La motivación en entornos educativos por medio del arte

Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialista en el arte en los procesos de aprendizaje

Andrés Orlando Buitrago Parra

Septiembre del 2018

Copyright © 2018 por Andrés Orlando Buitrago Parra. Todos los derechos reservados

Agradecimientos

A mi familia y a los estudiantes del Colegio Bilingüe Integral.

Resumen

El presente documento plantea la problemática que se presenta respecto al desinterés de algunos estudiantes por el desarrollo de las actividades artísticas en el Colegio Bilingüe Integral, del barrio Santa Isabel, en la ciudad de Bogotá.

Para el planteamiento y posterior desarrollo de esta problemática se tiene como objetivo promover e incentivar en los estudiantes del Colegio Bilingüe Integral el interés por las prácticas artísticas visuales, mediante una serie de actividades lúdicas y metodologías que les brindarán experiencias y herramientas con las cuales ellos podrán encontrar un lenguaje propio y un punto de creación a partir de sus propios intereses y necesidades.

Como justificación del proyecto de intervención; se realiza este trabajo para ampliar la definición de arte por parte de los estudiantes y evitar sea relegada a los trabajos de manualidades o a conceptos superficiales que ellos han adquirido a través de los años, mediante metodologías erróneas y un débil desarrollo del plan académico anual por parte de los profesores de artes que han estado en la institución, causal del desinterés de los estudiantes.

El desarrollo de este proyecto comprende las etapas de planteamiento de la situación, revisión conceptual, metodología, conclusiones y recomendaciones.

Palabras Clave: (Arte, Educación, Desinterés, Exploración)

Abstract

The present document propose the problem that appears about to the disinterest of some students by the development of the artistic activities in the Integral Bilingual School, in the neighborhood Santa Isabel, from Bogota City.

For the approach and further development of this problem is planning to promote and encourage in the students of the Integral Bilingual School an interest in visual artistic practices, through a series of recreational activities and methodologies that will provide experiences and tools with which they can find an own pictorial language and a starter point of creation based on their own interests and needs.

As a justification for the intervention project; this work is carried out to amplify the art definition in the students and avoid it to being relegated to handicraft works or superficial concepts that they have acquired over the years, through wrong methodologies and a very weak development of the annual academic plan by the art teachers who have been in the institution, reason of the disinterest in the students.

The development of this project includes the stages of approaching to the situation, conceptual revision, methodology, conclusions and recommendations.

Keywords: (Art, Education, Disinterest, Exploration)

Tabla de Contenido

Capítulo I Análisis y contextualización de la situación. 8

Capítulo II Antecedentes, conceptos y normatividad. 13

Capítulo III Tipo de Investigación utilizada. 33

Capítulo IV Propuesta pedagógica..... 37

Capítulo V Conclusiones 58

Lista de Referencias..... 60

Anexos 632

Lista de figuras

Imagen 1. Atelier “Zorro Azul”…..……..……..……37

Figura 1. Estrategias de desarrollo dentro del Atelier…..……..42

Capítulo 1

Análisis y contextualización de la situación.

Actualmente, algunos de los estudiantes del Colegio Bilingüe Integral, del barrio Santa Isabel, en la ciudad de Bogotá, tienen un concepto muy limitado acerca del arte y sus formas de expresión, esto se debe a que durante los años anteriores, los profesores encargados de impartir la asignatura de artes no habían llevado un adecuado desarrollo de conceptos y temáticas, dejando así unos vacíos conceptuales y técnicos en los estudiantes, ya que se abordaban de forma superficial, en parte por los tiempos de clase que son limitados debido a la intensidad horaria y por falta de estrategias pedagógicas y lúdicas implementadas por los docentes dentro de la asignatura. Lo anterior ha generado que el concepto que se tiene de artes visuales por parte de los estudiantes de 7º a 11º se haya limitado a pintura y dibujo; esa concepción limitada de conceptos básicos evita que los estudiantes puedan encontrar y explorar de forma artística y creativa con diferentes materiales y técnicas la amplitud del concepto *arte*.

El problema que se evidencia en los estudiantes, radica de igual forma en la monotonía de las estrategias didácticas y metodológicas que se venían implementando en el área, originando en los estudiantes una falta de motivación, gusto y participación en estos procesos artísticos. Este tipo de metodologías aburridas y repetitivas propuestas por los docentes encargados, que en la mayoría de casos no fueron idóneos para el cargo ya que pertenecían a otras ramas artísticas como el teatro y la danza, hacen que el ambiente de la clase y los contenidos no sean llamativos para los estudiantes, ya que carecen del interés de ellos, y al no estar capacitados para desarrollar actividades plásticas y visuales, los ejercicios

de clase y actividades propuestas son solo aproximaciones a la copia de imágenes y memorización de conceptos artísticos, dejando de la lado la exploración por descubrir en cada estudiante un lenguaje pictórico o visual propio.

Esta problemática se evidencia desde la propia experiencia docente en el área de artes que se ha venido desempeñando en el Colegio Bilingüe Integral, mediante la observación diaria de resultados, procesos de construcción y desarrollo de las diferentes actividades artísticas que realizan los estudiantes dentro de la asignatura, así mismo, la deficiente utilización de los recursos con los que se les había instruido y la falta de uso de materiales con los que cuenta la institución hace que la labor y el quehacer artístico no tenga ninguna relevancia para ellos dentro del desarrollo de su propio contexto, desconociendo de igual manera los procesos de creación y desarrollo que existen detrás de cualquier obra o producción artística: concepción de la idea, boceto o desarrollo, elaboración y culminación, el espacio de trabajo y de igual forma dejando de lado la interdisciplinariedad que existe entre el arte y las demás ramas del conocimiento.

Otro elemento que cabe resaltar, es que al ser grupos de mínimo veinte estudiantes, y con los cortos tiempos que se cuenta para el desarrollo de la clase durante el horario escolar, termina siendo difícil establecer una relación directa del estudiante con el arte, ya que no se puede realizar un aprendizaje individual que les permita recibir la retroalimentación adecuada a cada uno de los procesos que ellos van desarrollando. La anterior situación genera así mismo una dificultad en la apertura al desarrollo y experimentación de las nuevas técnicas o corrientes artísticas.

Es importante mencionar que en el Colegio Bilingüe Integral desde grado pre jardín los estudiantes cuentan dentro de su plan de estudios académicos con las asignaturas de Artes

y Música, las cuales los acompañan hasta grado sexto de bachillerato, ya que desde grado séptimo hasta grado once, los estudiantes pueden escoger un énfasis artístico entre estas dos.

Teniendo en cuenta todo lo anterior se plantea una pregunta problema la cual puede develar el carácter propio del proyecto de intervención que se expone en el presente documento y el cuestionamiento es:

¿Cómo las artes visuales motivan el desarrollo de habilidades artísticas en los en los estudiantes de 7º a 11º del Colegio Bilingüe Integral, del barrio Santa Isabel, en la ciudad de Bogotá?

Basado en esa problemática y en la pregunta planteada, se determina como objetivo general del presente trabajo: Diseñar estrategias desde el arte visual que permita el desarrollo de habilidades artísticas en los estudiantes de 7º a 11º del Colegio Bilingüe Integral, del barrio Santa Isabel, en la ciudad de Bogotá.

Para el desarrollo del proyecto de intervención, se han planteado una serie de objetivos específicos que buscan el cumplimiento del objetivo general y dar respuesta a la pregunta problema, el primero de ellos consiste en: establecer una relación directa entre los estudiantes y el arte mediante el desarrollo de un lenguaje visual propio, que les permita identificar la relación de los estudiantes con el arte a partir del lenguaje visual.

El siguiente de los objetivos consiste en implementar las estrategias didácticas que fortalezca las habilidades artísticas, basados en una metodología de aprendizaje lúdica y a nivel personalizado.

Otro de los objetivos es que los estudiantes puedan establecer relaciones entre los conceptos del arte clásico con las diferentes posibilidades de creación artística y lenguajes

plásticos contemporáneos, mediante salidas de campo al museo de arte moderno de Bogotá (Mambo), museo nacional, Casa Cuadrada, Casa Tinta, ferias de arte independiente y similares su propósito consiste en que los estudiantes puedan estar en contacto directo, no solo con artistas o figuras ya reconocidas en el mundo del arte Colombiano, sino que de la misma manera puedan hacerlo con artistas emergentes, en los diferentes campos del arte tanto de galería como independiente y sus diferentes posibilidades plásticas, creando en ellos una sensibilización frente al arte.

Por último, se busca estimular la interdisciplinariedad que existe, pero no es evidente para los estudiantes entre el arte y las demás asignaturas y campos del conocimiento que maneja y fortalece el Colegio Bilingüe Integral de la cuidad de Bogotá a los estudiantes de artes de grado 7º a grado 11º.

Para el desarrollo y alcance de estos objetivos se designará un espacio propicio de trabajo y producción artística dentro de la institución, un espacio dedicado a la experimentación y a la creatividad: el Atelier de arte del Colegio Bilingüe Integral.

El *ATELIER* es el espacio físico en el cual se desarrollarán las actividades propuestas que permitirán la ejecución de los objetivos específicos que a su vez llevarán a cumplir con el objetivo general, es un espacio adicional a las asignaturas del plan de estudios y es herramienta indispensable para la realización de este proyecto.

Inicialmente el proyecto de intervención busca que los estudiantes puedan encontrar un mayor interés hacia las prácticas artísticas visuales mediante el desarrollo de un lenguaje propio que les permita de forma lúdica desarrollar propuestas o proyectos artísticos que estén enfocados en sus propios intereses, de igual forma se busca incentivar los procesos creativos,

desarrollar un gusto por el quehacer artístico, contribuyendo también al fortalecimiento de habilidades, destrezas, conocimientos y la percepción estética de una pieza artística.

Es importante y pertinente realizar este proyecto por la necesidad de incentivar el propio desarrollo e interés artístico de cada uno de los estudiantes, identificando y aplicando los procesos de creación y construcción que existen detrás de cualquier obra o producción artística y su relevancia: concepción de la idea, boceto, elaboración y culminación. Esto generará en ellos un sentimiento de seguridad en cada uno de sus proyectos, mediante el seguimiento y la retroalimentación durante y después de los procesos.

Finalmente este proyecto, busca crear en los estudiantes del colegio Bilingüe Integral del barrio Santa Isabel de la ciudad de Bogotá, un sentido crítico acerca de la labor del artista de hoy y el cambio del paradigma del arte, generando además una oportunidad en el proceso de aprendizaje ya que al desarrollar y reforzar su interés por el descubrimiento de un lenguaje visual propio, puede percibir su aplicabilidad de desarrollo artístico dentro de actividades de las otras asignaturas que ofrece la institución y de igual forma aplicarlo a las situaciones fuera de la escuela.

Capítulo 2

Antecedentes, conceptos y normatividad.

