte.
- Felicite a los alumnos por su gran esfuerzo y trabajo.

12

5. En los afiches se propuso reducir el texto, para que el alumno no se aburra. También no colocar primero primaria por si la Institución decide realizar estas actividades en otro grado de primaria. Se propuso colocar un poco más grandes los personajes. Otra propuesta, pero que no se aceptó, fue realizar el afiche de los tips en madera como rompecabezas para que dure más pero el presupuesto no es tan amplio.

ANTES

create
desarrollando la creatividad / arte terapia

Yo soy Ana, tengo 9 años y vivo con Diego en Casa Guatemala. ☺☺☺☺
Estoy en 1° primero primaria y soy una niña muy estudiosa 📖, alegre 🙌 y creativa. Las clases que más me gustan son:

Ciencias naturales 🌿
y artes plásticas 🎨

Yo te ayudaré con todas las actividades creativas en la clase de artes plásticas. ✂️

E | G Casa Guatemala

DESPUÉS

create
desarrollando la creatividad / arte terapia

Yo soy Ana y vivo en Casa Guatemala.
Soy una niña muy estudiosa 📖, alegre ☺☺☺☺ y creativa. 🙌
Las clases que más me gustan son:

Ciencias naturales 🌿
y artes plásticas 🎨

Yo te ayudaré con todas las actividades creativas en la clase de artes plásticas. ✂️

E | G Casa Guatemala



6. En el bifoliar sólo se recomendó tener cuidado que todo case bien y bajar un poco el segundo titular para que no se mire el texto muy decorrido.

ANTES

DESPUÉS



7. En la carpeta se recomendó colocarle a la solapa de adentro otra pestaña para que los trabajos no se salgan.

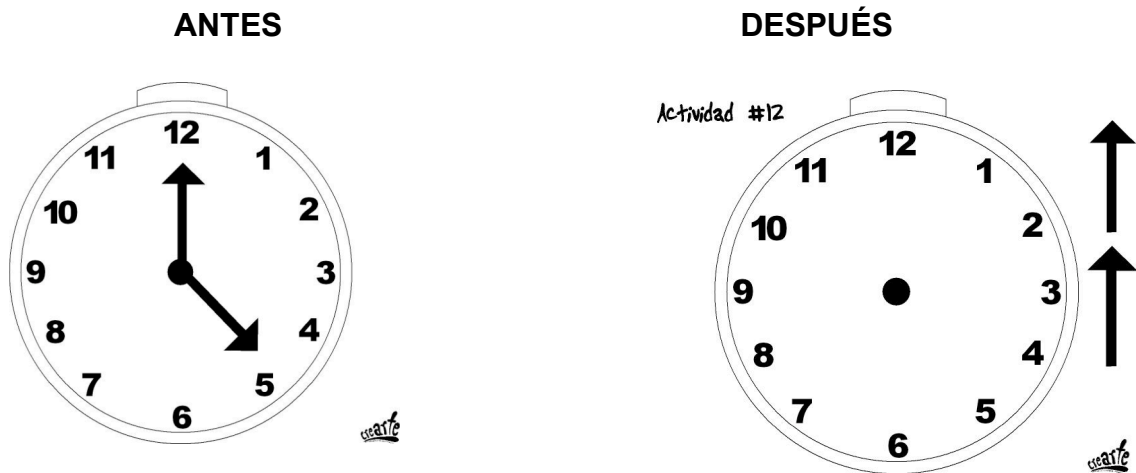
ANTES



DESPUÉS



8. Las hojas de apoyo que van dentro del f6lder, se recomend6 colocarle el n6mero de actividad al que pertenecen para que no haya confusiones, Tambi6n quitar las agujas del reloj para que los alumnos las puedan poner y mover.



Como conclusi6n todos los dise6adores afirmaron que es un proyecto factible para desarrollar, que va dirigido para el grupo objetivo seleccionado pero tambi6n puede ser aplicado en colegios privados por su creatividad. Un comentario positivo que se apreci6 mucho y refuerza la validaci6n del proyecto fue por el director creativo de Crea: *“El desarrollo gr6fico es amigable, agradable y logra el mood para conectar con las personas. La disposici6n de colores es muy buena, as6 como el manejo tipogr6fico. En t6rminos generales es un excelente trabajo”* Erick Barrios.

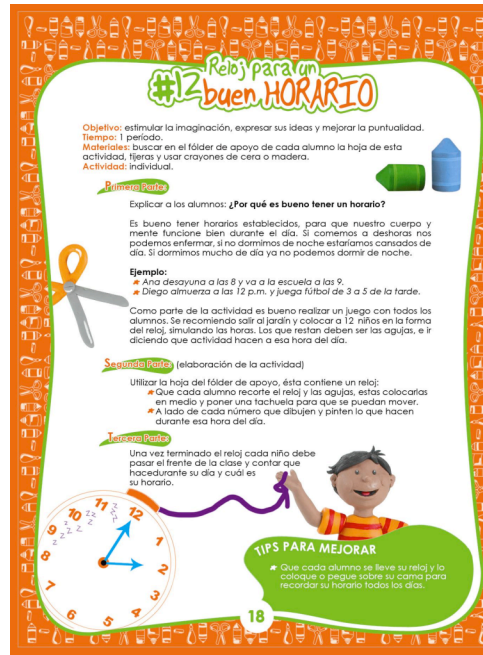
6.2.2. Expertos en el área. Como parte de la validación se encuestaron a 3 expertos en el área. El primero es profesora de arte, en Casa Azul, y realiza clases de terapia por medio de plastilina y el color para niños o adultos con retrasos mentales o psicológicos. También se contó con la ayuda de una psicóloga clínica y una psico-pedagoga para cubrir esa área. El resultado de las encuestas es el siguiente:

Las tres encuestadas estuvieron de acuerdo, por lo cual las respuestas son similares. Creen que el nombre Crearte se relaciona totalmente con el concepto y los objetivos de los materiales, al igual que la imagen en general es creativa y llamativa, tanto para profesores como alumnos. El lenguaje que se utilizó en todos los materiales es adecuado y fácil de entender para los grupos objetivo; el contenido es completo. Las actividades propuestas pueden ser realizadas por los alumnos y ayuda para la motivación e imaginación de los niños. Las tres profesionales están informadas y relacionadas con el término del arte terapia y creen que se aplicó correctamente. En cuanto a los personajes dos de las encuestadas afirman que los alumnos se identificarán totalmente con los personajes y la otra propone que depende del refuerzo que el maestro de artes plásticas les dé. Por lo tanto, en el uso de la guía se debe decirle al profesor que debe reforzarlos al 100% todas las clases. Los colores de los materiales expresan según las encuestadas: arte, alegría, imaginación y positivismo. Para finalizar se les preguntó si creían que los materiales eran fáciles de manipular e utilizar y las tres afirmaron que sí. También concluyeron que sirven para orientar, informar y sensibilizar a los grupos objetivos.

El resultado de las encuestas a expertos en el área es positivo, por lo cual la realización del proyecto es viable. Las propuesta que dieron en el área de comentarios fueron las siguientes:

1. Agregar en una de las actividades un ejercicio físico-dinámico, ya que es otro recurso del Arteterapia. Se propuso sólo en la actividad del Horario, ya que en otras si se aplicó.

DESPUÉS



6.2.3. Grupo objetivo: Maestros. Como grupo objetivo primario se encuentran maestros de Artes Plásticas o maestros de cualquier materia que deban impartir dicha clase. Debido a que la Institución con la que se trabaja está situada en Río Dulce, se realizaron en la escuela Amanecer, 19 ave. 43-81 zona 12, en la ciudad de Guatemala. Se encuestó a dos profesores y la directora Milena Estrada. También se pasaron dos encuestas más a profesores afuera de ésta escuela.

El resultado de las encuestas fue el siguiente, todos los profesores contestaron estuvieron de acuerdo y concordaron en:

El 100% afirma que el material llama la atención a simple vista y que los colores utilizados en todas las piezas son los llamativos para la materia. Todos contestaron que sí utilizarían la guía para desarrollar una clase de artes plásticas, sobre todos los profesores que nunca han impartido esa clase, en este caso la

mayoría de ellos. El 60% cree que las actividades propuestas ayudan a los alumnos con su autoestima, motivación, rendimiento académico e imaginación y el otro 40% que son creativas. En cuanto a los personajes el 100% asegura que se identificarán con los alumnos. El contenido fue clasificado por todos los encuestados como fácil y legible, al igual que las actividades fáciles de desarrollar y concordó a la edad de los alumnos. No se propuso ningún cambio, les agrado el material gráficamente y también en contenido.

6.2.4. Grupo objetivo secundario: alumnos de 1ero. Primaria. Este grupo objetivo también se realizaron las encuestas en la escuela Amanecer, con niños de primero primaria. Se seleccionaron cinco niños, tres hombres y dos mujeres. Se les fueron haciendo las preguntas una por una para interactuar con ellos y ver la reacción en sus caras y gestos. Cuando se enseñaron todas las piezas para verificar el uso de color, la mayoría contestó que le llamaba la atención al verlo y el resto que les gustaba. También se les preguntó que cuál era el color dominante y respondieron morado. Después se les presentaron los personajes Ana y Diego, y la respuesta fue que sí parecían compañeros de ellos y que tenían amigos con ese nombre. Una de las niñas encuestadas afirmó que le gustaba el vestido de Ana. La pieza especialmente dirigida a los alumnos es el fólter de apoyo, por lo cual se les dio para que lo abrieran y manipularan, y el 100% dijo que les gustaría tenerlo para guardar sus trabajos. Para ver si se interesaban en las actividades propuestas en la guía se leyeron algunas resumidamente y a todos les interesó mucho, sobre todo la actividad del mural. La última pregunta fue sobre los afiches, y si lo leerían, todos contestaron que sí. Pero para estar seguro se dio un afiche a cada niño para que lo leyera en voz alta y después resumiera con sus palabras lo que decía, todos entendieron con claridad el mensaje. Al hacer conversación con los encuestados el 90% su clase favorita era arte y el 10% matemáticas. También se cuestionó el nombre *create*, para ver que entendían, y la mayoría entendió que se trataba de hacer arte. Entre las preguntas surgió si creían que era un material para ambos géneros y todos los niños contestaron que era para niños y niñas.

