HERRAMIENTA DIDÁCTICA BASADA EN KIRIGAMI PARA CONTRIBUIR EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO, IMPLEMENTADA EN ESTUDIANTES DE GRADO DÈCIMO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL

OMAR FERNANDO ROMERO VELASCO

ALEJANDRA TOVAR CIFUENTES

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÒN

ESPECIALIZACIÓN EN DESARROLLO HUMANO CON

ÉNFASIS EN PROCESOS AFECTIVOS Y CREATIVIDAD

CREACIÓN EN EL CAMPO CIENTÍFICO EN LA SUBLÍNEA DE PROCESOS

PEDAGÓGICOS CULTURA Y SOCIEDAD

BOGOTA D.C.

2018

HERRAMIENTA DIDÁCTICA BASADA EN KIRIGAMI PARA CONTRIBUIR EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO, IMPLEMENTADA EN ESTUDIANTES DE GRADO DÈCIMO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL

OMAR FERNANDO ROMERO VELASCO

ALEJANDRA TOVAR CIFUENTES

Trabajo de grado para optar el título de Especialista en Desarrollo Humano con Énfasis en Procesos Afectivos y Creatividad

Director del proyecto

FRANCISCO RAMOS CUCANCHÚN

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÒN

ESPECIALIZACIÓN EN DESARROLLO HUMANO CON ÉNFASIS EN PROCESOS AFECTIVOS Y CREATIVIDAD

CREACIÓN EN EL CAMPO CIENTÍFICO EN LA SUBLÍNEA DE PROCESOS PEDAGÓGICOS CULTURA Y SOCIEDAD

BOGOTA D.C

2018

Contenido

pág.

Introducción	1
1. Objeto	3
2. Justificación	4
2.1 Antecedentes de una experiencia didáctica con kirigami	5
3. Bases Conceptuales	9
3.1Desarrollo Humano	9
3.2 Creatividad	11
3.3 Pensamiento creativo	12
3.3.1 Etapas del pensamiento creativo	14
3.4 Secuencia didáctica	16
3.5 Valoración y Evaluación del proceso	17
3.6 Kirigami	18
3.6.1 Kirigami en la enseñanza.	19
3.6.2 Experiencias didácticas utilizando el kirigami.	20
3.7 La educación artística en Colombia	20
4. Descripción del proceso de creación	22
4.1 Marco Metodológico	22

4.2 Desarrollo de la secuencia didáctica basada en kirigami. 23

4.3 Herramienta Didáctica 25

5. Resultados 26

Referencias Bibliográficas 31

Anexos 34

Lista de Tablas

pág.

Tabla 1. Antecedentes 8

Tabla 2. Proyección del proceso de creación 22

Tabla 3. Temas de la sesión 23

Tabla 4. Esquema de las sesiones 24

Tabla 5. Recursos 25

Lista de Anexos

pág.

Anexo A. Secuencia didáctica implementada 34

Anexo B. Evidencia Fotográfica 42

Resumen

Con este proyecto se logra evidenciar la importancia y el papel fundamental que cumple la escuela en el desarrollo creativo y humano de los estudiantes para desenvolverse en los diferentes escenarios de la vida cotidiana, ya que para ellos resulta primordial evidenciar sus logros, y con la implementación de herramientas didácticas basadas en técnicas como el kirigami, se permite construir un ambiente en el cual es válido el ensayo, error y la búsqueda de nuevas ideas para la solución de problemas, que en un primer momento serán posibilidades dentro del aula, más en adelante les dará la posibilidad de extrapolar su creatividad en el afrontamiento de las diferentes situaciones que se presenten en su vida, replanteando su accionar académico y personal.

En tal sentido, es importante que los docentes abran nuevas posibilidades de desarrollos pedagógicos dentro del aula, empleando diferentes estrategias y herramientas que posibiliten estas construcciones, ya que amplia no solo la mirada de los estudiantes, sino también de los mismos docentes.

Introducción

En la práctica docente se puede evidenciar que los jóvenes tienen dificultad para comprender la importancia de desarrollar procesos cognitivos creativos, que permitan potenciar el pensamiento creativo y les posibilite dar solución a problemas de una forma diferente a las convencionales, es así como se identifica la necesidad de implementar estrategias, dentro de ellas una herramienta didáctica basada en el Kirigami, que dé lugar a que los estudiantes afiancen su pensamiento creativo, pongan en práctica nuevos diseños y nuevas técnicas, posibilitando que impulsen su desarrollo creativo a partir de la creación de diferentes figuras y estructuras desde sus propias ideas.

En tal sentido, una herramienta didáctica basada en kirigami, permite al estudiante dar manejo a diferentes aspectos como; motricidad fina, espacialidad, proporcionalidad de medidas, estética, creatividad y diseño, generando en ellos elementos que aportan a las diferentes áreas del conocimiento y facultando nuevas habilidades en su desarrollo académico.