Actualmente es importante referir que a diferencia de los talleres de arte o centros de enseñanza dedicados a la educación no formal sino complementaria, las instituciones educativas en nuestro país se orientan bajo los Lineamientos Curriculares del Ministerio de Educación Nacional de Colombia, los cuales guían y orientan los contenidos que se deben manejar en las asignaturas de educación artística para niveles de enseñanza primaria, secundaria y media dentro de las aulas de clase, es decir, los talleres de educación no formal cuentan con mayor flexibilidad en el diseño curricular. (Ministerio de Educación Nacional de Colombia, 2018)

De estos lineamientos cabe resaltar la importancia que se hace sobre la posibilidad de incluir dentro del programa y el ámbito escolar las diferentes prácticas artísticas; la danza, la literatura, el teatro, la música, las artes plásticas y visuales, ya que la concepción que se tenía de arte solamente aplicaba a la música y a las artes plásticas o visuales, cuando la realidad es que estas asignaturas cuentan con un alto contenido de aplicabilidad en el ámbito escolar.

Con el fin de exponer lo que se considera la enseñanza artística es recomendable tener en cuenta algunas teorías relacionadas con la pedagogía y lúdica. A continuación se realiza una descripción de algunos autores relacionados con las temáticas anteriormente mencionadas.

Inicialmente se expone que “Las artes aportan fundamentos a nuestras experiencias, desarrollan nuestra percepción y por lo tanto nos permiten apreciar lo que previamente resultaba insignificante. *Las artes nos permiten dar sentido al mundo*.” (Eisner E. W., 2018)

entendiendo que las diferentes funciones que puede tener el arte en la experiencia dentro de la escuela y en la vida humana son un camino para mejorar el conocimiento del hombre, mostrando la realidad, la crítica social y el papel del arte como medio de sensibilización para lograrlo. Dado lo anterior se refleja la interdisciplinariedad del aprendizaje desde el arte, llevando a cabo lo mencionado, el estudiante puede lograr una autonomía intelectual, la cual sigue utilizando al culminar la escuela, entendiendo, reflexionando y siendo crítico frente a una realidad nacional y cultural.

> "La educación artística tiene como objetivo el desarrollo de la mente, aspira a ayudar a los jóvenes a ver, y trata de promover esa cualidad especial de la experiencia humana que es tan característica que le damos un nombre especial. La llamamos experiencia estética. En cuatro palabras, la educación artística trata del enriquecimiento de la vida" (Eisner E. , 2002).

Es decir que el actuar del individuo es el reflejo de un conjunto de saberes y preconceptos adquiridos a través del tiempo, es el arte una de las bases para generar una mirada crítica hacia el entorno.

Ampliando lo planteado es valioso retomar la afirmación de Howard Gardner acerca de que no todos tenemos las mismas facilidades, formas de comprensión y de expresión, los conceptos aprendidos pueden ser desde la colectividad o de manera individual, pero la realidad es que cada estudiante aprende y aplica a su manera desde su tipo de inteligencia; respecto a esto se referencia que:

> "La «inteligencia», desde este punto de vista, es una habilidad general que se encuentra, en diferente grado, en todos los individuos. Constituye la clave del éxito en la resolución de problemas. Esta habilidad puede medirse de forma fiable por medio de tests estándares de papel y lápiz que, a su vez, predicen el futuro éxito en la escuela" (Gardner, 1993, pág. 3).

Este autor continúa en su definición respecto a la "inteligencia" en el contexto diario o fuera de la escuela, argumentando que en la escuela los tests de CI: "Miden únicamente capacidades lógicas o lógico-lingüísticas, en esta sociedad, prácticamente sufrimos un «lavado de cerebro» que restringe la noción de inteligencia a las capacidades empleadas en la resolución de problemas lógicos y lingüísticos." (Gardner, 1993), lo cual expone que ese tipo de pruebas académicas solo poseen efectividad y relevancia en los estudiantes durante el periodo en el cuál cursan la escuela, pero al momento de abordar los problemas y situaciones de la vida diaria y la cotidianidad su resultado no tiene una gran relevancia.

De igual forma y para poder abordar con más claridad el concepto de "inteligencia", Gardner nos habla sobre las inteligencias múltiples, definiéndolas como:

> "La teoría de las inteligencias múltiples, por otro lado, pluraliza el concepto tradicional. Una inteligencia implica la habilidad necesaria para resolver problemas o para elaborar productos que son de importancia en un contexto cultural o en una comunidad determinada. La capacidad para resolver problemas permite abordar una

> situación en la cual se persigue un objetivo, así como determinar el camino adecuado que conduce a dicho objetivo. La creación de un producto cultural es crucial en funciones como la adquisición y la transmisión del conocimiento o la expresión de las propias opiniones o sentimientos. Los problemas a resolver van desde crear el final de una historia hasta anticipar un movimiento de jaque mate en ajedrez, pasando por remendar un edredón. Los productos van desde teorías científicas hasta composiciones musicales, pasando por campañas políticas exitosas" (Gardner, 1993, pág. 4).

Seguido a esto, Gardner clasifica siete tipos de competencias intelectuales: la Lingüística, la lógico matemática, la musical, la espacial, la cinestésico-corporal, la interpersonal y la intrapersonal, al reconocerlas se favorecen los medios de enseñanza de los estudiantes, logrando que cada uno tenga la posibilidad de poder expresar y desarrollar sus propias habilidades a su propio ritmo de aprendizaje, situación que el arte le permite ya que esta área de conocimiento se puede aplicar desde cualquier enfoque. De esta forma, Gardner concluye en su libro con la siguiente afirmación:

> "Por último, nuestro mundo está lleno de problemas; para disponer de alguna posibilidad de resolverlos, debemos hacer el mejor uso posible de las inteligencias que poseemos. Tal vez reconocer la pluralidad de inteligencias y las múltiples maneras en que los humanos pueden manifestarlas sea un primer paso importante." (Gardner, 1993, pág. 14)

Es en este punto en donde radica la importancia de un proceso de enseñanza personalizado, donde se pueda establecer una relación más personal en el desarrollo de sus procesos y formas de aprendizaje.

También es importante resaltar que desde el campo de la Estética (Artola, Introducción a la estética: historia, teoría, textos (Vol. 19), 2008), entendiéndola como algo que se refiere a lo sensible o al sentimiento de reconocer las cosas sin que necesariamente las conozcamos, también se pueden rescatar algunos aportes que tiene el arte en la formación de los hombres haciéndolos integrales, ya que la estética no solo se percibe como la sensibilidad con el mundo, donde podemos interpretar y reflexionar sobre nuestro entorno y acerca de los hechos que se expresan mediante las diferentes prácticas artísticas, sino que también nos permite entendernos el uno con el otro, con nosotros mismos y con el entorno mediante principios éticos y espirituales. De igual forma, Artola, afirma que el proceso de contemplación estética o de belleza de una obra no consiste solo en mirarla, dice también que:

> "Para ser *contemplada*, la belleza está exigiendo una mirada "simpática". Plotonio decía que no se puede contemplar la belleza si no se es bello. Y la experiencia parece atestiguarnos que el que se acerca a una obra de arte ya tiene una cierta complicidad con ella: va *en busca* de la belleza, que la *espera*, y que incluso la verdadera *contemplación* de la belleza no se produce sino después de un primer movimiento de interpretación." (Artola, Introducción a la estética: historia, teoría, textos. Vol. 19., 2008)

Comprender estas ideas y conceptos, puede hacer que se estimule en los estudiantes del Colegio Bilingüe Integral una sensibilidad que fortalece la creatividad, la expresividad y una relación hacia el hombre como individuo y sociedad, el arte no es solo producción física sino la armonía con su propio entorno.

De lo anterior se puede sintetizar; que el arte desarrolla en los estudiantes capacidades creativas, lógicas y prácticas que permiten conceptualizar, razonar y valorar de forma estética su obra y producción artística y la de los demás.

La educación artística en Colombia está contemplada como eje indispensable que se debe aplicar al Proyecto educativo Institucional P.E.I, ya que desarrolla capacidades tanto analíticas, críticas y de sensibilización en el estudiante que puede aplicar en la vida, permitiéndole ser partícipe del desarrollo, testigo y actor en el contexto de nuestro país.

Es importante que los estudiantes reconozcan que el arte ha sido desde sus orígenes un medio que transmite ideas, pensamientos y nos permite percibir la historia del mundo, tal como lo afirma Hipólito Taine en su libro Filosofía del arte:

> "El punto de partida de este método consiste en reconocer que una obra de arte no está aislada, y por consiguiente en buscar el conjunto de qué depende y que la explica. El primer paso no es nada difícil. Ante todo y visiblemente, una obra de arte, un cuadro, una tragedia, una estatua, pertenecen a un conjunto, quiero decir a la obra total del artista que es su autor" (Taine H. &., 1960).

El autor también nos muestra que incluso el artista no está aislado en su propio contexto como individuo, sino que de igual forma lo está junto a los demás artistas y personas de su época:

> “Para comprender una obra de arte, un artista, un grupo de artistas, es preciso representarse, con la mayor exactitud posible, el estado de las costumbres y el estado de espíritu del país y del momento, en que el artista produce sus obras. Esta es la última explicación; en ella radica la causa inicial que determina todas las demás condiciones. Verdad es esta, señores, que confirma la experiencia, porque recorriendo las principales épocas de la historia del arte podemos observar que las artes nacían o morían al mismo tiempo que aparecían o desaparecían ciertos estados de espíritu y de costumbres, con los cuales el arte estaba íntimamente ligado” (Taine H. &., 1960).

La educación artística en Colombia se rige bajo los lineamientos establecidos por el Ministerio de Educación Nacional, logrando que en cada institución, docente, padre de familia y estudiante se puedan percibir las artes como parte importante de la formación integral del ser humano. Bajo estos lineamientos establecidos, se busca que las instituciones educativas del país puedan integrar las diferentes prácticas artísticas en su programa, pero en algunos casos se deja de lado la importancia de estas en la formación del estudiante, debido a problemas de infraestructura, espacios y elementos adecuados para su realización adicional al

modelo en el que se prioriza en las áreas básicas del conocimiento: ciencia y lenguaje, obviando que desde el arte estas áreas temáticas se pueden fortalecer.

El Colegio Bilingüe Integral del barrio Santa Isabel en la ciudad de Bogotá, tiene como misión “Ser una institución educativa bilingüe formadora de líderes emprendedores, solidarios e integrales; basados en una pedagogía significativa que permita el desarrollo de sus capacidades, para desempeñarse competitivamente en la dimensión empresarial, tecnológica, cultural y científica en su entorno social”, para esto el colegio cuenta con tres sedes: sede A Bachillerato, sede B preescolar y sede C Primaria, dentro de las cuales se cuenta con espacios adecuados para el aprendizaje integral de los estudiantes del sector y barrios aledaños.

En sus veinticuatro años desde su fundación, el Colegio Bilingüe Integral se ha enfocado en desarrollar y formar seres integrales con valores, participes de la sociedad y del desarrollo el país y del mundo mediante acciones educativas que buscan crear hombres libres y autónomos, creativos, productivos, psíquicamente sanos, socializados, morales, y capacitados para recibir y progresar en el siglo XXI.

En el P.E.I. de la institución, a parte de las materias elementales y básicas asignadas, a los estudiantes se les ha brindado la oportunidad de profundización en dos lenguas extranjeras; el inglés y el francés, donde los estudiantes en grado once se certifican con instituciones acreditadas. De igual forma, desde Pre-jardín, los estudiantes cuentan con las asignaturas de Artes y Música dentro del plan académico establecido hasta grado sexto, y desde grado Séptimo los estudiantes de la institución tienen la opción de elegir un énfasis artístico entre esas dos asignaturas en el cual profundizarán hasta grado once, siendo estos grados en los que está enfocado el proyecto de intervención.