Los resultados de las encuestas a los grupos objetivos fue totalmente positivo. Al enseñárselo a los alumnos se verificó totalmente que sí funcionaría y se podría desarrollar ya con los cambios propuestos por los diseñadores y expertos en el área.

6.3. PROPUESTA FINAL

6.3.1. Gama de colores. Como propuesta final se eligieron de la gama de colores con sus porcentajes para el logotipo y toda la imagen gráfica:



C70 M100 Y0 K0
Pantone 2593C

Morado: resalta la palabra “cre”, la pincelada inferior y el slogan, siendo el color principal en el logotipo y toda la imagen. Es un color que transmite iniciativa y creatividad, que es todo lo que se busca en una clase de arte plásticas. Aporta estabilidad y ambición, también esta asociado con la sabiduría, independencia y dignidad.



C70 M0 Y100 K0
Pantone 360C

Verde: en la letra A que es la primera de “arte”, simboliza esperanza y desarrollo, al mismo tiempo relaja.



C0 M20 Y100 K0
Pantone 123C

Amarillo: en la letra R, es un color que representa alegría, felicidad y energía. esta relacionado con la inteligencia, estimula la actividad mental y llama mucho la atención. Es un color espontáneo, da seguridad y estabilidad.



C100 M5 Y0 K0
Pantone Process Cyan C

Azul (cyan): en la Letra T, es la letra más grande y con más fuerza de la palabra por lo cual no podía tener un color muy fuerte. El cyan produce confianza y tranquilidad, reflejando el arteterapia.



C0 M80 Y100 K0
Pantone 1645 C

Anaranjado: en la letra E, es llamativo, da una sensación de calidez, se le asocia con la felicidad, atracción, creatividad, determinación, el éxito y ánimo. La visión de éste color produce una sensación de mayor aporte de oxígeno al cerebro, produciendo una mayor actividad mental.



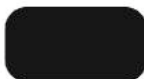
C0 M100 Y90 K0
Pantone 1788 C

Rojo: es un color llamativo, es un color primario, uno de los primeros colores que los alumnos aprenden. Representa calor, energía, fuerza, determinación, pasión y el deseo de alcanzar metas.



C40 M60 Y100 K44
Pantone 1405 C

Café: es un color cálido y transmite tranquilidad y seguridad.



C100 M100 Y100 K100
Pantone Process Black C

Negro: es un color fuerte, representa negro, formalidad y misterio. Fue utilizado para contornos. Representa autoridad, fortaleza y combinado con colores vivos produce un efecto de fuerza.



6.3.2 Logotipo final y tratamiento.



El logotipo no se modificó, se optó por la propuesta preliminar, ya que cumplía con todos los objetivos. La curva de la palabra expresa la libertad del arte, ya que en esta área nada es rígido. La línea o curva debajo de la palabra simula un pincelazo de t mpera, haciendo creer que el logotipo fue creado con un pincel, dando un flujo visual. La palabra tambi n aumenta en tama o de letra despu s de “cre” para resaltar el arte. Todas las letras tienen volumen en un porcentaje menor, 70%, para reforzar el concepto es “creando sue os e ilusiones”. Siempre se dej  el slogan debajo de la mancha de t mpera con el mismo movimiento curvado. El color que se determin  para el mismo es morado para que tenga la misma importancia que la palabra “cre” y no le quite atenci n al arte.



6.3.2.1. Tratamiento del logotipo. El logotipo se realizó también a una sola tinta, negro, sin el volumen o sombra. Debido que al reducirlo a 2 pulgadas la legibilidad no era muy buena, ya que las letras se juntaban. Al igual se dio la opción de utilizarlo en negro y con una sombra en gris, si la impresión es en blanco y negro.



Como parte del tratamiento se diseño el logotipo en todas las variaciones que se puede utilizar según la pieza o material que se esté realizando.

A línea



A escala de grises



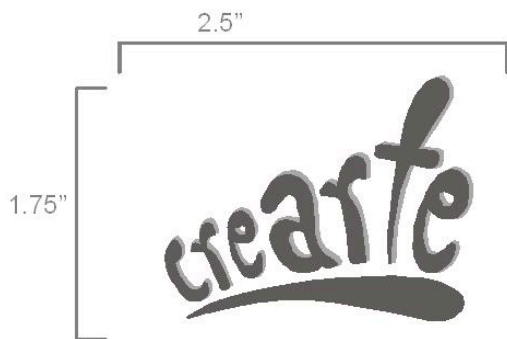
El Logotipo invertido sin volumen



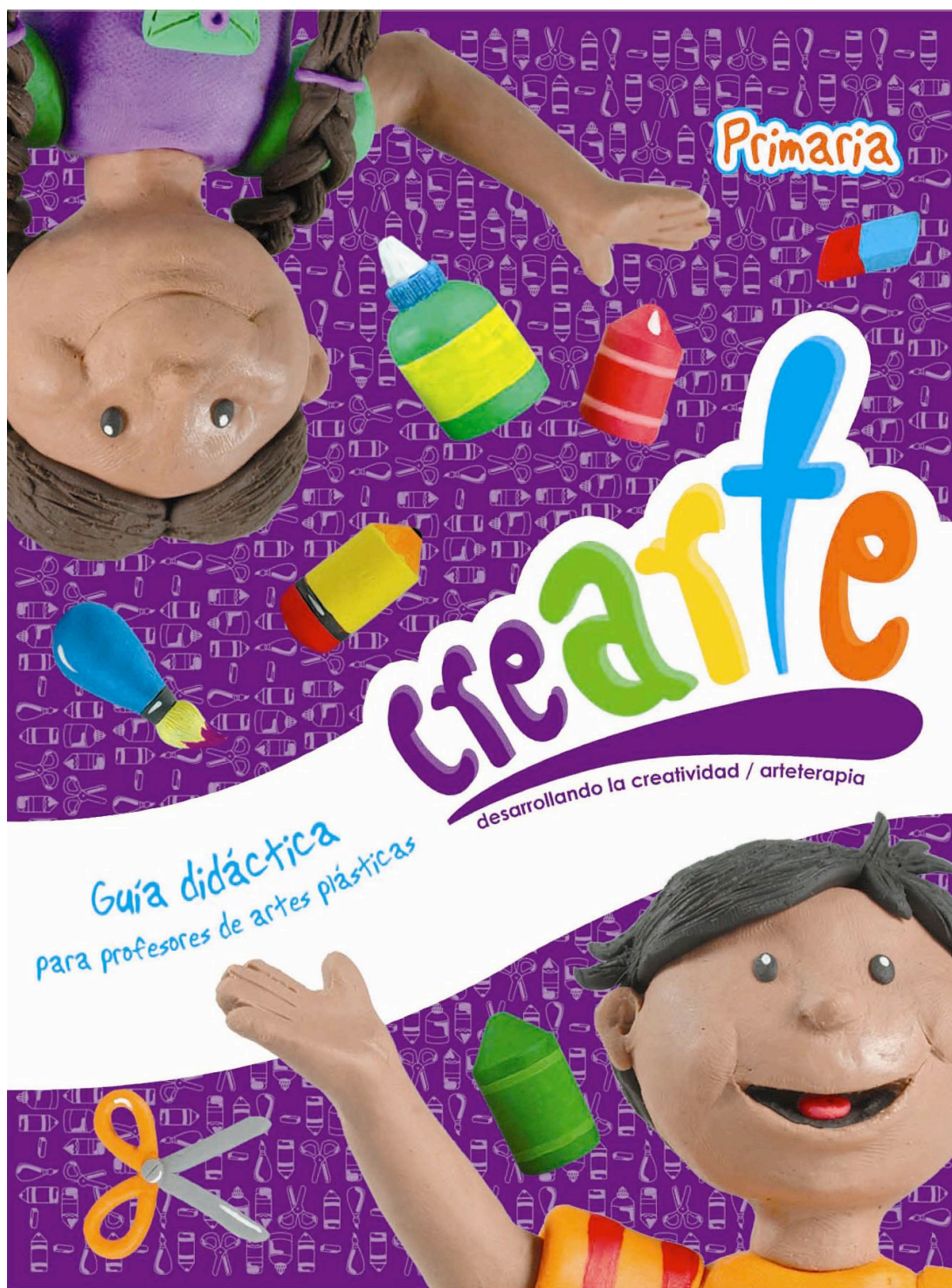
A una sola tinta



Indicaciones de la medida mínima de reducción para el logotipo, y el área que se debe respetar alrededor del logo. En esta aplicación el slogan del logotipo no aparece, ya que no es totalmente legible, y el logotipo sigue siendo legible.