Por ello, nace la iniciativa de crear una herramienta didáctica que les apoye tanto a docentes como a estudiantes en la búsqueda y reconocimiento de habilidades propias, generando así procesos de formación integrales que den cabida a nuevas formas de ver y hacer, facilitando y contribuyendo a su desarrollo académico y humano, de esta manera se puede proporcionar una integración ajustada al mundo escolar, social y laboral que permita el que hacer del mismo.

Por lo tanto, la escuela dentro sus funciones tienen no solo el desarrollar en los estudiantes habilidades académicas, sino utilizar todas las herramientas posibles para generar en

ellos un desarrollo humano integral y tomar el arte como herramienta facilitadora para alcanzar la integralidad, lo que conlleva a cumplir los logros esperados. Por consiguiente, el enfoque de este proyecto desde lo metodológico es cualitativo, lo cual permite a través de la interacción, observación e implementación, reflexionar alrededor de los aspectos a fortalecer para obtener los mayores logros.

Es importante puntualizar que esta herramienta pretende generar las bases técnicas que consoliden el aprendizaje del Kirigami, buscando integrarlas con el proceso creativo que da paso a la generación de nuevas ideas, como un canal para la contribución en el desarrollo del pensamiento creativo.

El impacto esperado con este, es el darle una mirada más amplia a los diferentes actores de la comunidad educativa, ya que a partir de lo creado por los estudiantes se pueden evidenciar y construir otra forma de leer el sentir de los mismos, muchas veces nos es fácil que ellos expresen en conciencia sus emociones y sentimientos, por lo tanto esta es una herramienta útil para comprender las diferentes realidades presentes en ellos y la consolidación de una escuela que consiga el desarrollo integral del ser.

1. Objeto

Creación de una herramienta didáctica basada en kirigami para contribuir al desarrollo del pensamiento creativo:

Kreatigami. Esta herramienta didáctica pretende apoyar a la comunidad educativa a generar procesos que contribuyan al desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de educación media, a partir de una secuencia didáctica basada en kirigami, dando el paso a paso de un proceso donde el estudiante reconoce sus fortalezas y debilidades potenciándolas a través de la generación de ideas creativas, manifestando sus emociones aplicando la técnica, es el lograr develar un proceso que involucre toda su capacidad, utilizando todos los recursos ideológicos al momento de plasmarlos y resaltarlos en un papel, su contribución artística y cultural, alimenta su sentir emocional, porque es capaz de gestar nuevas ideas y compartirlas con otros.

2. Justificación

En una sociedad cambiante y multicultural, donde se han ido implementando las diferentes tecnologías, se ve la necesidad de resignificar la importancia del ser humano desde sus diferentes perspectivas, una de las herramientas para esto es la expresión artística, la cual permite la posibilidad de expresar ideas, sentimientos y emociones a través de sus diferentes formas de expresión como son; las artes plásticas, la danza, la música, el teatro entre otras.

Desde una propuesta didáctica en el área de expresión artística, los estudiantes podrán vivenciar, experimentar, desarrollar habilidades, conocimientos, actitudes y valores, ya que ésta les permite comunicar emociones, sentimientos y pensamientos que propician el desarrollo de capacidades cognitivas creativas.

Ahora bien, en los lineamientos curriculares del MEN (2000), enfocados a la educación artística y cultural se manifiesta que: "la educación artística y cultural estudia la sensibilidad, mediante la experiencia sensible de interacción transformadora y comprensiva del mundo cuya razón de ser es eminentemente social y cultural" (MEN, 2010,p.15).

La educación artística y el disfrute de las artes han sido considerados derechos de los ciudadanos de todas las edades, por cuanto posibilitan la construcción de realidades mediadas por el deleite, por la creatividad y por la comunicación simbólica; es por ello, por lo que, en el contexto educativo, se incluyen como un área fundamental de conocimiento y un componente esencial en el desarrollo integral de los seres humanos. (Alcaldía de Bogotá, 2014)

Teniendo en cuenta que el conocimiento y la práctica de las diferentes formas artísticas, contribuyen a desarrollar habilidades en los estudiantes, aumentando la confianza, autoestima,

destrezas motoras, desarrollo del pensamiento creativo, la sociabilidad, la autoevaluación, el aprendizaje del error, el manejo del espacio en tres dimensiones y el sentido de la proporcionalidad, que permiten orientarlo hacia diversas áreas del conocimiento, se ve la necesidad de continuar profundizando en el tema de las artes desde diferentes contextos, poniendo en práctica nuevos diseños y nuevas técnicas.

De esta manera el proyecto se orienta desde la Facultad de Ciencias y Educación, abordando aspectos del desarrollo humano y sus relaciones con la estética, la lúdica y la creatividad, en la modalidad de trabajo creación en el campo científico , en la sublínea de procesos pedagógicos, cultura y sociedad, la cual está enfocada en generar ambientes de aprendizaje que favorezcan el desarrollo integral del ser humano; lo anterior sustentado desde el documento de registro calificado 2017 de la Especialización en Desarrollo Humano de la universidad Distrital Francisco José de Caldas.