El colegio ha considerado las asignaturas de artes y música debido a que la parte artística de los estudiantes es importante en su desarrollo como se mencionó anteriormente, y se busca que los estudiantes que posean habilidades desarrolladas en el ámbito artístico puedan explotarlas y percibirlas como una herramienta de vida diferente, esto se da con la libre elección de ellos, brindándoles la oportunidad de tener un énfasis o sub carrera con un nivel avanzado. Se optó por estas dos prácticas artísticas debido a la infraestructura de la institución, ya que en el plan académico también se cuenta con la clase de literatura en la cual se trabaja el teatro, y la danza en la clase de educación física.

A continuación se referencia en términos generales la estructura temática a través de los grados.

En el programa anual de contenidos de la asignatura de artes del Colegio Bilingüe Integral, desde grado cuarto a once, los estudiantes realizan un recorrido histórico del arte, experimentando con técnicas, identificando y reconociendo vanguardias famosas y artistas representativos tanto de Colombia como del mundo, mientras perfeccionan y adquieren conocimientos tanto teóricos como técnicos.

Desde Pre-jardín hasta grado Tercero, los estudiantes empiezan a relacionarse con las prácticas artísticas mediante actividades lúdicas que les permiten aprender sobre la espacialidad, los tamaños, las jerarquías, las formas y a desarrollar su motricidad. De igual forma aprenden conceptos básicos sobre la teoría del color y el trabajo manual.

En grado cuarto, los estudiantes inician el recorrido histórico y pictórico desde el origen del arte; arte rupestre en Europa y Australia, pasando por las culturas precolombinas en américa, analizando de igual forma el arte y la cultura de los pueblos africanos.

Para grado Quinto, los estudiantes empiezan a desarrollar obras basadas en el arte y la historia de Mesopotamia, pasando por la cultura sumeria, egipcia, la llegada del imperio griego, el auge del imperio romano, de ahí parten al arte de la India y con un breve recorrido por el arte de Japón y de China.

En grado sexto, ya adentrándose en la modernidad, se estudian los aportes relevantes del Renacimiento para el arte de ese momento y su relevancia para el arte contemporáneo, con aproximaciones a la pintura, al grabado y la ilustración. Seguido a esto se profundiza en los conceptos básicos de perspectiva, desarrollan obra basada en el expresionismo alemán, entendiendo todo el contexto histórico de guerra y postguerra que existe detrás de este. En este grado se busca que los estudiantes puedan percibir un poco de lo que será el proceso académico, teórico y técnico en la clase de artes, ya que es el último año en el que los estudiantes ven las dos materias artísticas que ofrece el colegio.

En grado séptimo, los estudiantes tienen la opción de elegir un énfasis artístico en el cual profundizarán hasta grado Once. Acá, los estudiantes empiezan a conocer los diferentes procesos de reproducción artística como el grabado y la imprenta, se trabaja con el arte barroco y se experimenta con técnicas como el collage y el esgrafiado en pequeño y gran formato.

En grado octavo, el énfasis se hace en el impresionismo y la importancia de la luz y el color en la pintura, trabajando con diferentes materiales artísticos y haciendo un enfoque hacia el desarrollo y habilidad en el manejo de las acuarelas y las pinturas. De igual forma, los estudiantes realizan diferentes actividades en grupo durante la clase, permitiéndoles conocer la importancia del trabajo colectivo en las artes.

El trabajo que se desarrolla en grado noveno está enfocado hacia el proceso creativo, la importancia de las ideas en el arte y el arte contemporáneo, trabajando desde el Dadaismo, el Ready-made y trabajos y técnicas propias del surrealismo.

En décimo grado, los estudiantes tienen el primer acercamiento al arte en Colombia, encontrando y descubriendo artistas que parten de la realidad nacional y de su contexto para la creación de las obras. De igual forma, los estudiantes empiezan a conocer la historia de su país y la importancia de esto para la gráfica y las artes en Colombia.

Por último, grado once se enfoca en el perfeccionamiento de su obra, haciendo un leve repaso de los temas vistos y dándole al estudiante la libertad de elegir las técnicas y el medio sobre los cuales trabajar temas que se debaten en conjunto con el grupo, asimilando la colectividad y el trabajo en equipo en procesos artísticos.

No obstante, al estar cobijados por el plan anual, y aunque la clase se enfoca en que cada estudiante pueda encontrar y desarrollar su lenguaje artístico personal, el tiempo dispuesto para la asignatura no permite que lo anterior se pueda lograr en todos los casos a profundidad, es por esto que el interés de algunos de los estudiantes en las artes resulte como algo pasajero y en algunos otros es casi nulo, ya que algunos pertenecen a escuelas de artes externas, pero otros no cuentan con el tiempo o los recursos necesarios, otra de las razones es que al ser grupos de entre veinte (20) y veinticinco (25) estudiantes, se dificulta el lograr un resultado profundo inherente a las actividades propuestas.

En el transcurso de los últimos años la clase de artes ha tomado mayor interés por parte de los estudiantes, incluso en las otras asignaturas se han logrado desarrollar proyectos en conjunto mostrando la importancia de la interdisciplinariedad, esto generó por parte de

algunos de los estudiantes de grados décimo y once que se creara un espacio para el libre desarrollo de proyectos artísticos fuera de la clase y del horario escolar. Este taller de arte es el denominado *Atelier*, resultado del interés de ese grupo de estudiantes, el cual les permitió tener un espacio propio en el cual desarrollar más sus habilidades artísticas.

Algunos de los estudiantes que no muestran ese mismo vínculo o gusto por el arte se han sentido atraídos por el Atelier, más al no contar con esos conceptos nombrados en la problemática de este documento, carecen de igual manera de parámetros o criterios para poder juzgar una obra, así que prefieren mantenerse al margen de esas actividades artísticas de las cuales sus compañeros participan. Al no tener una relación personal con el arte como sus pares, sienten que no cuentan tampoco con las herramientas necesarias o las bases para poder formar parte de él, son ellos la razón de ser de este proyecto y el grupo objetivo que inicialmente se abordará, aprovechando el interés demostrado.

Es válido ese sentir del estudiante, ya que para poder establecer esa relación que se busca con el arte, se debe tener un criterio de análisis y conocimiento sobre este y las técnicas artísticas, de igual forma sobre el contexto y desarrollo plástico que hay detrás de ellas. Es por eso que al mirar una obra de arte, son muchas las emociones y preguntas que podemos llegar a experimentar y que surgen en el momento de enfrentarnos a ella, desde la vida del artista, ¿Qué quería retratar, o en qué momento? y ¿En qué contexto fue realizada?, pero son pocas las personas que se cuestionan acerca del espacio o momento donde fue realizada la obra, debido a esto la concepción que se tiene del taller o estudio de artista es poco conocida, de ahí la problemática que se está abordando, en donde los estudiantes han relegado el amplio oficio del arte a unas pocas técnicas.

Desde el siglo XIX el Atelier, cuyo nombre proviene de la palabra en francés que significa *Taller* (Riaño, 2018, pág. 1), tuvo su mayor auge en Europa, siendo el espacio de reunión de los diversos artistas de la pintura, escultura, literatura y música. Este espacio de reunión, que en un principio era en la morada de alguno de ellos, buscaba la integración e interdisciplinariedad de las artes en general, como lo define en el texto Jean Pierre Martinon, el cual describe el Atelier como un concepto muy rico en carga semántica, siendo "a la vez el espacio físico donde tiene lugar la enseñanza; el vínculo casi tribal que lo organiza y lo anima; el grupo mismo de alumnos que lo conforma; el patrón del mismo" (Martinon, 2003), complementando este último la definición práctica del concepto que ayuda a entender el contexto y la pertinencia del presente proyecto.

La gran demanda de artistas emergentes hizo que los Atelier dejaran de ser el simple lugar de encuentro del arte y la creatividad, para convertirse en el sitio de la experimentación. Los artistas dejaron de lado esa concepción romántica del arte, hablando de lo sublime, y se sumergieron en las experimentaciones con la materia prima, entre diferentes oficios plásticos, técnicas y materiales, yendo de la mano con la transformación y evolución del mundo, dando origen al arte moderno el cual está vigente en los procesos de formación artística contemporánea, como define Bourriaud en su libro Formas de vida: El arte moderno y la invención del sí, la cual expresa de la siguiente forma:

> "En pocas palabras, la obra de arte difiere hoy del resto de clases de objetos por el hecho de que no está determinada por un marco profesional normativo. Esta situación no ha existido eternamente: apareció a finales del siglo diecinueve (…) permitiendo la producción en masa y la estandarización de los bienes de uso. Esta evolución de las

> relaciones de producción ha instaurado nuevas prácticas artísticas, así como nuevos valores estéticos: la división del trabajo, que establece nuestro uso del tiempo, ha determinado también profundamente la lógica del arte moderno" (Bourriaud, 2009).

Desde Picasso, Brancusi, Dalí, y hasta Warhol, con su Atelier *"La Fábrica*", siendo este último un punto de partida para la evolución del atelier desde el arte pop, se explica que el atelier es un elemento de importancia en los procesos de creación artística y enseñanza, al igual que se expresa en el texto de Cintia Bourlot, en el cual manifiesta la singularidad de los artistas pop de la siguiente manera:

> "Los artistas Pop, entonces, si bien presentan algunas diferencias de estilo y de pensamiento, concuerdan en la ambición de crear un arte que refleje la cultura de la época. Pueden presentar un mayor o menor rechazo a la sociedad de consumo y el capitalismo, pero la esencia no deja de ser la de mostrar elementos, personas o personajes en sus formas cotidianas, representando la mentalidad de una nueva generación de pensamiento consumista" (Bourlot, 2010).

Con la ayuda del arte pop, estos espacios dieron a luz a nuevas propuestas visuales que abrirían las puertas a artistas emergentes, tendencias y corrientes contemporáneas las cuales ya no solo veían la galería como un espacio de exposición, sino el mundo exterior como lugar de intervención, dando origen al *Performance, Land Art, Street Art*, la gran dimensión de las obras y el uso de materiales no convencionales. Lo anterior ayuda a dejar en

evidencia la importancia de creación de espacios de producción artística del carácter del Atelier en los procesos de educación y formación en el arte: lugares de experimentación.

En Colombia, el Atelier también ha ido tomando forma desde la década de los 70, creando diferentes espacios de reunión tanto para artistas, estudiantes de arte o personas interesadas en adquirir conocimientos sobre el arte o alguna práctica. Teniendo en cuenta el artículo de la revista Estampa acerca del arte en Colombia, se puede ver que frente al desarrollo artístico:

> "Bogotá está muy tranquila de detentar la hegemonía de las actividades artísticas, pero no debería estarlo tanto. No consigue de ninguna manera aumentar el exiguo número de sus salas de exposición, el Salón Nacional fue desastroso y la inercia de las autoridades para resucitar el proyecto abandonado del Museo de Arte Moderno es total. Las artes plásticas se pierden en los corredores y las oficinas de los organismos burocráticos. En cambios de perfeccionarse, la antigua Atenas se "espartiza" a gran velocidad" (Traba, 1961).