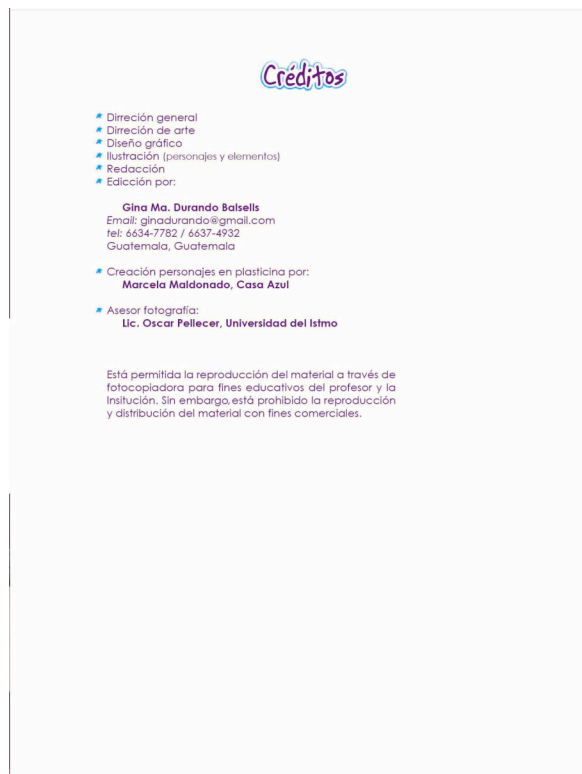


6.3.3. Guía educativa para artes plásticas.



Se trabajó en base al concepto “creando sueños”. Contiene 36 páginas incluyendo portada y contraportada. Su diseño está subdividido de la siguiente manera: 1 página para los créditos, 1 página para la introducción, 2 páginas para información sobre el tema creatividad y arteterapia, 1 página para objetivos, 1 página para la utilización de la guía, después se separa con una 1 página para la portadilla para comenzar con las 21 actividades, termina con un glosario y bibliografía. El tamaño es de 15.25 por 10.25 con todo y excesos. Las tipografías utilizadas fueron Century Gothic y Another. Se estableció una gama de colores en CMYK ya mencionada anteriormente con la cual se trabajaron todas las piezas. El logotipo aparece en todas las piezas, que simula estar hecho con un pincel. Cada página se imprime con la que le sigue, ya que se doblan y se pegan para hacer un poco más grueso el material, y a la hora de ser impreso en inyect no hay problemas con los tiros y retiros. Todas las páginas van laminadas para su durabilidad y la bibliografía y contraportada sobre un soporte rígido (cartón chip).

Créditos:



6.3.3.1 Páginas interiores.



Las páginas interiores tienen el mismo diseño de fondo, un color sólido y los elementos: lápiz, pincel, borrador, crayones de cera, goma y tijeras en blanco sólo a línea, para lograr movimiento. El contenido en cada una de las páginas va dentro de una gran mancha blanca, simulando ser de pintura. Esta mancha blanca

siempre tiene un trazo de otro color para resaltar y encerrar el titular al mismo tiempo. La gama de colores se repite en el mismo orden, y cada color tiene su pareja, ejemplo: morado-amarillo, cyan – anaranjado. Se usó una retícula asimétrica y dos columnas iguales. El titular siempre está colocado en la parte superior en medio. La retícula que se utilizó fue dos columnas verticales iguales y 4 columnas horizontales irregulares. El margen superior es el mas amplio para colocar el titular, los márgenes del lado izquierdo van conforme el texto: titulares y texto, y del lado derecho siempre es el mismo. Por último el margen inferior deja un espacio reducido entre los elementos y el número de página para separar.

create

INTRODUCCIÓN

es un material didáctico que se ha elaborado para profesores de Artes Plásticas con el fin de desarrollar la **creatividad** de los alumnos, por medio de actividades establecidas y la ayuda del **Arteterapia**. Es muy importante conocer como utilizar la creatividad para mejorar ciertas áreas como: el autoestima, motivación, originalidad y rendimiento académico en los alumnos.

Los niños huérfanos pueden tener dificultades en su desarrollo individual y educativo, debido a posibles problemas psicológicos o traumas. Por lo cual la importancia de este estudio radica en aprovechar la niñez como un período de apertura al aprendizaje, para estimular la expresión emocional y afectiva de los educandos. Las artes plásticas posibilitan la realización de actividades creativas que contribuyen al desarrollo de la imaginación, inventiva, facultades mentales, y emocionales. El docente puede conocer a su alumno por medio de su expresión espontánea, su personalidad, pensamientos, posibilidades y dificultades.

Crearte invita a todos los docentes a ser partícipes, con la ayuda de esta guía, de este increíble desarrollo creativo. Como guía cuenta con información sobre el tema, para retroalimentar del mismo, se establecieron 5 objetivos que pueden servir de apoyo al docente para llevar a cabo su trabajo. Cuenta con 21 actividades, muy variadas, cada una con un objetivo.

Para ayudar con el desarrollo de la creatividad, Ana y Diego, alumnos de Artes Plásticas, ayudarán a realizar todas las actividades a lo largo del semestre.

Yo soy Diego, soy travieso y me gusta jugar pelota

Yo soy Ana, soy coqueta y me gusta pintar

1

Información sobre el Arteterapia:

**Cómo desarrollar la CREATIVIDAD
(con ayuda del)
ARTETERAPIA**

¿Por qué y cómo es importante la Creatividad?

Todo ser humano, adulto o niño, tiene la necesidad de investigar y conocer situaciones nuevas. Frecuentemente el ambiente no es el apropiado, se cuenta con pocos medios económicos o las personas no están abiertas al cambio lo cual afecta el desarrollo de la creatividad. El ser humano, debido a problemas o frustraciones, puede suprimir todo pensamiento original e innovador que se plantea ante una situación. El pensamiento creativo es más fácil y frecuente entre los niños, por lo cual se desarrolló esta guía con actividades para ayudar a los profesores.

La capacidad creativa va a depender muchas veces de las oportunidades que demos a los niños de expresar sus propios pensamientos con libertad y sin temor a ser criticados o ridiculizados. Hasta el siglo XX se consideraba que la creatividad era una cualidad solo para un grupo de privilegiados. Hoy se sabe que es un talento que todos tenemos y necesitamos desarrollar, y está en manos de los profesores para un mejor nivel de educación.

¿Cómo entender la creatividad?

El término *creatividad*, es la solución de problemas de forma diferente a la que lo hacen la mayor parte de las personas. Esta la poseen todas las personas, no se encuentra limitada.

¿Por qué deben ser los niños creativos?

El niño se estimula cuando juega o trabaja con algo que permita un cambio o variaciones de formas: estimulando su imaginación. La búsqueda de soluciones por medio de diferentes caminos y formas lo hace sentirse creador de su propia tarea, aumentando y mejorando su autoestima. La creatividad se puede incrementar a través del entrenamiento y la práctica, para que esto suceda se debe plasmar la creatividad en algún tipo de talento, por ejemplo: artístico, musical, científico o literario, (en este caso artísticamente).



2

¿Cómo enseñar a ser creativo?

Para que los alumnos sean creativos, se debe evitar evaluarlos y criticarlos continuamente. Es importante que el alumno no perciba prejuicios negativos por parte del profesor. También se debe crear un entorno lleno de motivaciones y estímulos, donde el estudiante se desenvuelva en un ambiente de confianza y tenga iniciativa en las tareas que realiza. Debe sentirse seguro que su trabajo va a tener un final positivo, por eso mismo se trata de enseñarles a ser creativos de forma que aprendan y acepten a ser criticados de forma positiva.

El clima de confianza debe desarrollar:

- La intuición
- La fantasía
- La imaginación

¿Cómo enseñar a ser creativo?

El arteterapia es la utilización de técnicas artísticas; para el auto-conocimiento, el desarrollo personal, la mejora de la salud y la calidad de vida. La psicología humanista considera que el ser humano sano es aquel que desarrolla todo su potencial, lo cual incluye la creatividad, mediante el uso de materiales artísticos: pintura, recortes, plastilina, movimiento, etc. El arteterapia ayuda a los niños a desarrollar sus habilidades y a minimizar problemas de concentración, ansiedad, trastornos del aprendizaje, autoestima e imaginación.

**Condiciones que
FACILITAN o INHIBEN
el desarrollo**

FACILITAN	INHIBEN
<ul style="list-style-type: none"> • Tratar al niño con respeto • Crear una atmósfera adecuada • Tratar sus ideas y preguntas de manera respetuosa • Respetar la privacidad del niño • Valorar lo inusual • Ayudar al alumno a que aprenda de sus errores • Evitar estereotipos de roles sexuales • Enseñar a analizar • Ayudar al alumno a confiar en sus sentidos y percepciones 	<ul style="list-style-type: none"> • La sobrevaloración de recompensas • Perfeccionismo • Sacar rápidamente conclusiones • Organizar rigidamente el tiempo • Presiones conformistas • Actitudes burlonas • Rigidez del profesor(a) • Intolerancia hacia propuestas

3

OBJETIVOS para lograr un pleno desarrollo

- * Propiciar un ambiente cálido y acogedor.
- * Fomentar la participación.
- * Establecer un vínculo de amistad y respeto entre el profesor y los alumnos.
- * Desarrollar la fantasía y la imaginación por medio de las actividades establecidas en el contenido.
- * Lograr que sea un período alegre y que cada alumno desarrolle su creatividad.



4

Utilización de la GUÍA

Crear son materiales educativos didácticos e informativos que trabajan el desarrollo de la *creatividad*. Despierta el interés de los alumnos debido a la variedad de las actividades. Con estas actividades se trabajan diferentes áreas, las cuales han sido creadas y coordinadas para profesores de Artes Plásticas, cuentan con aportaciones de personas dedicadas a la docencia y especialistas en arteterapia y creatividad.

Guía:

- * 21 actividades, algunas de 1 período otras de 2 o 3, abarcando un semestre escolar.
- * Lenguaje claro, y breve.
- * Pretenden que el niño sea capaz de desenvolverse solo.
- * Va dirigida especialmente a alumnos entre 8 y 11 años de edad que cursan primero primaria. (También puede ser aplicada a otras edades según el criterio del profesor.)

Uso de las actividades:

1. Cada actividad abarca una página completa o dos si es de más períodos.
2. Cada actividad se explica por partes:

Primera Parte: siempre tendrá una pregunta referente al tema. Esta parte trata de explicar a los alumnos brevemente sobre lo que se hará. El docente es libre de agregar más datos o hablar de otro tema si cree que es conveniente y ayudaría a realizar la actividad.

Segunda Parte: aquí se lleva a cabo la actividad artística y se explica paso por paso.

Tercera Parte: se finaliza el período con una actividad que involucra a cada uno de los alumnos.

3. Cada actividad contiene una serie de TIPS para ayudar al profesor a realizarla, éstos se encuentran encerrados en un globo en la parte inferior de la página.
4. Es importante recordar que ésta es una guía para el profesor, las actividades pueden mejorarse o ser reemplazadas por otras más aptas según el conocimiento del docente. El profesor es invitado a experimentar y aportar más a las actividades si cree que ayudará al alumno.

Sólo se elaboró una portadilla, para separar las primeras páginas de introducción a las actividades. Ésta tiene como fondo el color morado al igual que la portada. Contiene los dos personajes de torso: Ana y Diego, presentando las actividades ya que ellos ayudarán en todo el proceso.



En las páginas interiores hay una serie de elementos de apoyo y siempre se utilizan los colores establecidos. En el fondo siempre los elementos a línea en blanco sobre un color sólido. Los colores son llamativos y siempre contrastan con su pareja.

#3 Explotando los SENTIDOS

Objetivo: mejorar su intuición, persuasión y concentración.
Tiempo: 1 periodo.
Materiales: hoja en blanco y cualquier material que ellos deseen (crayones, lápiz, goma, etc.)
Actividad: individual.

Primera Pauta

- Salir de la clase y formar un círculo con todos los alumnos en el patio o jardín.
- Explicar y hablar sobre los 5 sentidos:
¿Para qué sirven los 5 sentidos del cuerpo humano?

Los seres humanos tenemos cinco sentidos que sirven para conocer y relacionarnos con nuestro entorno, los órganos de los sentidos captan información las cuales son trasladadas al cerebro y éste las convierte en sensaciones.

gusto	- lengua
vista	- ojo
olfato	- nariz
audición	- oído
tacto	- piel

Ejemplo:

- Ana come un dulce y con el gusto capta la información que sabe dulce, ésta viaja a su cerebro informando a Ana.
- Diego con la vista mira una pelota roja, ésta información viaja a su cerebro, él entiende y la pateo.

Segunda Pauta (elaboración de la actividad)

En el aula cada alumno debe dibujar o expresar en una hoja con el material que desee lo que sus sentidos captaron.

Tercera Pauta

Una vez los alumnos hayan terminado sus dibujos explicarán a su compañero de a lado qué captaron sus sentidos.

TIPS PARA MEJORAR
 • Esté alerta de las cosas que los alumnos están tocando o probando, que no sean peligrosas o dañen su salud.

8

#4 Mantener activa la MEMORIA

Objetivo: estimular la memoria respondiendo a preguntas.
Tiempo: 1 periodo.
Materiales: hoja en blanco y crayones de cera.
Actividad: individual.

Primera Pauta

Explicar a los alumnos: **¿Qué es la memoria?**

La memoria es la información que se queda guardada en una parte de nuestro cerebro, la cual después nos ayuda a realizar diferentes cosas o aprender. Como cuando uno aprende a sumar, el proceso se queda guardado en el cerebro y siempre lo vamos a poder hacer.

Ejemplo:

- Ana vio una tortuga, entonces esa imagen se guardó en su cerebro y ahora puede pintar una porque ya sabe cómo es.
- Diego aprendió a jugar pelota, entonces esa información se guardó en su cerebro y ahora siempre puede jugar pelota.

Segunda Pauta (elaboración de la actividad)

- Escribir en el pizarrón estas preguntas y explicarlas:
 - ¿Cuál es el animal más grande que has visto?
 - ¿Cuál es el animal más pequeño que has visto?
 - ¿Cuál ha sido la comida más rica que has probado?
 - ¿Qué era lo que más te gustaba hacer cuando eras pequeño?
 - ¿Cuál es el lugar que más te gusta de donde vives?
 - ¿Qué te regalaron para Navidad?
- Cada niño debe separar la hoja en seis cuadrados:
 - En cada cuadro pintar una de las respuestas de las preguntas en el pizarrón.
 - El dibujo debe ser sencillo pero expresar toda la respuesta.

Tercera Pauta

Una vez terminados los dibujos el profesor recoge todas las hojas y enfrente de la clase enseña una y dice el nombre del alumno. Después hace la pregunta y los niños, viendo el dibujo deben responder.

TIPS PARA MEJORAR
 • Recuerde resolver cualquier duda que el alumno tenga.
 • Siempre felicite al alumno al finalizar la actividad.

9

SEÑALADOR #17 de libros

Objetivo: motivar a los alumnos a leer y a querer ser mejores estudiantes.
Tiempo: 1 periodo.
Materiales: buscar en el folder de apoyo de cada alumno la hoja de esta actividad, lápiz, borrador y crayones de cera o madera.
Actividad: individual.

Primera Pauta

Explicar a los alumnos: **¿Por qué es bueno leer?**

- Obtiene información.
- Amplia vocabulario.
- Mejora la ortografía.
- Ayudar a expresarse mejor.
- Desarrolla la memoria.
- Abre la imaginación.
- Aumenta el nivel cultural.
- Ayuda al autoestima.
- Ayuda a olvidar problemas.

Ejemplo:

- Ana lee cuando está aburrida.
- Diego le gusta leer porque aprende más.

Segunda Pauta (elaboración de la actividad)

Utilizar la hoja del folder de apoyo, ésta contiene un marcalibros:

- Que pinten dentro del marcalibros lo que cada uno quiera con crayones de cera o madera.
- Recortar el marca libros.
- Repasar con marcador negro la frase de la parte superior.

Tercera Pauta

Una vez terminados los marca libros, que cada niño los utilice para sus otras materias.

TIPS PARA MEJORAR
 • Mencionar a los otros profesores la actividad realizada para que utilicen el marca libros.

24

Pintando con #18 PIEDRAS

Objetivo: incrementar la imaginación y creatividad del alumno.
Tiempo: 1 periodo.
Materiales: piedras redondas, plastilina, pinceles y pintura líquida.
Actividad: individual.

Primera Pauta

Explicar a los alumnos: **¿Qué animales hay en una granja?**

Las granjas no son tan grandes como las fincas, por lo cual crían animales en un número menor como: cerdos, caballos, gallinas, patos o chompipes.

Ejemplo:

- El animal favorito de Ana es el pato.
- A Diego le gusta la vaca.

Segunda Pauta (elaboración de la actividad)

- Hacer un recorrido por la granja de la institución con los alumnos para que miren a todos los animales. En el camino que busquen piedras redondas y grandes. (Si no hay granja, consultar un libro de ciencias naturales)
- Al regresar al aula:
 - Lavar las piedras que recogieron.
 - Escoger dos animales de los que vieron.
 - Pintar en las piedras los animales, por ejemplo: con una vaca pintar la piedra blanca y hacerle puntitos negros y una carita.
 - Usar plastilina para hacer las orejas, cola o alguna parte del animal que pueda ir resaltada.

Tercera Pauta

Al terminar, todos los alumnos deben juntar sus piedras y categorizar a los animales: todas las vacas juntas, los patos juntos (como si fuera una granja).

TIPS PARA MEJORAR
 • El recorrido no debe durar más de 20 minutos para que los alumnos no se cansen y no quieran trabajar después.
 • Siempre resolver cualquier duda que el alumno tenga.

25

Caja de #7 SUEÑOS

Objetivo: aprender a soñar, tomando en cuenta la realidad.
Tiempo: 3 períodos.
Materiales: buscar en el folder de apoyo de cada alumno la hoja de esta actividad, tijeras, témperas, goma y crayones.
Actividad: individual.

1er. PERÍODO

Primera Parte:

Explicar a los alumnos: **¿Qué es un sueño o ilusión?**

Un sueño o ilusión es algo que uno desea, algo que se quiere llegar a ser, pueden ser cosas reales o irreales. Todas las personas soñamos despiertos, esto quiere decir que en nuestra mente imaginamos cosas que queremos, como un juguete nuevo, un vestido o pantalón nuevo, un carro, un barco, etc. Cuando una persona sueña mucho con objetos reales y trabaja para tenerlo es un sueño o ilusión cumplida.

Ejemplo:

- Ana sueña con tener una casa blanca en la playa con tejas rojas, pero sabe que para lograr su sueño tiene que estudiar y trabajar.
- Diego sueña con ser futbolista, pero sabe que para lograrlo tiene que practicar fútbol todos los días.

Segunda Parte: (elaboración de la actividad)

- Que cada alumno tenga la hoja del folder de apoyo, en ella hay un molde para hacer una caja. Que todos los alumnos vayan haciéndola juntos con la maestra, por si se presentan dificultades. Recortar toda la caja por las onjitas, doblar las pestañas y agregar les goma para ir uniendo cada parte. Todas las cajas deben tener el nombre de su propietario.
- Una vez armada la caja, el alumno puede decorarla como desee, con un pincel y témperas. Supervisar que no apliquen mucha agua a la pintura para que la caja no se aguade.