De lo anterior se puede entender que esta "hegemonía" del arte fue el detonante desde los años 60 para optar por una descentralización del arte, del artista y su obra fuera de las galerías y espacios convencionales de exposición, permitiendo que se creen ferias independientes que sirvan como plataforma de lanzamiento para artistas emergentes. En la actualidad, una de las más representativas es "La independiente, Feria de publicaciones", la cual se realiza en la ciudad de Bogotá con ediciones cada dos o tres meses, en las cuales

aparte de dar a conocer su obra y vender sus productos, los expositores y asistentes pueden intercambiar su material personal y participar en talleres lúdicos y artísticos que se brindan dentro del espacio.

La labor del artista no solo consiste en crear obra, sino en poder hacer ver al Atelier contemporáneo en el que se construyó la misma como un espacio de aprendizaje, de lúdica, de interdisciplinariedad entre las artes, entre el hombre y el mundo, en donde todos los que integran el Atelier toman tanto el papel de maestro como de aprendiz, ya que cada uno desde sus diferentes intereses y conocimientos están dispuestos a compartir y aprender de los mismos, en este mismo sentido podemos remitirnos a la entrevista de Malaguzzi para la revista Bambini, en la cual hace una aproximación al concepto de Atelier en un contexto educativo:

> "parte di un disegno complesso, luogo aggiunto dove affondare e abilitare la mano e la mente, affinare l'occhio, l'aplicazione grafica e pittorica, sensibilizzare il buon gusto e il senso estetico, decentrarsi in progetti congiunti con le attività disciplinari di sezione, ricercare motivazioni e teorie dei bambini dallo scarabocchio in sù, variare strumenti, tecniche e materiali di lavoro, favorire trame logiche e creative, familiarizzare con le sintonie e le discrepanze dei lenguaggi verbali" (Catini, 1988).

Esta cita explica que el Atelier es un espacio diseñado o concebido para la creatividad, agudiza tanto la mano, la mente y el ojo, sensibiliza al hombre sobre un buen

gusto ético y estético, permitiendo en si la creación de un ambiente basado en la libre experimentación artística.

Basado en lo anterior, y en la pregunta planteada se establece dentro de los objetivos a desarrollar en el proyecto que se utilice este espacio de desarrollo artístico concebido por y para los estudiantes de grado 7º a grado 11º del Colegio Bilingüe Integral del barrio Santa Isabel en la ciudad de Bogotá, para que los estudiantes puedan aplicar nuevos conocimientos, temáticas y técnicas que no están incluidos en programa anual de contenidos de la asignatura de artes, logrando así enfocar los intereses artísticos que cada uno quiere descubrir.

Todos los objetivos específicos planteados que apuntan al objetivo general se alcanzaran mediante el Atelier.

El presente proyecto de intervención busca que los estudiantes de la institución educativa mencionada puedan desarrollar sus aptitudes, habilidades y manejo de técnicas artísticas para la creación de obras a partir de sus propios intereses, creando una relación entre el arte y la enseñanza, de igual manera busca que ellos puedan encontrar ese vínculo con el arte, que le permitirá desarrollar proyectos interdisciplinarios con las demás asignaturas que forman parte del componente académico y también que estas habilidades e intereses les sean útiles al momento de culminar la escuela y que los sigan aplicando e implementando fuera de ella.

De igual forma, durante los procesos de búsqueda e investigación en el desarrollo de este proyecto, se han encontrado proyectos en la Fundación Universitaria Los Libertadores, como:

"Las artes: estrategia pedagógica para mejorar la atención" (Barrera & Vargas, 2016), el cual plantea el siguiente interrogante: ¿Cómo el arte mejora el proceso de atención de los estudiantes de 5 y 10 años, en instituciones educativas departamentales de la Calera?

El objetivo consiste en potenciar la atención de los niños de las instituciones educativas departamentales de la Calera, con estrategias pedagógicas en artes que contribuyan al mejoramiento del aprendizaje y por ende el rendimiento académico, lográndolo mediante los estímulos y con una interacción lúdica entre el estudiante y el docente se pueden mejorar esos aspectos que permiten desarrollar en los estudiantes unos vínculos más fuertes con las actividades y los procesos de aprendizaje.

De la misma forma que el proyecto: *"Las Manifestaciones Artísticas Como Herramienta Didáctica Para Mejorar Los Procesos Semióticos En La Escuela"* (Suárez, Pulido, & Monsalve, 2016) en el cual se realiza el cuestionamiento ¿De qué manera el conocimiento de las diferentes manifestaciones artísticas contribuyen al mejoramiento de los procesos semióticos; uso, relación y contexto?, cuyo objetivo general se basa en categorizar los procesos semióticos evidenciados en las manifestaciones artísticas, acercando al estudiante hacia el uso, relación y contexto que lo llevan al conocimiento del arte y al desarrollo de la apreciación estética. Esto se logra mediante la creación de espacios donde se permita fortalecer la apreciación, precepción y conocimientos frente a los procesos interpretativos de una manifestación artística.

En ese mismo enfoque, el proyecto *"Ambientes desde el Arte como experiencias constructoras de Aprendizaje"* (González, Urrego, & Pineda, 2016), ha sido de gran relevancia debido a la pregunta: ¿Cómo generar nuevos ambientes de aprendizaje desde la

expresión plástica, visual y musical que capten la atención, interés e incentiven la motivación de los estudiantes?, ya que en este se propone generar ambientes a través del arte que promuevan el interés e incentiven la motivación por el aprendizaje de las estudiantes del grado cuarto del colegio de Nuestra Señora del Pilar – Sur, mostrando que se pueden usar las expresiones artísticas como elementos que contrarrestan la falta de motivación y desinterés dentro de los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

Otros desarrollos de actividades pedagógicas, fuera de la universidad, que aportan a este proyecto son:

"La Educación Artística como Disciplina Escolar: Un análisis estructural sobre la Educación Artística" (Avendaño, 2015) el cual plantea la siguiente pregunta: ¿Cómo la Educación Artística se propone como una disciplina escolar en la formación de educadores en la Licenciatura en Artes Escénicas de la Universidad Pedagógica Nacional? Este proyecto busca comprender la Educación Artística como una disciplina escolar en la formación de educadores para el campo de la educación básica y media, abordando así un enfoque sobre la trayectoria e importancia de la incursión de las prácticas artísticas dentro de la escuela y el rol del maestro y del estudiante, el cual es de un gran aporte referencial para los procesos de enseñanza.

El siguiente proyecto, *"Sistematización de una experiencia pedagógica en educación artística, en un espacio no convencional"* (García & Godoy, 2011), expone el interrogante: ¿De qué manera la sistematización de una experiencia en el campo del arte contribuye a la cualificación de las prácticas de enseñanza en un espacio no convencional?, cuyo objetivo general busca sistematizar una experiencia en educación artística, para visibilizar y reflexionar sobre los saberes que conducen a la cualificación de prácticas de enseñanza en

esta área, resaltando la importancia de la educación artística desde espacios fuera del aula que permitan sensibilizar a los niños sobre el arte y cambiando el modo en que perciben y aprenden fuera de un entorno tradicional de enseñanza.

Y por último, el proyecto *"La construcción de la identidad narrativa en niños a través de mediaciones artísticas"* (Segura, Garcés, & Chiquillo, 2016), en el cual se propone: Comprender la manera en que se construye la identidad narrativa, en un grupo de niños de 9 y 10 años que estudian en un colegio distrital ubicado en una zona de alta vulnerabilidad, en donde surgen problemáticas sociales como desplazamiento, prostitución, violencia intrafamiliar, drogadicción. Su objetivo consiste en: Visibilizar y comprender la manera cómo los niños de 9 y 10 años construyen su Identidad Narrativa a través de una mediación artística de carácter plástico, lo que permite ver que, a través del arte, se puede construir un medio de narrativa personal, un lenguaje visual, permitiendo crear una sensibilización hacia nosotros mismos y hacia los demás, partiendo desde nuestro propio contexto personal y social.

Capítulo 3

Tipo de Investigación.

De acuerdo con el planteamiento, este proyecto es de carácter cualitativo ya que se dedica a datos que no pueden ser cuantificables desde ciertas cifras o estadísticas. En este proyecto se recogen percepciones, cultura y todos los referentes del individuo frente a la creación artística, se define este tipo de investigación y su carácter cualitativo ya que se dedica a la temática del aprendizaje por medio del arte, basado en estrategias de aprendizaje que permitan entender, explorar y en un resultado final que se pueda resolver la problemática planteada.

Cabe resaltar que este trabajo contiene una fase descriptiva, en la cual se tienen en cuenta todos los elementos que se han dispuesto y se dispondrán para la ejecución de las actividades y metodologías aplicables al proyecto de intervención, es de acción participativa debido a que los estudiantes del Colegio Bilingüe Integral irán mostrado un fuerte interés en el desarrollo de actividades y proyectos artísticos, "la investigación cualitativa atraviesa diversas disciplinas, participa de una gran variedad de discursos o perspectivas teóricas y engloba numerosos métodos y estrategias de recogida de datos". (Esteban, 2003), es decir es aplicable a nuestro caso de estudio.

Los estudiantes con los que se trabajará este proyecto de intervención, son aquellos estudiantes de grados séptimos a grados once que presenten la mayor falencia que se ha planteado en la problemática, es decir, que no hayan podido crear un vínculo con el arte y las diferentes prácticas artísticas en el campo visual.

El arte no está catalogado como una ciencia exacta, sino que pertenece a las humanidades, por tal motivo se requiere una estructura construida desde la habilidad desarrollada por el estudiante y plasmada en un resultado plástico, el cual incluye valores artísticos subjetivos.

Aunque a la asignatura de artes se le puede hacer una valoración numérica a lo largo de las clases, debemos tener en cuenta que el enfoque cualitativo nos remite a tomar en cuenta referentes de su interacción, desarrollo y crecimiento personal reflejado en el mejoramiento de la capacidad de aprendizaje y la manera de definir al arte.

Para el desarrollo óptimo del proyecto y en concordancia con el enfoque cualitativo se utilizará la observación en cada una de las etapas y la participación misma de los

estudiantes dentro de los métodos de aprendizaje, guiándolos dentro de su mismo proceso durante la construcción de un proyecto artístico, además de utilizar la exploración como un medio lúdico para mejorar las condiciones del aprendizaje y permitir que de forma no extenuante exista un proceso de adquisición de contenidos de las demás áreas del conocimiento favoreciendo la interdisciplinariedad.

El desarrollo de los objetivos propuestos que se van a realizar se basa en la línea de investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación “Pedagogías, didácticas e infancia” ya que en ella se establecen mecanismos y herramientas que enriquecen el desarrollo del proyecto de intervención mediante el planteamiento de elementos que permitan desarrollar metodologías aplicables, basadas en la lúdica hacia una enseñanza con acercamiento directo a los estudiantes involucrados, buscando también nuevas formas y medios de trabajo, es decir, brindándoles un espacio alterno al aula de clase en el cuál se pueda llevar a cabo estos procesos y actividades, en los que los estudiantes iniciaran la creación de un vínculo con el arte empezando a construir un lenguaje visual propio para desarrollar actividades basadas en sus intereses y motivaciones.