Tercera Parte:

Recoger todas las cajas, colocarlas en un lugar donde no se arruinen y se sequen para el siguiente período.

TIPS PARA MEJORAR

- Ayude a los alumnos a pegar su caja, para que ésta quede fuerte.
- Felicite a los alumnos por su gran esfuerzo y trabajo.

12

#7

2do. PERÍODO

Primera Parte:

- Recordarle a los alumnos sobre la actividad que están realizando.
- Que cada alumno busque su caja.

Segunda Parte: (elaboración de la actividad)

- Repartir dos hojas en blanco a cada alumno
- Cada alumno debe dibujar o pintar sus sueños o ilusiones con crayones de cera, todo niño debe tener un mínimo de 10 sueños.
- Luego recortar cada sueño, echarle a cada dibujo un poco de goma con un pincel, sin dejar que el papel se rompa y dejar secar para que endurezca.

Tercera Parte:

Una vez ya secos los sueños, colocarlos adentro de la caja y cerrarla.

3er. PERÍODO

Primera Parte:

Que cada alumno busque su caja y verifique sus sueños.

Segunda Parte:

- Repartir cierta cantidad de lana o hilo a cada alumno.
- Que el alumno una con la lana o hilo los sueños. Por ejemplo: el carro con la pelota, la pelota con el dulce y así lograr una cadena.

Tercera Parte:

Que cada alumno pase al frente y dé a conocer sus sueños o ilusiones, mostrándolos a toda la clase.

TIPS PARA MEJORAR

- Recuerde decirle al alumno que el puede llegar a cumplir todos sus sueños, pero sin metas no se logran objetivos.

13

Trabajando #14 con GLOBOS

Objetivo: trabajar con diferentes materiales y promover la solidaridad.
Tiempo: 2 períodos.
Materiales: globos, papel de baño, témperas y gomas.
Actividad: individual.

1er. PERÍODO

Primera Parte:

Explicar a los alumnos: **¿El aire ocupa espacio?**

¿Cómo sabemos que el aire ocupa espacio, si no se mira?

Muchas personas piensan que el aire no ocupa espacio, pero eso no es cierto. El aire es esencial para nuestra vida, es lo que respiramos, lo que entra en nuestros pulmones, sin él nos morimos. Está formado de diferentes elementos.

Ejemplo:

- Ana infla sus pulmones cada vez que respira.
- Diego infla su pelota para jugar.

Segunda Parte: (elaboración de la actividad)

Repartir a cada niño un globo inflado, no con mucho aire para que no se explote:

- Primero echar una capa de goma a la mitad del globo y pegar pedazos de papel de baño, luego hacer la otra mitad, esto es para que no se seque el pegamento antes de colocar el papel.
- Dejar la parte superior del globo sin papel.
- Luego de haber forrado el globo se vuelve a echar goma sobre el papel de baño ya pegado. Esta acción se repite 4 veces o hasta que se forme una capa dura.
- Antes que se seque todo el material, colocar sobre una base plana y presionar suavemente, para lograr que la parte inferior del globo quede plana.

Tercera Parte:

Escribirle a cada globo con marcador el nombre del alumno y guardarlos en una bolsa grande para que se sequen completamente cada capa.

TIPS PARA MEJORAR

- Al terminar la actividad que los alumnos ayuden a limpiar la clase, para aprender a ser responsables y ordenados.

20

#14

2do. PERÍODO

Primera Parte:


- Recordar a los alumnos el proyecto en que se está trabajando.
- Explicarles qué con el globo, se harán basureros para toda la escuela, así se mantiene limpia y se fomenta la solidaridad.

Segunda Parte: (elaboración de la actividad)

- Verificar que el papel esté completamente seco y duro.
- Pinchar la parte del globo que se dejó sin papel para que el aire salga y quede vacío por adentro.
- Pintar con témperas el nuevo basurero y ponerle en letras grandes y negras: BASURA.

Tercera Parte:

Esperar a que se sequen y repartirlos por todas las aulas o lugares de la institución.



TIPS PARA MEJORAR

- Informar a todos los profesores y personal de la institución que los basureros fueron realizados por los alumnos de primero primaria, para que ellos se sientan orgullosos de su trabajo.

21

Todas las actividades contienen objetivo, tiempo, materiales y si es individual o grupal. Se dividen por Primera Parte en la cual hay una introducción a lo que realizarán. Segunda Parte donde se lleva a cabo la actividad y la Tercera Parte donde hay una actividad en grupo o para cerrar el período. En la parte inferior siempre hay Tips para el profesor. Todo esto sobre un fondo blanco con una línea del color contrastante para que resalte sobre el fondo de color. Los grafismos están hechos con un pincel a mano, como si fueran hechos por los propios alumnos, por lo mismo, no siempre están todos rellenos y el color se sale de la línea negra. Estos grafismos siempre tienen relación con el tema.

#2 ANTI FAZ

Objetivo: mejorar la imaginación y crear un ambiente de ilusión.
Tiempo: 1 período.
Materiales: buscar en el fólder de apoyo de cada alumno la hoja de esta actividad, hoja en blanco, crayones o pintura líquida y lana.
Actividad: individual.

Primera Parte

Explicar a los alumnos: **¿Qué es un antifaz?**

Un antifaz es una máscara, es un pedazo de material que se usa sobre la cara. El material o materiales de los que puede estar constituido son: papel, tela, plástico, petate, yeso, madera, etcétera. Las máscaras se han utilizado desde la antigüedad para fiestas.

Ejemplo:

- ★ Ana hizo una máscara que parece un tigre.
- ★ Diego hizo una máscara que parece el zorro.

Segunda Parte (elaboración de la actividad)

Utilizar la hoja del fólder de apoyo con la figura de un antifaz:

- ★ Recortar la figura.
- ★ Pintarla con crayones o pinturas.
- ★ Pegarle cualquier material que desee como plumas, arena, hojas, etc.
- ★ Abrirle dos hoyos en los lados y amarrarle una pita o lana para colocarlo en los ojos.

Tercera Parte

Que los niños se coloquen su antifaz y jueguen unos con otros.

TIPS PARA MEJORAR

- ★ Que los estudiantes usen el antifaz hasta que esté completamente seco.
- ★ Felicitar a cada uno.

28

(Si desea ver todas las páginas la guía educativa, puede utilizar el Cd colocado al final de la tesis)

6.3.4. Fólder de Apoyo y hojas.

CreaArte
Trabaja la creatividad / arte terapia

TIPS para ser más creativo:

- ★ Ser originales
- ★ No copiar al compañero
- ★ No tener miedo de lo que piensen los demás
- ★ Aceptar consejos y críticas
- ★ Soñar despierto
- ★ Tener metas
- ★ Usar la imaginación

Hoy soy Diego y ella Ana!
Te ayudaremos a que seas más creativo en clase de artes plásticas.

Este folder pertenece a:

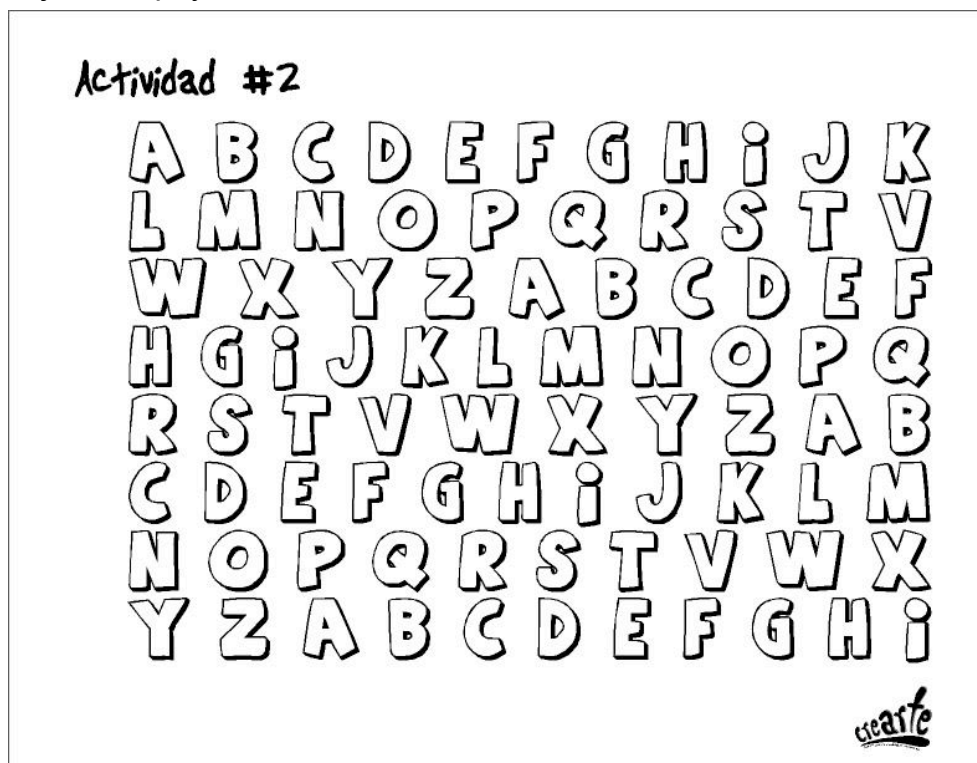
Usa este lado del folder para guardar tus trabajos.