El eje de acción hace referencia a la base sobre la que se desarrollarán las actividades del proyecto, este se centra en establecer un interés hacia la producción artística, la cual incluye: el desarrollo de un lenguaje visual o pictórico propio que parte de los intereses del estudiante, reforzar el dominio y manejo de las diferentes técnicas y medios artísticos que posean o tengan afinidad, para lograr los resultados se utilizan como herramientas metodológicas la profundización en el conocimiento de las técnicas y materiales adquiridos previamente por cada uno de los participantes incluyendo al docente el cual en su rol dentro de este proceso es guía, mas no ejerce su función como docente convencional, es decir, que

se centrará y será su prioridad el poder acompañar de forma personalizada el desarrollo de estos procesos durante cada una de las fases. Adicional, en el Atelier que es en donde se ejecutan las actividades y en concordancia para los objetivos específicos, y en su orden se definen como ejes de acción:

- Estimular la autonomía teniendo en cuenta sus conceptos y apreciaciones ya sea por algo adquirido previamente o ante una obra nueva.
- Brindar asesoría a partir de los intereses de cada estudiante, además de la propuesta de nuevas técnicas.
- Hacer salidas de campo relacionadas con el tema artístico y sus diferentes corrientes.
- Aplicar las técnicas aprendidas a contenidos de las demás asignaturas, por medio de la creación de obras y que estas sean tenidas en cuenta en los procesos de desarrollo de las mismas.

Cada uno de estos ejes de acción apunta al desarrollo de cada uno de los objetivos específicos propuestos y llevados a cabo en el Atelier.

Capítulo 4

Propuesta pedagógica.

Este proyecto pedagógico surge de una problemática la cual, en una mirada general, tiene que ver con el desinterés de algunos de los estudiantes del Colegio Bilingüe Integral en las clases de artes, además de la falta de profundización por parte de los mismos al momento de definir ¿qué es el arte? y la basta cantidad de técnicas y conceptos que en él se desarrollan.

Con base en lo anterior se plantea: Imagen, descripción y funcionalidad del Atelier de Arte del Colegio Bilingüe Integral.

Imagen 1. Atelier “Zorro Azul”

Fuente: Elaboración propia. 2018, Logotipo del Atelier.

El Atelier “Zorro Azul” nace de la necesidad de algunos de los estudiantes de grado 7º a grado 11 de artes del Colegio Bilingüe Integral, de la Ciudad de Bogotá, por tener un espacio propio de creación, fuera de la asignatura de artes, en el cual puedan tener un libre desarrollo de sus habilidades y pensamiento, tanto colectivo como individual, y de igual manera les permita relacionarse con proyectos de talleres alternos y academias de arte dentro de la cuidad de Bogotá, ampliando su visión acerca del concepto del arte y permitiéndoles definir un lenguaje visual propio, aumentando el interés en el campo artístico.

Es necesario crear estrategias para que exista un refuerzo y corrección en las falencias que el grupo objetivo de estudiantes presenta. Este proyecto se realiza para que los estudiantes puedan crear un vínculo más personal con las artes y puedan encontrar su gusto artístico aplicado a diferentes propuestas desarrolladas, no solo para la asignatura artes, sino que pueda ser una opción aplicada en las diferentes áreas temáticas.

Para estimular el interés es necesario aportar al estudiante por medio de la propuesta pedagógica la cual se compone de: tutorías personalizadas, actividades artísticas lúdicas, salidas de campo y desarrollo de proyectos artísticos libres en un espacio adecuado para ello.

El Atelier "Zorro Azul", espacio que fue concebido con anterioridad para tener un lugar de trabajo donde los estudiantes puedan desarrollar proyectos en colectivo, junto a sus compañeros del mismo o de diferentes grados, ya que cada uno de ellos, y con sus conocimientos durante los años dentro de la institución, ha podido aprender, conocer y dominar el manejo de diferentes técnicas artísticas: Acuarela, acrílicos, óleos, gouache, escultura, fotografía, animación, performance, grabado e ilustración es el espacio idóneo en el cual se desarrollará la propuesta pedagógica.

Se ha propuesto como objetivo general: Diseñar estrategias desde el arte visual que permitan el desarrollo de habilidades artísticas en los estudiantes de 7º a 11º del Colegio Bilingüe Integral, del barrio Santa Isabel, en la ciudad de Bogotá. A partir de este se han planteado además los objetivos específicos antes mencionados para procurar su cumplimiento.

El Atelier es el espacio adecuado para desarrollar las actividades que permiten el alcance de los objetivos, en este, se busca que los estudiantes de artes del Colegio Bilingüe Integral, de la cuidad de Bogotá, puedan desarrollar sus habilidades creativas y técnicas en los diferentes procesos artísticos. Desde la concepción de la idea, hasta el resultado final, se pretende que cada uno de los estudiantes que participen activamente estén inmersos dentro del mundo del quehacer artístico, dejando de lado la teoría académica e involucrándose de una forma en que sus propios intereses por descubrir, aprender y experimentar se vayan dando a su propio ritmo, en donde los estudiantes no estén actuando o cumpliendo por recibir

una calificación, esto apunta a una ruta pedagógica interesada además en superar aquellas debilidades artísticas y mantener las habilidades que pueden ser aplicadas desde el arte a el entorno cotidiano que involucra lo cultural y social.

Este objetivo se puede lograr con mayor facilidad a lo que podría trabajarse en la cátedra de artes, ya que al ser un espacio concebido para la creación y la experimentación artística, y bajo la guía del docente en el rol de maestro del atelier, se puede aplicar una metodología de aprendizaje casi personalizado, en donde cada uno de ellos recibe la asesoría respecto a sus propios intereses artísticos y plásticos. **(Anexos 1-6)**

Es importante que cada uno de los estudiantes empiece a pensar de forma creativa, es decir, no que sean solo artistas por el hecho de producir obras, sino que empiecen a pensar como artistas, de forma creativa a las situaciones a las que se enfrentan en su día a día.

Este proyecto de intervención se desarrollara utilizando una propuesta pedagógica que contiene las siguientes estrategias:

ESTRATEGIAS	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECIFICOS	ACTIVIDADES	MATERIALES Y RECURSOS	EVALUACION	RESPONSABLES
DESARROLLO DE UN LENGUAJE VISUAL PROPIO.	Identificar el interés artístico del estudiante.	• Identificar las destrezas y habilidades técnicas. • Proponer la elaboración de obras a partir de sus intereses.	• Analizar con el estudiante trabajos de diferentes artistas. • Elaboración de la obra • Desarrollo de una bitácora artística.	• Oleos • Acrílico • Lienzo • Pinceles • Recursos digitales de contenido • Bitácora • Lápices • Acuarelas • Yeso	• Capacidad de identificación de las corrientes y técnicas artísticas durante el desarrollo de las obras	Docente encargado y estudiante
APRENDIZAJE INDIVIDUAL	Realizar Tutorías personalizadas que permitan al estudiante el desarrollo de su lenguaje visual.	• Realizar Retroalimentación personalizada durante el proceso de creación de la obra. • Motivar al estudiante al desarrollo de las diferentes técnicas aplicando su lenguaje visual.	• Reinterpretación de obras icónicas del arte a su criterio. • Establecer un dialogo con el estudiantes a través del proceso analizando la concepción de la idea y su resultado plástico. • Desarrollo y registro en la bitácora artística.	• Oleos • Acrílico • Lienzo • Pinceles • Recursos digitales de contenido • Bitácora • Lápices • Acuarelas • Yeso • Textos artísticos.	• Conocimiento teórico y práctico de las artes. • Culminación de la obra incluyendo la estética y pulcritud.	Docente encargado y estudiante.
	Permitir que el estudiante este en contacto con el campo artístico en espacios diferentes al aula	• Seleccionar y participar en eventos de acuerdo al trabajo desarrollado por los	• Revisar de bases de datos de diferentes actividades artísticas fuera de	• Recurso financiero • Bitácora	• Participación en las salidas de campo • Registro ilustrado de lo	Docente encargado, estudiantes, administrativas de la institución educativa y padres

SALIDAS DE CAMPO		estudiantes. • Establecer contacto con otras comunidades artísticas.	la institución. • Desarrollo y registro en la bitácora artística • Socializar con los integrantes del Atelier posterior a las salidas acerca de lo visto y aprendido.		visto en la salida de campo.	de familia. .
ACTIVIDADES ARTISTICAS LUDICAS	Crear actividades y espacios en donde el estudiante pueda realizar ejercicios artísticos de manera lúdica.	• Revisión y socialización de diferentes actividades. • Generar espacios idóneos para superar la monotonía del aula. • Lograr la participación de todos los estudiantes.	• Ejercicios de dibujo rápido y bocetación • Desarrollo y registro en la bitácora artística • Picnic ilustrado. • Realizar Reconstrucción bidimensional •	• Bitácora de dibujo • Lápices • Colores • Cámara fotográfica • Materiales artísticos básicos.	• Uso de la Teoría de color. • Manejo de conceptos de perspectiva. • Técnicas de dibujo. • Conceptos artísticos aplicados. • Participación en las actividades.	Docente encargado y estudiante.
INNOVACION EN LA INTERDISCIPLINARIEDAD	Aplicar los conceptos y habilidades desarrolladas en el Atelier en las diferentes asignaturas	• Conocer las diferentes asignaturas que ven los estudiantes. • Establecer contacto con los docentes encargados de cada área. • Generar proyectos en conjunto.	• Socialización de contenidos de las diferentes áreas • Utilización de diferentes técnicas • Selección de técnicas. • Experimentación con materiales. • Desarrollo y registro en la bitácora artística.	• Materiales relacionados a cada asignatura. • Bitácora • Acuarelas • Lápices • Colores • Vinilos	• Dominio de las técnicas. • Conocimiento de cada una de las áreas. • Autonomía en la elección de técnicas a trabajar según cada proyecto	Docente encargado y estudiante. Docente de cada área.

Fuente. Autor

Además de lo anterior se plantea un mapa mental de las estrategias que se implementarán en desarrollo de los objetivos propuestos dentro del Atelier, que como se mencionó, es el espacio idóneo para la ejecución de este proyecto.

Figura 1. Estrategias de desarrollo dentro del Atelier.

Fuente: Autor.

Al ser un espacio creador por y para los estudiantes, lo que se busca es que mediante un ambiente de libre desarrollo de actividades artísticas, los niños puedan desarrollar sus obras propias, bajo el acompañamiento personalizado del docente a cargo, en este caso el

docente de artes de la institución educativa, el cual guiará los procesos, mas no tendrá el rol definido de profesor, siendo simplemente el maestro encargado del taller.

De igual manera, se busca que los estudiantes puedan desarrollar un sentido de independencia a la hora de desarrollar una propuesta artística, siendo ellos mismos los encargados de llevar y realizar sus proyectos personales desde cada una de las fases de desarrollo: Concepción de la idea, bocetación, implementación, uso de la técnica y finalización de la misma.

Al mismo tiempo, los niños podrán realizar actividades colectivas con los integrantes del Atelier que estén interesados en hacerlo, creando muestras artísticas y proyectos en conjunto que les permitan desarrollar habilidades y destrezas en el trabajo en equipo.