Casa Guatemala para Niños

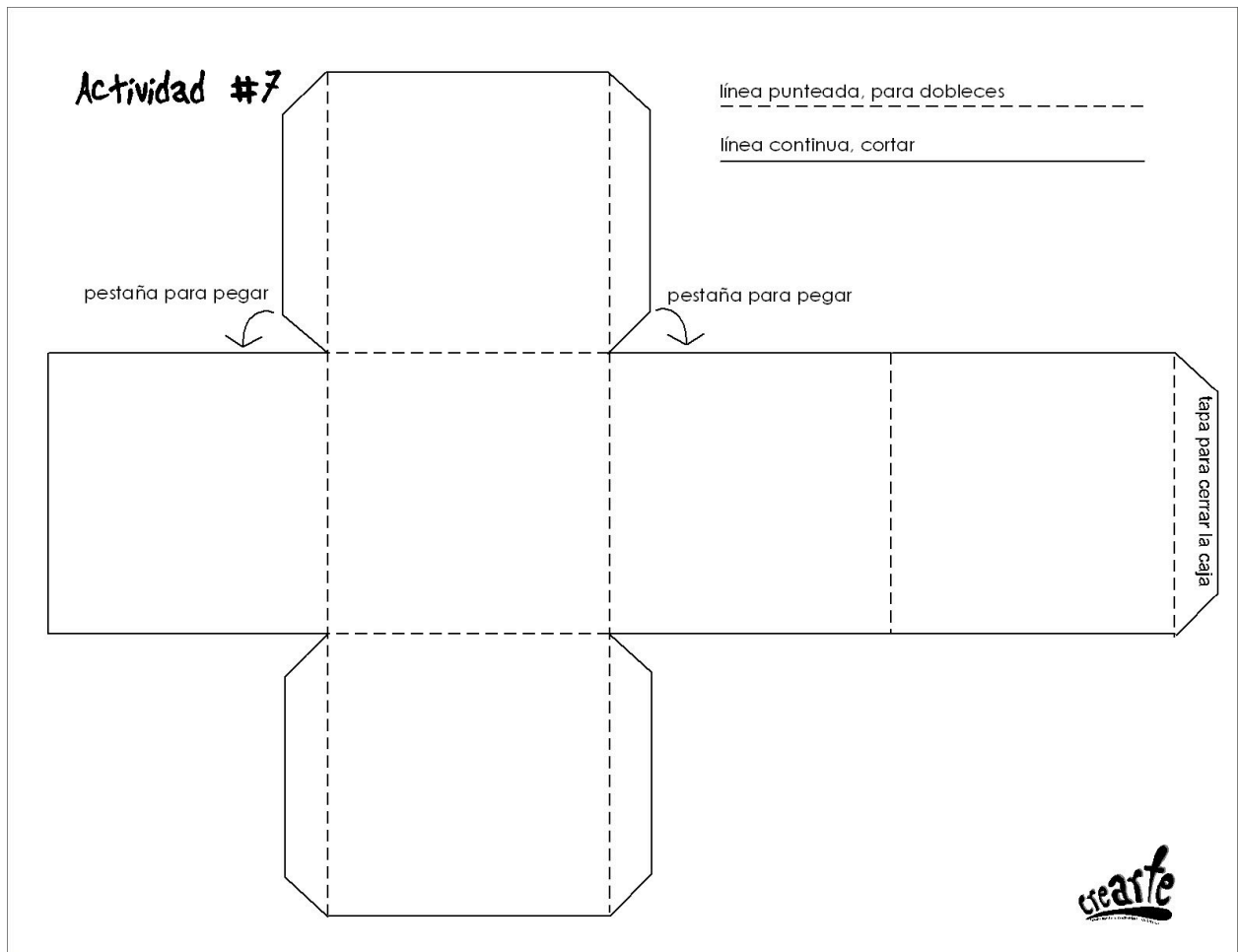
E I G

El f6lder de apoyo, es una carpeta con las hojas que algunas actividades necesitan, tambi6n para que los alumnos guarden sus trabajos ya realizados. Tiene un troquel original para que no sea totalmente cuadrada y al mismo tiempo para que ninguna hoja se salga. La portada es igual que la portada de la gu3a solo que los ni1os se rotan y el color de fondo cambia, ya que en ninguna pieza se repite. En la parte de atr6s se presentan los dos personajes a los alumnos para que siempre lo tengan presente y tambi6n se colocaron tips para ser creativo. En la solapa que cubre la carpeta hay un espacio en blanco, simulando una etiqueta para que cada alumno escriba su nombre. Esta solapa se cierra por medio de velcro para m6s seguridad. En la parte interior del f6lder se encuentran del lado derecho las hojas de apoyo agarradas por un gancho en la parte superior. Del otro lado se pueden guardar los trabajos ya realizados. El tama1o del f6lder es un poco m6s grande que carta para que todas las hojas quepan. Los ejes son irregulares y la jerarqu3a visual es notoria por el tama1o y el color de los elementos, lo principal es el logotipo y los personajes, secundariamente los elementos y el texto. Se utiliz6 la misma tipograf3a que en la gu3a.

6.3.5. Hojas de apoyo.



Todas las hojas de apoyo para ciertas actividades de la guía, tienen el logotipo de create en la parte inferior por si son reproducidas. La retícula utilizada son tres columnas horizontales, en la superior se identifica a que actividad pertenece para que no sea difícil encontrarlas, la de en medio es la más grande donde se encuentra el contenido, y en la inferior el logotipo. En total son nueve hojas de apoyo. Todas las hojas son en blanco y negro, y tamaño carta para poder ser impresas en inyect o fotocopiadas.



(Si desea ver todas las hojas interiores del fólder de apoyo, consulte el Cd colocado al final de la tesis)

6.3.6. Afiches.



En los dos primeros afiches se introducen formalmente los personajes a los alumnos. Éstos estarán colgados en la aula del grado donde se desarrolla el proyecto.



Los dos afiches son full color, impresos en opalina. Son muy similares se mantiene el fondo trabajado con los elementos a línea en blanco, la única repetición de color morado como fondo es en el de Ana. Los dos niños escribieron con lápiz o pincel su nombre, que les gusta hacer y sus materias favoritas, para que los alumnos se identifiquen y conozcan mejor quienes ayudarán en la clase de

artes plásticas. El logotipo esta siempre en la parte superior y cada niño dibujo cosas de apoyo a lado del texto para hacerlo más interesante. Siempre aparecen el logotipo de la Institución Casa Guatemala y la empresa EIG en las partes inferiores.



En el tercer afiche hay diferentes Tips para motivar y recordar al alumno a ser siempre creativo y cómo lograrlo. Sigue la misma línea que los otros dos afiches, sólo que en este el logotipo se colocó en la parte inferior para que no se

confundiera con el titular. En este afiche no aparecen los personajes para lograr una variante interesante por el contenido del mismo.

6.3.7. Bifoliar

Tiro



El bifoliar va dirigido a los demás profesores de la Institución y la directora, para que se informen sobre el tema y sepan que en todas las materias se puede desarrollar la creatividad. Lleva la misma línea de diseño. En el tiro se encuentra la portada que invita a abrir el bifoliar y en el retiro esta toda la información. Se dobla por la mitad quedando la portada un poco más corta simulando un troquel, en la parte de atrás una pequeña bibliografía de donde puede informarse más sobre el tema.

Retiro



7. PRODUCCIÓN Y REPRODUCCIÓN



7.1. SELECCIÓN DE MEDIOS

Tabla 5.
"Selección de medios"

Pieza	Cantidad	Soporte	Medidas	Sistema de Impresión
Guía	1 unidad para el profesor de artes plásticas	Bond 120 gramos laminado	15.25 x 10.25" (incluye excesos) - última página montada sobre cartón chip	Digital
Fólder de Apoyo	35 unidades x semestre	Texcote 14	24.5 x 17.5" (incluye excesos).	Digital
Hojas de apoyo	35 unidades de cada una para cada fólder total = 315 unidades	Bond 80 gramos	Carta: 11 x 8.5" Oficio: 14 x 8.5" (más excesos)	Inject
Bifoliar	500 unidades iniciales	Couché 80 gramos	6.5 x 8.5 " (más excesos)	Litografía
Afiches	4 unidades de cada uno total: 12 unidades	Texcote 14	11.5 x 17 " (más excesos)	Digital

7.2. ESPECIFICACIONES DE ARTES FINALES

Tabla 6.
"Artes finales"

Nombre de la Pieza	Medida	Material	Formato	Resolución	CMYK/ RGB	Excesos
Guía	7.5 x 10" (cada Pág.) 15 x 10." (dos Pág. juntas)	Bond 120 gramos	TIFF PDF	180 dpi.	CMYK	1/8" por lado
Fólder de Apoyo	24.25x 17.25"	Texcote 14	TIFF PDF	180 dpi.	CMYK	1/8" por lado
Hojas de apoyo	Carta: 8.5 x 11" Oficio: 8.5 x 14"	Bond 80 gramos	TIFF PDF	300 dpi.	CMYK	1/8" por lado
Bifoliar (Tiro y Retiro)	6 x 8"	Couché 80	TIFF PDF	180 dpi.	CMYK	1/8" por lado
Afiches (1,2 y3)	11.5 x 17"	Texcote 1	TIFF PDF	180 dpi.	CMYK	1/8" por lado

(Adjunto se dará un JPGE de cada material para que no haya alteraciones)

7.3.1. Especificaciones de cada material

a. Guía para profesores de artes plásticas:

Se le dará a la institución una copia impresa en digital y laminado, la cual debe durar mínimo dos años. Después se puede solicitar otra a la empresa que dona los materiales (EIG).

Cantidad: 1 (para dos años según el estado en el que se encuentra).

Soporte: opalina y todas las hojas lamidas, solo las dos últimas montadas sobre cartón chip.

Sistema de Impresión: digital, full color.

Tamaño: 15 " x 10" (no incluye excesos).

También se entregará un CD con las artes finales en PDF, para que pueda ser reproducida por la misma institución en impresión inyect tamaño oficio o carta. Si desea en oficio puede imprimir dos en una hoja, sólo se debe poner ajustar a la página, y la maestra debe cortar los excesos, doblar a la mitad y pegar. Si no quiere ponerle espirar la puede engrapar o guardar en un fólдер. Si desea imprimirla en tamaño carta, solo se imprime una hoja por una y se pegan. También se le entregará un CD con los artes finales para impresión digital y litográfica a la empresa EIG para reproducirla en el futuro.

b. Fólдер de apoyo:

Cantidad: 35 (el grado primero primaria usualmente cuenta con un máximo de 30 alumnos y se entregarán 35 por si ingresa otros niños durante el semestre. Los 5 extras los guardará la directora de la Institución o la maestra.)

Soporte: texcote 14 y velcro para el cierre.

Sistema de Impresión: digital, full color

Tamaño: 24.5" x 17.5" (incluye excesos).

c. Hojas de apoyo

Cantidad: 35 (de cada una, para cada fólder de apoyo) en total, 315.

Soporte: bond 80 gramos

Sistema de Impresión: inject, blanco negro.

Tamaño: carta (11"x 8.5") / oficio (14"x 8.5") mas excesos bleed.

Se entregará un CD con el arte final en PDF para que la Institución pueda reproducirlo sin ningún inconveniente. También un CD a la empresa EIG con el arte final en freehand por si desea reproducirlo en litografía o digital.

d. Afiches

Cantidad: 12 (4 de cada uno) para cubrir todo el semestre, por sí se arruinan o si desean implementar el proyecto en otro grado.

Soporte: texcote 14 gramos.

Sistema de Impresión: digital, full color.

Tamaño: 11.5" x 17 " (más excesos)

e. Bifoliar

Cantidad: 500 (para todo el año escolar)

Soporte: couché 80 gramos.

Sistema de Impresión: digital, full color.

Tamaño: 12.5" x 8 " (incluye excesos)

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES



CONCLUSIONES

Se realizó una guía didáctica como material educativo para profesores de Artes Plásticas de primero primaria. El fin de está es bríndale al docente la información necesaria y una variedad de actividades para que logre desarrollar la creatividad de cada alumno. Esta guía puede ser utilizada por cualquier profesor aunque no tenga experiencia previa en el área de artes plásticas.

Para facilitarle el trabajo al docente, la guía cuenta con 21 actividades diferentes explicadas en su totalidad. Todas las actividades cumplen con un objetivo establecido. Se le señala al profesor cuánto dura la actividad, los materiales que necesita y si es individual o grupal. Así mismo, la guía también cuenta con información sobre como desarrollar la creatividad y el arteterapia como método. Como apoyo se implementó un fólder el cual cuenta con hojas que complementan ciertas actividades propuestas en la guía. En éste también el estudiante puede guardar sus trabajos anteriores. Los materiales educativos van acompañados de una serie de 3 afiches, los cuales presentan a los personajes y hacen recordatorio sobre como ser creativo. Por último, un bifoliar que informa a los docentes de las demás áreas sobre como desarrollar la creatividad en cualquier materia.

Como propuesta gráfica se presentó una línea de diseño, la cual cuenta con una gama de colores establecidos con el propósito de representar la clase de Artes Plásticas y llamar la atención. Los personajes se realizaron en plasticina al igual que los elementos de apoyo para lograr volumen y reforzar el concepto “creando

sueños e ilusiones”. Todas las piezas siguen la misma línea de diseño, variando solo colores de fondo y posición de los elementos y personajes. El contraste visual de las piezas es atractivo, así como el uso del color y elementos gráficos de apoyo unifican las piezas y el material propuesto.

Las actividades se realizaron con el apoyo del Arteterapia con el fin de lograr un desarrollo no sólo, creativo sino con un fin psicológico. En este caso el objetivo es ayudar a los niños huérfanos a través del Arteterapia a mejorar su autoestima, motivación, imaginación y rendimiento académico. El apoyo del experto en el área para la construcción del contenido es un factor crucial para garantizar su efectividad.

RECOMENDACIONES

Se recomienda la creación de guías similares a la que se propuso, la cual abarque otras áreas o materias como: música, danza, literatura, manualidades, etc.

Al mismo tiempo que se acople una guía similar para las demás materias, en la cual se explique y ofrezcan tips o actividades de cómo desarrollar la creatividad en cada materia como: matemáticas, ciencias sociales, estudios sociales, lenguaje, etc.

También se recomienda utilizar en las otras guías o materiales para distintas materias los personajes Ana y Diego, para lograr un posicionamiento y establecer una relación con los alumnos. También se podría utilizar en artículos promocionales, o volverlos personajes institucionales de la escuela.

Se recomienda que sí se llegara a abordar un proyecto similar relacionado con creatividad y arteterapia, mantener la misma línea de diseño, tipografías, colores y personajes, para lograr una unidad y no confundir a los alumnos.

GLOSARIO



Ambigüedad: En forma de morfema o palabra. Se da cuando en una lexicón una entrada permita más de una interpretación para una sola palabra. Ofrece problemas de comprensión al receptor, la única solución es recurrir al contexto o a la situación. Se da cuando una misma palabra admite dos o más significados distintos.

Arteterapia: La Terapia a través del arte, conocida como Arte Terapia (Terapia artística, terapia creativa o configurativa), consiste en el uso de las artes visuales con fines terapéuticos. Se basa en la idea de que las representaciones visuales, objetivadas a través del material plástico, contribuyen a la construcción de un significado de los conflictos psíquicos, favoreciendo su resolución. La representación plástica sería, desde este punto de vista, un proceso de construcción del pensamiento.

Autoestima: En psicología, la autoestima o auto-apreciación es la opinión emocional profunda que los individuos tienen de sí mismos, y que sobrepasa en sus causas la racionalización y la lógica de dicho individuo. El término suele confundirse con el término coloquial ego, que referencia en realidad a la actitud ostensible que demuestra un individuo acerca de sí mismo ante los demás, y no la verdadera actitud y opinión emocional que éste tiene de sí.

Concepto No.2.- Es una fuerza interna que impulsa a la persona a desarrollarse, a poner en práctica sus capacidades de manera que se vaya orientando hacia un

equilibrio personal. Pero como la auto-aceptación y autoestima no son innatas, es importante que aprendamos a querernos a nosotros mismos.

Concepto No. 3.- Es la forma en que las personas se sienten respecto a sí mismas y cómo se valoran. El autoestima se basa en los pensamientos, sentimientos, sensaciones y experiencias que tenemos a lo largo de nuestra vida.

Creatividad: La creatividad es la capacidad de producir respuestas originales a cualquier problema.

Desempeño: Acción y efecto de desempeñar o desempeñarse.

Estimulación: La estimulación es dar información que puede ser recibida por los sentidos. La riqueza de estímulos, intensidad, frecuencia y duración adecuados, producen un buen desarrollo al cerebro.

Huérfano: Adj. Dicho de una persona de menor edad: a quién se le han muerto el padre y la madre o uno de los dos, especialmente el padre.

Progenitor: Paciente en línea recta ascendente de una persona.
El padre y la madre.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS



LIBROS

GUILFORD, J.K Lagermann. *Creatividad y Educación*, Argentina: Ediciones Piados Ibérica, 2007.

ARTOLA, Teresa. HUESO, María Antonia. *Como Desarrollar la Creatividad en los Niños*, España: Ediciones Palabra S.A, 2006.

SEFCHOVICH G, G. Waisburd. *Hacia una Pedagogía de la Creatividad. Expresión Plástica*, México D.F: Editorial Trillas, 1992.

ZIEGLER D, María Magdalena, Magalia Brancho de Torrealba, *La Creatividad, ¿Por qué aplicarla y desarrollarla*, España 2002.

Kolter Phillip, Gary Armstrong. *Fundamentos de Marketing*, México: Editorial Pearson Educación, 2003. pág. 487

WUJEC, Tom. *Mentalmania*, Buenos Aires – México: Editorial Atlántida, 2002.

ARTÍCULOS

BURGO, Johannes. “Niños Huérfanos a causa del Sida”. Nueva York. UNICEF artículo 14, 2003. pág. 2

Plan Visión del País, Educación Lineamientos para 15 años. Ministerio de Educación, 2005. p.34

DICCIONARIOS Y ENCICLOPEDIAS

Diccionario Real Academia Española (en línea)
Disponibile en: {consulta: <http://www.rae.es>}

WIKIPEDIA, enciclopedia en línea
Disponibile en: {consultar: <http://wikipedia.org>}

ENTREVISTAS

GALDÁMEZ, Ángela. Entrevista personal. Directora Casa Guatemala. Guatemala 2 de marzo 2007.

RAMÍREZ, Victoria. Entrevista personal. Profesora de Artes Plásticas Casa Guatemala. Guatemala, 18 de junio 2007.

DEL CARMEN, Guísela. Entrevista personal. Psicóloga clínica infantil. Guatemala, 4 de marzo 2007.

DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS

Educación, artículo 597, (en línea)

Disponible en: {consultar: www.educared.edu.pe}

INE, Instituto Nacional de Estadística (en línea), Guatemala 2007.