Basado en temáticas y contenidos de la clase se busca que los estudiantes puedan profundizar en aquellos intereses que tienen en las diferentes prácticas artísticas que sean de su interés y puedan enfocarse de lleno en ello. Siendo ellos mismos los líderes y guías de sus procesos, definiendo una autonomía y carácter propio a la hora de crear una obra de su autoría, pero sin dejar de lado la guía y el apoyo del docente durante las diferentes etapas del proceso.

Mediante actividades lúdicas, los estudiantes deberán partir de un libro de bocetos en el cual se muestre o conceptualicen las ideas que tienen siguiendo algunos parámetros básicos de elaboración dependiendo de la técnica o temática elegida para trabajar.

En el Atelier, podrán realizar propuestas gráficas y visuales que les permitan encontrar en el arte una posible proyección laboral, dejando de lado la concepción sobre el “artista y su estilo de vida”, viendo las diferentes posibilidades de igual forma en el mundo

del diseño gráfico, la arquitectura, la animación, la fotografía y la industria de los video-juegos.

A continuación se plantean algunas actividades específicas desarrolladas dentro del Atelier, las cuales pretenden alcanzar el objetivo general de mejorar la percepción del arte por parte de los estudiantes del Colegio Bilingüe Integral:

- **Actividad No. 1:** *La cotidianidad Bogotana.*

Día a día, somos participes en el desarrollo y el diario vivir de nuestra ciudad, estamos rodeados de elementos que para cada uno de nosotros representan y definen lo que es nuestra ciudad. Las calles, los barrios, los edificios, los personajes, todo eso que se encuentra en nuestra ciudad es lo que nos define en cierta manera como Bogotá, y de acá se origina la primer actividad del Atelier.

- **Objetivo general de la actividad:**

Reconocer e identificar elementos que permitan representar el concepto de la cotidianidad Bogotana.

- **Objetivos específicos de la actividad:**

Encontrar en el dibujo rápido y acto de bocetación una de las principales características del proceso de creación artística.

Reconocer elementos que en el día a día están fuera de nuestra percepción pero que de igual forma son característicos para crear un imaginario de cotidianidad bogotana.

Experimentar con materiales tradicionales y no recurrentes en la elaboración de obras artísticas.

- **Desarrollo artístico:**

Para el desarrollo de esta actividad, los estudiantes, partiendo del dibujo rápido, representarán en cinco (5) imágenes lo que para ellos constituye la cotidianidad Bogotana. Estos dibujos se realizarán en la bitácora de dibujo, y en cada uno de ellos se podrán percibir las diferentes nociones o ideas que tiene cada uno de los estudiantes sobre lo que significa e identifica nuestra ciudad.

Una vez realizados los bocetos, realizarán la imagen, usando materiales que de igual forma consideren "cotidianos" en los procesos artísticos de la escuela: Hilo, lana, pegamento y cartulina.

El proceso en general será enriquecedor para ellos ya que les permitirá recordar actividades que realizaban años atrás, al estar en primer grado.

- **Actividad No. 2:** *Doodle art*

El doodle, o garabato, es una tendencia artística que se basa en aquellos dibujos que de niños hacíamos sin sentido en los cuadernos, o incluso sobre nuestros puestos de trabajo. En las artes contemporáneas, son muchos los artistas que se basan en el Doodle para la construcción de sus obras, incluso en el Street art o arte callejero (Grafiti) se puede ver la influencia del Doodle.

- **Objetivo general de la actividad:**

Mediante el Doodle art, crear una obra que le permita a los estudiantes reconocerlo como una práctica artística contemporánea.

- **Objetivos específicos de la actividad:**

Lograr mediante el Doodle art que el estudiante pueda experimentar y crear por medio del acto de la improvisación o un boceto previo, dejando en él la libertad de elección de temática y libre desarrollo.

Encontrar un lenguaje propio pictórico mediante el acto de garabatear, permitiéndole descubrir la importancia del boceto y del dibujo rápido.

- **Desarrollo artístico:**

Consiste en realizar una obra basándose en el Doodle art, en donde cada uno de ellos tendrá la total libertad de creación y partirán de un tema que les interese.

Después de tener una idea sobre lo que quieren realizar, y durante dos (2) horas de trabajo, con descansos cada treinta (30) minutos, cada uno de ellos, utilizando plumones de colores y sobre cartulina blanca como base, iniciarán el proceso de elaboración de la obra. Este proceso que en un principio parece complejo por lo dispendioso a la hora de ilustrar será de fácil desarrollo.

En este ejercicio los estudiantes podrán aplicar los conceptos básicos vistos en clase de artes acerca del arte barroco y su principal característica de ser un estilo pictórico recargado. El resultado se espera sea positivo tanto para los estudiantes como para el maestro del Atelier, ya que al trabajar de la mano con ellos, se comparten anécdotas, ideas y

pensamientos que ayudan a enriquecer el trabajo de los demás, y aunque cada uno presenta su propia obra, se volverá un trabajo colectivo ya que todos serán testigos y participes del trabajo de sus compañeros al dar su opinión y percepciones sobre las demás obras realizadas.

- **Actividad No. 3:** *Stop-motion*

Se entiende que la animación es el proceso mediante el cual una serie de imágenes fijas son reproducidas una tras otra generando la sensación de movimiento. De igual manera existen diferentes tipos de animación: tradicional, digital y el Stopmotion.

Sabiendo que en este momento el estilo de animación que prima es el digital, es decir, el realizado por computadora, en algunos casos se considera que la animación tradicional y el Stop-motion son los que conllevan una carga artística más fuerte, debido a la complejidad de su elaboración y concepción. Es por eso, que para algunos estudiantes interesados en desarrollar proyectos audiovisuales, el tema de la animación es de gran interés.

- **Objetivo general de la actividad:**

Encontrar en el Stopmotion una herramienta de creación artística que les permita a los estudiantes desarrollar un lenguaje audiovisual propio.

- **Objetivos específicos de la actividad:**

Entender y aplicar los detalles técnicos que hay en el desarrollo de una animación Stopmotion, siendo ellos mismos los gestores de su proyecto.

Entender la importancia sobre la colaboración, el trabajo en equipo y los roles a desempeñar en una producción audiovisual.

- **Desarrollo artístico:**

En esta actividad, la cual demanda mucho tiempo de desarrollo, los estudiantes se organizarán en grupos de trabajo. Durante un periodo de tres (3) semanas, se organizarán por roles creativos para realizar esta producción audiovisual: Director, guionista, artista conceptual, dirección de fotografía, cámara y edición.

En la primera sesión de trabajo, se reunirán los estudiantes bajo la guía del docente de artes, dándoles una explicación sobre los procesos de animación, mediante la técnica del Stopmotion, se analizarán algunos cortometrajes, su función estética, dirección de fotografía, manejo de cámara, escenarios e idea principal. También se explicará el proceso detrás de un Stopmotion debido a la complejidad de la toma de fotografías, ya que, en este estilo de animación no se graba video, se toman fotografías una tras otra, para dar la sensación de movimiento.

Para poder enriquecer el proceso, se realizará con algunos de los estudiantes interesados una salida de campo, en la cual se asistirá a una proyección de una animación realizada en Stopmotion. El lugar de la proyección será el Cine Tonalá, ubicado en la carrera 6 No.35-37, en la ciudad de Bogotá, en cuyas salas se proyectan frecuentemente películas, cortometrajes y animaciones independientes.

Este lugar es conocido por su trayectoria en el campo del arte independiente, así que los estudiantes podrán estar en contacto directo con artistas emergentes, estudiantes de artes de algunas universidades.

En la segunda sesión comenzará el desarrollo de todo el proyecto audiovisual por parte de los estudiantes. El primer paso consistirá en elaborar un guion escrito que describa la idea general de la animación. Posteriormente, bajo la revisión del Docente guía, realizarán el Storyboard, o guion gráfico, en el cual se exhibirán los planos y momentos que van a trabajar.

Lo siguiente consiste en establecer las locaciones y espacios para la toma de fotografías y su realización. En esta parte del proceso, será donde los estudiantes podrán entender de manera directa el proceso complejo que encierra el mundo audiovisual, especialmente en la animación. En la tercera semana, los estudiantes se encargarán de realizar la edición de sus animaciones, incluyendo la búsqueda de un lenguaje sonoro acorde al proyecto realizado, y al finalizar se subirá el resultado en el blog institucional del Colegio Bilingüe Integral y en su canal institucional de Youtube.

Todo este proceso de desarrollo de un proyecto audiovisual, de tanta complejidad, permitirá a los estudiantes percibir de una manera directa una de las salidas contemporáneas del arte y del quehacer como artista. Yendo de la mano con la tecnología, los estudiantes también podrán apreciar lo complejo que resulta el trabajo en grupo evaluando los pros y contras que existen en la elaboración de proyectos colectivos.

- **Actividad No. 4:** *Percepciones fragmentadas*

La fotografía nos permite poder capturar momentos, recuerdos, espacios o situaciones en el tiempo, dándonos la oportunidad de recordar o transportarnos a esos lugares y escenarios que allí quedaron registrados. De los temas trabajados en la clase de artes, la fotografía se reduce a un simple ejercicio de una sesión, causando en los estudiantes una incomodidad respecto al interés que tienen en ella pero no pueden profundizarla.

- **Objetivo general de la actividad:**

Encontrar mediante las diferentes técnicas fotográficas un nuevo tipo de lenguaje visual, que les permita a los estudiantes explorar en la construcción de nuevas imágenes.

- **Objetivos específicos de la actividad:**

Conocer y dominar las técnicas fotográficas aplicadas a proyectos personales.

Mediante el trabajo en grupo poder ser partícipes de la creación de obras colectivas.

- **Desarrollo artístico:**

Mediante las composiciones representadas en las obras de *David Hockney*, se busca que el espectador pueda ubicarse dentro de esos espacios fragmentados y que al mismo tiempo resultan misteriosos, es en este punto donde los estudiantes, realizarán un proyecto fotográfico en grupos que les permitirá generar esas mismas sensaciones al jugar con espacios cotidianos de nuestra ciudad. Durante dos (2) sesiones, cada una de dos (2) horas,

los estudiantes realizarán el proyecto partiendo desde la selección de un lugar o espacio dentro de su ciudad que sea de su interés.

La primer parte del proyecto consistirá en realizar una salida de campo a varios sitios de la cuidad por parte de ellos. Esos espacios serán de libre elección. El ejercicio consistirá en tomar una fotografía de ese espacio pero fragmentándolo, es decir, que construyan ese determinado lugar pero capturándolo por fotografías individuales, las cuales al final se juntarán como un collage, reconstruyendo ese espacio de una forma abstracta.

La segunda parte consistirá en imprimir esas fotografías, cada una en tamaño carta, y en los grupos que trabajaron comenzarán a reconstruir ese espacio, manteniendo los parámetros formales del trabajo de *Hockney*. En todo el proceso se evidenciará la capacidad necesaria para elaborar todo el proyecto sin recurrir a la guía de docente, solo hasta el momento final del desarrollo el docente tendrá la oportunidad de ver el trabajo.