Disponible en: {consultar: www.ine.gob.gt}

Información Departamento Izabal, Educación (en línea)

Disponible en: {consultar: <http://www.infopressca.com/livingston/educación.hph>}

Información Empresa EIG (en línea)

Disponible en: {consultar: <http://www.eig.com.gt/>}

Información Institución Casa Guatemala (en línea)

Disponible en: {consultar: <http://www.asociacion-casaguatemala.es>}

José Ángel Marti, Taller Virtual Formación Humanística Pura Vida, 2008 (en línea)

Disponible en: {consultar: <http://www.unis.edu>.}

MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE GUATEMALA (en línea). Guatemala, 2007.

Disponible en: {consultar: www.mineduc.gob.gt}

Niños Huérfanos, artículo, , gráficas (en línea)

Disponible en: {consultar: <http://www.unicef.org/spanish/sowc04/17623.html>}

Pastrana Alfonso Aguió, Autoestima y afán por mejorar, Taller Virtual Pura Vida, 2008 (en línea)

Disponible en: {consultar: <http://www.unis.edu>}



ANEXOS



DISEÑADORES GRÁFICOS, COMUNICADORES.

Nombre: _____ Teléfono: _____
Lugar y departamento donde trabaja: _____

Buenas tardes, mi nombre es Gina Durando y estoy en 5to año en la Universidad del Istmo. Para graduarme estoy realizando un proyecto en la Institución Casa Guatemala en Río Dulce, está es una casa que alberga 250 niños huérfanos. El proyecto es la realización de materiales didácticos e informativos sobre como desarrollar la creatividad. El grupo objetivo primario es profesores de artes plásticas y el secundario alumnos de primero primaria de 8 a 11 años de edad. El objetivo de este proyecto es desarrollar la creatividad de los alumnos, mejorando su autoestima, motivación y rendimiento académico. Para esto se realizó una guía didácticas con actividades creativas y con ayuda del arteterapia, al igual que otros materiales de apoyo. El concepto de todo el proyecto es: “creando sueños”. A continuación se le presentan diferentes preguntas para validar el proyecto.

1. ¿Cree usted que se aplicó bien el concepto en las piezas gráficas?

- a. Sí
- b. No
- c. Profundizar más

2. Cree usted que la aplicación grafica logra: (elegir 1)

- a. contraste visual
- b. marca jerarquía visual
- c. armonía visual
- d. desorden visual

3. Cree que todas las piezas en general son: (elegir 1)

- a. creativas
- b. innovadoras
- c. comunes
- d. atractivas
- e. monótonas

4. En cuanto a la jerarquía visual: (elegir 1)

- a. se percibe claramente
- b. hace falta acentuarla
- c. no se percibe

5. **¿Cree que los materiales elaborados cumple con los objetivos del proyecto?**
- a. Sí
 - b. No
 - c. Más o menos ¿Por qué? ¿Agregaría otro?
-
-
-

6. **Cree que la gama de colores elegida para el logotipo y la imagen expresan: (elegir 2)**

- a. alegría
- b. arte
- c. positivismo
- d. tristeza
- e. niñez
- f. creatividad

7. **En cuanto a los ejes, retículas y diagramación reflejan: (elegir 1)**

- a. estabilidad
- b. dinamismo
- c. tensión
- d. equilibrio
- e. limpieza

8. **La composición tipográfica en los textos decorridos: (elegir 1)**

- a. facilita la lectura
- b. dificulta la lectura
- c. llama la atención

9. **La composición tipográfica en los titulares: (elegir 2)**

- a. creativa
- b. legible
- c. no legible
- d. llama la atención

10. **El diseño de los personajes Ana y Diego logra: (elegir 1)**

- a. la identificación con el grupo objetivo
- b. relaciona el material con el tema
- c. dificulta la identificación

11. **Cree que los elementos gráficos de apoyo: (elegir 1)**

- a. favorecen
- b. enriquecen la composición visual
- c. llaman la atención
- d. pasan desapercibidos

12. **Cree qué el formato seleccionado para todas las piezas es:**

- a. Adecuado y fácil de manejar
- b. Inadecuado y difícil de manejar ¿Cuál y por qué?

Comentarios:

Muchas gracias por su colaboración.

EXPERTOS EN EL ÁREA

NOMBRE: _____ TELEFONO: _____
PROFESIÓN: _____

Buenas tardes, mi nombre es Gina Durando y estoy en 5to año en la Universidad del Istmo. Para graduarme estoy realizando un proyecto en la Institución Casa Guatemala en Río Dulce, está es una casa que alberga 250 niños huérfanos. El proyecto es la realización de materiales didácticos e informativos sobre como desarrollar la creatividad. El grupo objetivo primario es profesores de artes plásticas y el secundario alumnos de primero primaria de 8 a 11 años de edad. El objetivo de este proyecto es desarrollar la creatividad de los alumnos, mejorando su autoestima, motivación y rendimiento académico. Para esto se realizó una guía didácticas con actividades creativas y con ayuda del arteterapia, al igual que otros materiales de apoyo. El concepto de todo el proyecto es: "creando sueños". A continuación se le presentan diferentes preguntas para validar el proyecto.

1. ¿Cree que el nombre se relaciona con el concepto y los objetivos?

- a. Mucho
- b. Poco
- c. Nada

2. La imagen en general del material es:

- a. aburrida
- b. creativa
- c. interesante
- d. llamativa

3. Cree que el material tendrá una respuesta con el grupo objetivo:

- a. aceptado
- b. rechazado
- c. desapercibido

4. Cree que el lenguaje utilizado en todas las piezas es:

- a. adecuado
- b. entendible
- a. no adecuado

5. Cree que el contenido en la introducción, información sobre el tema, objetivos y uso de la guía es:

- a. completo
- b. incompleto
- c. podría profundizar más

6. ¿ Cree usted que las actividades puede ser realizadas por el grupo objetivo?

- a. Sí
- b. No
- c. Algunas sí otras no ¿ Cuales?

7. ¿ En cual de las áreas Cree usted que por medio del desarrollo de cada actividad se ayudará a los alumnos: (elegir 1)

- a. el autoestima
- b. la motivación
- c. el rendimiento académico
- d. la imaginación

8. Cree usted que la estructura del texto en la guía y las demás piezas es:

- a. fácil de entender y leer
- b. difícil de entender y leer

9. ¿Está usted relacionado con el nuevo concepto arteterapia y como utiliza?

- a. Sí
- b. poco
- c. Mas o menos

10. ¿Cree usted que la arteterapia fue implementada correctamente en las actividades de la guía didáctica?

- a. Sí
 - b. Mas o menos
 - c. ¿Cómo recomienda implementarlo?
-
-

11. Cree usted que los alumnos se identificaran con los personajes Ana y Diego:

- a. totalmente
- b. parcialmente
- c. de ninguna manera

12. Cree usted que los colores implementados en todas las piezas gráficas expresan:

- a. positivismo
- b. arte
- c. imaginación
- d. alegría
- a. tristeza
- b. negativismo

13. Piensa usted que todos los materiales son:

- a. fáciles de usar y manipular por los maestros o alumnos
- b. difíciles de usar y manipular

14. Cree que e material cumple con el objetivo de:

- a. orientar
- b. informar
- c. sensibilizar
- d. reflexionar

GRUPO OBJETIVO PRIMARIO (MAESTROS)

NOMBRE: _____ TELEFONO: _____
PROFESIÓN: _____

Buenas tardes, mi nombre es Gina Durando y estoy en 5to año en la Universidad del Istmo. Para graduarme estoy realizando un proyecto en la Institución Casa Guatemala en Río Dulce, está es una casa que alberga 250 niños huérfanos. El proyecto es la realización de materiales para profesores de artes plásticas y alumnos de primero primaria de 8 a 11 años de edad. El objetivo de este proyecto es desarrollar la creatividad de los alumnos, mejorando su autoestima, motivación y rendimiento académico.

1. ¿Le llama la atención el material a simple vista?

- a. Sí
- b. No

2. ¿Cree que los colores utilizados son correctos para la materia?

- a. Sí
- b. No

3. ¿Usaría usted la guía didáctica para desarrollar su clase de artes plásticas?

- a. Sí
 - b. Tal vez
 - c. No ¿Por qué?
-

4. Cree que las actividades son:

- a. creativas
- b. ayudan a los alumnos con su autoestima, motivación, rendimiento académico e imaginación
- c. negativas

5. Cree usted que los personajes Ana y Diego se:

- a. identificarán con los alumnos
- b. No se identificarán

6. Cree usted que el contenido es:

- a. claro y legible
- b. poco claro y nada legible

7. Cree usted que las actividades son:

- a. fáciles de desarrollar y van concordé a la edad de los alumnos
- b. difíciles de implementar y muy avanzadas para la edad de los alumnos

Muchas gracias por su colaboración

GRUPO OBJETIVO SECUNDARIO (ALUMNOS)

Edad: _____

1. Los colores que ves en los materiales:

- a. te gustan
- b. te llaman la atención
- c. te dan igual

2. Los personajes:

- a. parecen a alguien que conoces
- b. podrían ser tus compañeros de clase
- c. nunca habías visto alguien así

3. ¿Lo Usarías para guardar tus trabajos?

- a. Sí
- b. NO

4. ¿Te gustaría hacer actividades como las propuestas en clase de artes plásticas?

- a. Mucho
- b. Poco
- c. nada

5. ¿Si miras esté cartel pegado en tu aula o escuela, lo leerías?

- a. Si lo leería
- b. No
- c. Tal vez