- **Actividad No. 5:** *Xilografías*

El grabado marcó en forma definitiva las concepciones que se tenían sobre la obra artística como objeto único y como original. Gracias a esto, el grabado permitió que la reproductibilidad de las imágenes creara divisiones entre los críticos de arte y espectadores, ya que ahora de una sola imagen se podían obtener varias copias. Incluso la imagen impresa no es lo único que puede ser considerado obra artística, ya que en algunos casos la misma matriz, o plancha de grabado, se utiliza como objeto artístico de exposición.

Esta actividad, que utiliza el grabado en madera, ha sido un gran interés de los estudiantes desde grado séptimo, ya que desde su concepción, desarrollo y posterior

impresión y reproducción de las imágenes los estudiantes han podido apreciar el antiguo oficio de la fabricación de libros, posters o fanzines.

- **Objetivo general de la actividad:**

  Lograr que los estudiantes puedan adquirir un mayor dominio en las técnicas y conocimientos sobre los procesos de impresión, encontrando en el grabado un medio idóneo para la representación de ideas con mayor difusión y alcance.

- **Objetivos específicos de la actividad**

Dominar el uso de las herramientas de grabado, encontrando un lenguaje propio mediante el uso de texturas y composición de imágenes.

Entender de manera real el proceso para la reproducción de las imágenes y aprender de forma lúdica mediante la práctica la riqueza y el valor estético de la imagen.

- **Desarrollo artístico:**

Mediante una salida de campo al Museo de artes gráficas, en la imprenta nacional de Colombia en la cuidad de Bogotá, los estudiantes podrán estar en contacto directo con la historia y los procesos de impresión desde la edad media hasta la época contemporánea.

El planteamiento para esta actividad consiste en desarrollar en las bitácoras de trabajo una imagen propia que parte de sus propios intereses gráficos, seguido a esto se debe elaborar sobre una placa de madera el boceto de la imagen previamente realizada y se procederá a realizar el grabado utilizando las herramientas de grabado: las gubias.

La meta de esta actividad es que los estudiantes puedan aprender los diferentes procesos, materiales y técnicas de reproducción de sus propias imágenes, creando en ellos un fuerte interés por la gráfica contemporánea y los medios de difusión y de igual forma puedan realizar un exposición colectiva sobre estas imágenes finales en el teatro del colegio, la cual estará abierta a todo el público.

Dentro del atelier también se han creado actividades lúdicas para ellos, en las cuales pueden realizar ejercicios básicos de dibujo, mediante el dibujo de sonidos, movimiento corporal, dibujar la música, dibujar las recetas y muchas otras actividades propuestas por los mismos estudiantes.

El Atelier “Zorro Azul” es un espacio de creación. Muchos estudiantes pueden asistir para trabajar en proyectos de otras asignaturas, en los cuales han optado por incluir la parte artística, y de igual manera utilizar el espacio para el desarrollo de sus propios proyectos en solitario. Algunos de ellos pueden trabajar en la elaboración de su propio portafolio artístico, en especial estudiantes de grado décimo y grado once, lo que demuestra que el objetivo del Atelier de ser un espacio para el desarrollo de la propuesta pedagógica se puede dar de forma satisfactoria, creando en los estudiantes un sentido de pertenencia a este, creando lazos con sus demás compañeros a la hora de participar de forma activa en los proyectos colectivos y encontrando en el arte una nueva manera de expresión y de enseñanza.

Para este proyecto y dado el lugar de ejecución se define como principal responsable al Jefe de área y el docente de artes, quien ejecutará la propuesta pedagógica de intervención en los estudiantes.

A su vez en los mismos estudiantes que integren el atelier, está la responsabilidad y el sentido de pertenencia del *Atelier* como espacio propio y de difusión de ideas y de renombre de la institución frente a algún evento realizado de forma colectiva con algún taller externo a la institución

También se busca que los padres de familia formen parte de la propuesta pedagógica mediante el acompañamiento de sus hijos en los procesos que puedan realizar en casa y con el cumplimiento de los horarios de trabajo artístico. De igual forma, viendo el resultado y compromiso de sus hijos, los padres de familia podrán ver y entender más sobre la importancia del arte en el desarrollo y la formación de los estudiantes aportando al cumplimiento de los objetivos y resolución de la situación problema.

Todos aquellos estudiantes de artes, de grado 7º a grado 11º que estén interesados en desarrollar un lenguaje artístico y visual propio, mediante la creación de proyectos que parten de sus propios intereses y habilidades y enriquecen la percepción que se tiene sobra el concepto *Arte*.

De igual forma, el proyecto está abierto a otros estudiantes del énfasis de música que cuenten con intereses, habilidades y destrezas en el campo de las artes visuales.

Por último, estudiantes que quieran desarrollar y enriquecer su portafolio artístico de trabajo basado en su interés por estudiar una carrera enfocada en el campo creativo: Artes visuales, diseño gráfico, comunicación social, arquitectura y diseño industrial.

Para este proyecto, se tiene designado el salón de artes, Atelier del Colegio Bilingüe Integral de la ciudad de Bogotá, gracias al espacio e instrumentos que allí se encuentran.

El salón cuenta con un videobeam, computadores, mesas de dibujo técnico, caballetes de dibujo y pintura e iluminación y ventilación pertinente para los diferentes trabajos que allí se pueden realizar.

También cuenta con algunos materiales e implementos de trabajo como pinturas, pinceles, paletas y algunos papeles para el desarrollo de las obras, aunque depende de los estudiantes y su interés plástico el poder contar con su material necesario.

Dentro de algunas actividades estipuladas y que cuentan con el aval de la dirección general del Colegio Bilingüe Integral de la cuidad de Bogotá, se realizarán salidas a ferias y eventos artísticos y culturales dentro de la cuidad de Bogotá que les permitan a los estudiantes percibir y rodearse de artistas tanto reconocidos como emergentes.

Este tipo de actividades son enriquecedoras para los estudiantes ya que les permiten estar en un contacto directo con el mundo artístico contemporáneo y poder percibir el medio en el cual se difunde la gráfica independiente dentro de la cuidad y de igual manera les enseña a ver el contexto actual de lo que significa la descentralización del arte, sacándolo de la galería del museo y llevándolo a espacios ajenos al arte tradicional.

Para no interferir con el horario escolar y las actividades institucionales, se tiene como horario de trabajo dentro del Atelier los días sábado, en el horario de 8:00 de la mañana hasta las 3:00 de la tarde, permitiendo así que los asistentes al Atelier cuenten con un espacio de siete horas de trabajo libre y autónomo.

Por último, el Colegio Bilingüe Integral cuenta con un blog digital, en el cual cada una de las asignaturas que conforman el componente académico del plantel pueden hacer eso para elaboración de proyectos y registro de video y fotografía, permitiendo que la clase de

artes tenga una plataforma de difusión de obras y proyectos de los estudiantes, también se puede encontrar el canal institucional del colegio en la plataforma Youtube.

Para este proyecto que consiste en cambiar la percepción del arte en los estudiantes por medio de: la creación de un lenguaje visual propio, metodologías de aprendizaje individual, salidas de campo, actividades artísticas lúdicas y desarrollo de proyectos artísticos interdisciplinarios, no se cuenta con una normativa sobre evaluación por notas. Desde su concepción, este proyecto se origina y construye como un espacio en el que los estudiantes realizarán actividades que nacen desde sus intereses personales, siendo así participes y testigos del proceso que conlleva el quehacer artístico.

De igual forma, aunque el docente de artes está encargado de dirigir el proyecto no estará desempeñando su rol de docente de área, él será el maestro encargado de guiar y acompañar a los estudiantes en cada uno de sus procesos, ya sean de forma individual o colectiva, compartiendo sus conocimientos en pro del desarrollo y del interés de los estudiantes.

Inclusive, los estudiantes pueden ser guías y maestros dentro del proceso de sus compañeros, guiando con sus conocimientos a aquellos estudiantes que deseen aprender alguna técnica o temática que aún no haya visto en clase.

En cada proyecto realizado, se hará un seguimiento personalizado para cada estudiante, logrando así una retroalimentación que le permita al estudiante poder mejorar o nivelar sus destrezas y falencias durante el desarrollo de las obras, obteniendo así el resultado que se desea alcanzar.

Capítulo V

Conclusiones

Se puede concluir que la estructura propuesta para este proyecto es consistente ya que a partir de la problemática acerca del concepto limitado del arte y la falta de interés en el desarrollo de sus temáticas se han formulado objetivos que buscan brindar una solución real y ejecutable, desde el general a los específicos, en donde lo que se busca es: cambiar la percepción del arte por parte de los estudiantes basados es la generación de una relación de los mismos con el arte desde el desarrollo de un lenguaje visual propio, entrega de herramientas que permiten la aplicación del arte de forma lúdica y autónoma, salidas de campo que permiten aplicar lo visto y a su vez poder relacionar los conceptos del arte y la producción en diferentes áreas temáticas.

Lo anterior se realizará con la ayuda de la participación en el *Atelier*, otorgando así la respectiva viabilidad ya que este proyecto se ejecutará en las instalaciones del Colegio Bilingüe Integral, que es el lugar en donde se encuentran los recursos para la ejecución de la propuesta pedagógica de intervención.

Así mismo se concluye que las estrategias propuestas tienen un impacto en la percepción del arte por parte de los estudiantes y desde la pedagogía y la lúdica es un aporte

importante por buscar la interdisciplinaridad, permitiendo al estudiante completar su formación no solo en las artes sino en las demás áreas de conocimiento. En concordancia con Gardner estos conocimientos no solo se limitarán al arte sino que aplican al ámbito de la vida en general.

En el desarrollo de este proyecto se evidencia un aumento en la motivación de los estudiantes por participar de la clase se artes y sus diferentes actividades, mas no quiere decir que es un proceso finalizado, por el contrario, la recomendación es al dinamismo de la materia y sus contenidos en la formación de los estudiantes. Se evidencia como la lúdica y el arte son un factor a tener en cuenta en la enseñanza por permitir a los estudiantes ampliar sus destrezas y habilidades, de ahí la recomendación de tenerlas en cuenta en la formulación de otros proyectos.

Otra de las conclusiones es que la evaluación de este proyecto no se puede generar a corto plazo, debido a que el estudiante, en el lenguaje artístico, debe evolucionar y se espera grado a grado pueda ser más exigente con el mismo en el desarrollo de las asignaturas. El Atelier del Colegio Bilingüe Integral se convierte una herramienta valiosa en la ejecución del proyecto debido a que los estudiantes sienten que es un espacio designado y “propio” para convivir con las artes, en el que se percibe el intercambio de ideas y convivencia aportando al desenvolvimiento.

Finalmente y a manera de reflexión se concluye que el arte, como algunas asignaturas, necesita de la constante innovación dentro de las metodologías para no caer en la monotonía que genera el desinterés, origen de la situación problema que aquí se aborda.

Lista de Referencias

Artola, J. P. (2008). *Introducción a la estética: historia, teoría, textos (Vol. 19).* Bilbao: Universidad de Deusto.

Artola, J. P. (2008). *Introducción a la estética: historia, teoría, textos. Vol. 19.* Bilbao: Universidad de Deusto.

Avendaño, C. (2015). *La educación artística como disciplina escolar: Un análisis estructural sobre la educación.* Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.

Barrera, N. Y., & Vargas, G. M. (2016). *Las artes estrategia pedagógica para mejorar la atención.* Fundación universitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia.

Bourlot, C. (2010). *Ensayos sobre la Imagen. Edición VII.* Buenos Aires: Facultad de diseño y comunicación Universidad de Palermo. Recuperado el 29 de 06 de 2018, de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/275_libro.pdf#page=93

Bourriaud, N. (2009). *Formas de vida: El arte moderno y la invención de sí (Vol 5).* Murcia, España: Cendeac.

Catini, E. (1988). Se l'atelier è dentro una lunga storia e ad un progetto educativo. *Bambini*, 26-31.

Eisner, E. (2002). Ocho importantes condiciones para la enseñanza y el aprendizaje en las artes visuales. *Arte, Individuo y Sociedad*, 54.

Eisner, E. W. (29 de 06 de 2018). *http://files.artistica-en-preescolar.webnode.es.* Obtenido de http://files.artistica-en-preescolar.webnode.es/200000048-5415856091/Evidencia%201%20y%202%20art%C3%ADsticas.docx

Esteban, P. S. (2003). INVESTIGACIÓN CUALITATIVA EN EDUCACIÓN . *Fundamentos y tradiciones*, 1-70.

García, C. N., & Godoy, M. (2011). *Sistematización de una experiencia pedagógica en educación artística, en un espacio no convencional.* Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.

Gardner, H. (1993). *Inteligencias múltiples (Vol. 1).* Barcelona: Paidós.

Gardner, H. (1993). *Inteligencias múltiples (Vol. 1).* Barcelona: Paidós.

Gardner, H. (1993). *Inteligencias múltiples (Vol. 1).* Barcelona: Paidós.

Gardner, H. (1993). *Inteligencias múltiples (Vol. 1).* Barcelona: Paidós.

González, Á. M., Urrego, D. Y., & Pineda, D. A. (2016). *Ambientes desde el arte como experiencias constructoras de aprendizaje.* Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia.

Martinon, J. P. (2003). Traces d'architectes: éducation. *Éducattion et carriéres d'architectes Grand-Prix de Rome aux XIXe et XXe siécles en France.* Paris: L'Harmattan.

Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (30 de 06 de 2018). *https://www.mineducacion.gov.co.* Recuperado el Junio de 2018, de https://www.mineducacion.gov.co: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-339975_recurso_4.pdf

Segura, A. d., Garcés, M. A., & Chiquillo, M. d. (2016). *La construcción de la identidad narrativa en niños a través de mediaciones artísticas.* Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.

Suárez, A. B., Pulido, M. L., & Monsalve, M. T. (2016). *Las manifestaciones artísticas como herramienta didáctica.* Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia.

Taine, H. &. (1960). *Filosofía del arte.* Madrid: Espasa-Calpe. Recuperado el 30 de 06 de 2018

Taine, H. &. (1960). *Filosofía del arte.* Madrid: Espasa-Calpe. Recuperado el 30 de 06 de 2018

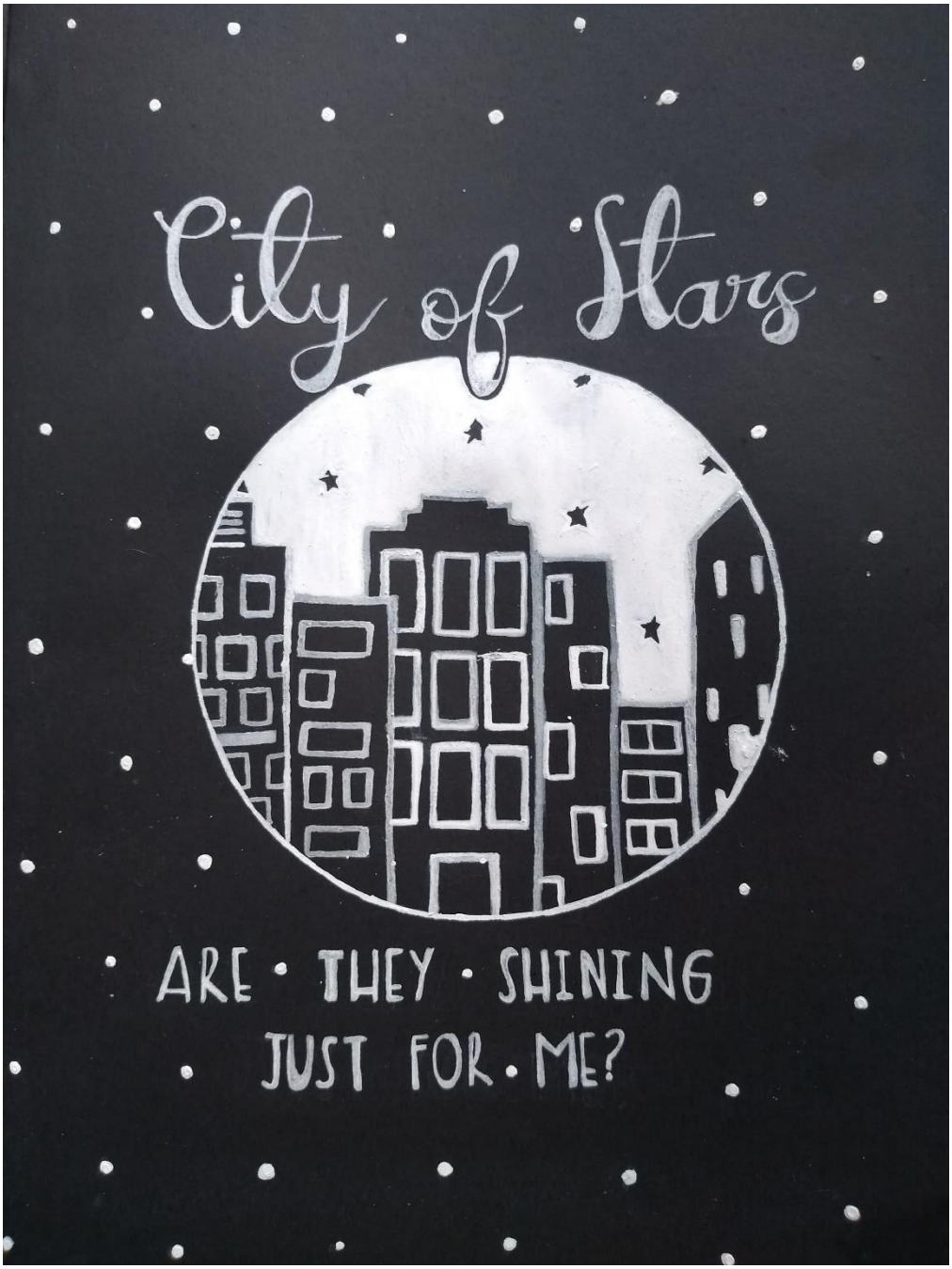
Traba, M. (1961). Las artes plásticas invaden el país. *Revista Estampa*. Obtenido de https://es.scribd.com/document/85109439/LAS-ARTES-PLASTICAS-INVADEN-EL-PAIS

Vladimir Sánchez Riaño, A. N. (29 de 06 de 2018). *http://fido.palermo.edu.* Recuperado el 28 de Junio de 2018, de

http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2010/administracion-concursos/archivos_conf_2013/927_72217_1268con.pdf

Anexos

Anexo 1. Ilustración Nocturna.

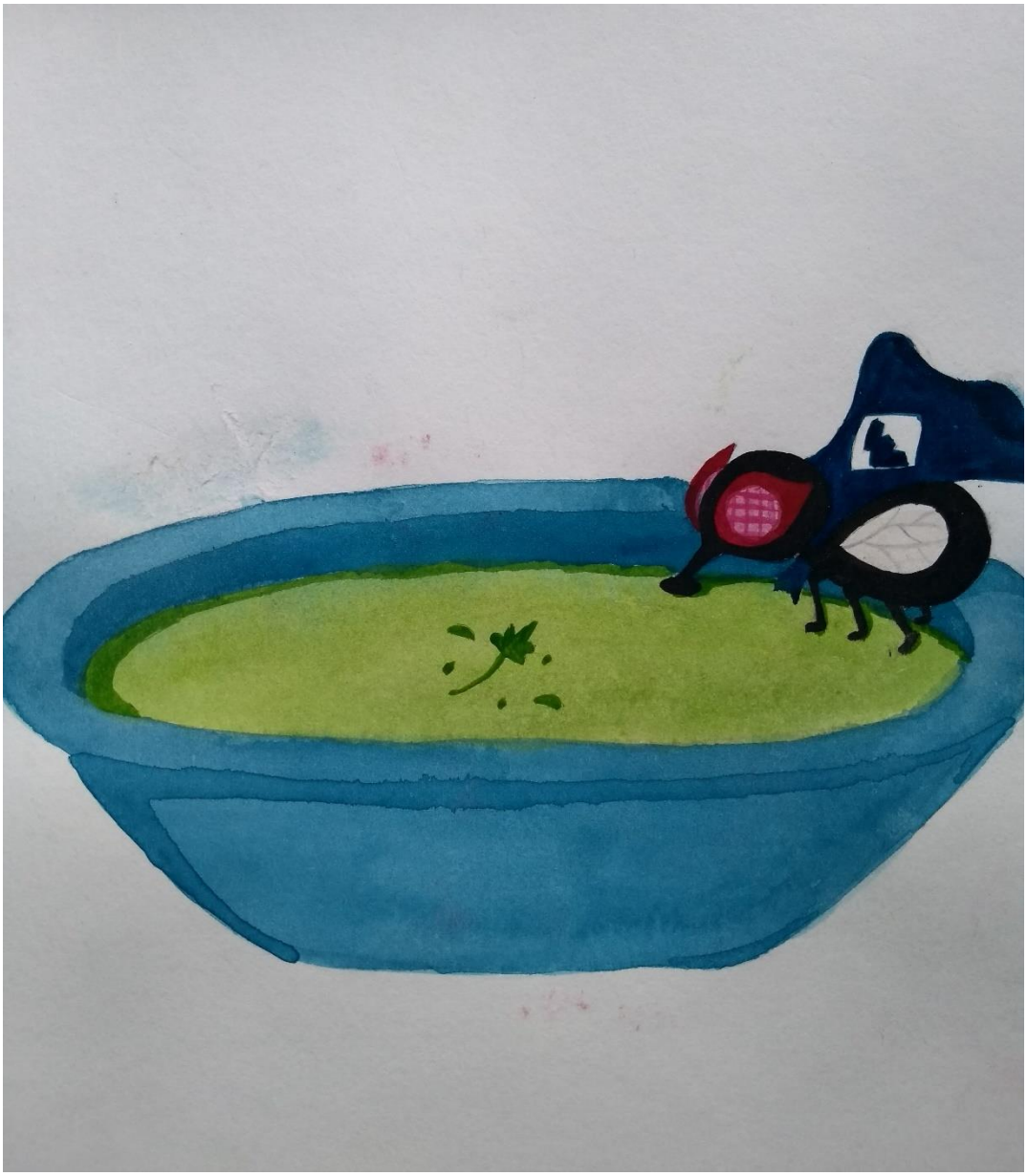


Fuente: Elaboración propia.

Anexo 2. Doodle art.

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 3. Villano.



Fuente: Elaboración propia.

Anexo 4. Mariposa Dadaista.

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 5. Retrato de Gaia y Nena.

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 6. Autorretrato Gartorres.

Fuente: Elaboración propia.