2.1 Antecedentes de una experiencia didáctica con kirigami

Durante el año 2009, mediante un trabajo desarrollado en la Fundación Bella Flor, ubicada en el barrio el Paraíso de ciudad Bolívar, con niños y jóvenes de 6 a 18 años, en la ludoteca y biblioteca, se contempló la necesidad de generar un proyecto que permitiera pensar en la proyección de vida de los niños y jóvenes beneficiados, buscando elementos, que permitieran orientar todo su proceso de desarrollo.

A partir de la experiencia adquirida en la feria del libro en el año 2009, en un estand de trabajo con Kirigami, se exploraron diferentes actividades que permitieron analizar y pensar en un plan que contribuyera en la proyección de vida, aquí surge la inquietud por investigar en qué

consistía la técnica y como ésta podría motivar a los beneficiarios de la fundación Bella Flor en lograr los objetivos que se buscaban.

Para llevar a cabo el plan se elaboraron modelos propios y la decoración del salón de trabajo acorde a la temática, este último detalle hizo que los beneficiarios se interesaran por el tema; generando expectativas y se planteó una estrategia de trabajo en donde se dividió el grupo en dos: uno de niños y niñas de edad de 6 años a 9 años y el otro de jóvenes de 10 a 18 años.

Para el primer grupo se realizó una ambientación en el manejo y utilización de materiales, como: lápiz, tajalápiz, borrador, el uso adecuado de la regla y la aplicación de las figuras o modelos escogidos por ellos en la hoja; después de este proceso, se procedió al uso adecuado de la tijera, para el corte de sus figuras, llegando a la parte de realización de los pliegues o dobleces para sacar la figura en 3D, permitiendo la introducción al kirigami.

En cuanto el segundo grupo, se aplicaron las mismas actividades con la única diferencia que se reemplazan las tijeras por un cortador o bisturí, siempre previniendo la seguridad de los participantes, los cuales iniciaron su trabajo, basados en modelos, de revistas, libros, tiras cómicas, entre otros, los niños y jóvenes trabajaron varios moldes en hojas tamaño carta de periódico, para pasar luego a una hoja más dura y resistente como el cartón cartulina material con el cual mostraron sus resultados.

De la experiencia, cada participante realizó un álbum de los modelos elaborados por ellos mismos. De los 130 beneficiarios entre niños y jóvenes se escogieron los 30 mejores quienes pasaron a asumir el reto de escoger uno de sus mejores trabajos o diseñar un modelo y elaborarlo en pliego de cartón cartulina. Era emocionante ver en esos niños y jóvenes la motivación que tenían al desarrollar su proyecto y un orgullo ver el fruto de ese proceso.

Desafortunadamente, no se cuenta con registros fotográficos que permitieran tener una evidencia concreta del proceso, ni tampoco de la vida de estos niños y jóvenes benefactores.

Durante el año 2012 el investigador ingresa a la secretaria de educación de Bogotá, como docente de danzas y teatro al colegio Simón Rodríguez IED en la localidad dos de chapinero, esta institución tiene un PEI enfocado en las artes, lo cual permitió hacer la propuesta de kirigami, de este modo se presentaron los trabajos desarrollados a los proyectos INCITAR organizado por la Secretaria de Educación Distrital (SED), gracias al proyecto, el colegio recibió un beneficio de cinco millones de pesos en materiales exclusivos para su desarrollo y ejecución, al mismo tiempo el proyecto kirigami desde el programa INCITAR fue presentado en la feria del libro, esta vez con la participación del investigador como tallerista en kirigami, junto al docente de artes plásticas y algunos estudiantes de diseño del colegio que habían aprendido la técnica, igualmente en el foro institucional y local como expositores en una Maloka organizada por la SED en el parque los novios, la última exposición fue en la Alcaldía Local de Chapinero.

La tabla 1, muestra algunas referencias en cuanto a los antecedentes relacionados con el trabajo del Kirigami y la secuencia didáctica, los cuales se retoman de trabajos de grado y artículos a nivel nacional e internacional.

Tabla 1. Antecedentes

Titulo	Autor	Fuente de información	Textos de referencia	Tema de consulta
El universo mágico de la música: Un libro para descubrir un nuevo mundo (Investigación en creación artística)	(Salazar, 2005)	Tesis de grado. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Facultad de ciencias y educación licenciatura en educación básica con énfasis en educación artística. Bogotá D.C	¿Qué es un libro pop up?	Libro móvil o animado.
Trabajo integrado en el aula usando Kirigami y Maquigami	(Castillo, 2009)	www.maquihuasi.com/kirigami.doc	Origen y antecedentes del kirigami en el mundo.	Origen y antecedentes del Kirigami en el mundo.
Modelo para el desarrollo de los procesos cognitivos creativos.	(Castro, 2015)	Tesis de grado. Maestría en Educación Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.	Ficha de planeación modelo pedagógico.	Planeación secuencia didáctica.
Incidencia en la implementación del componente secuencia didáctica, del programa educativo de Castro y Córdova.	(Bernal, 2016)	Tesis de grado. Maestría en Educación Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.	Secuencia didáctica	Planeación secuencia didáctica
Investigación sobre la gran deformación por tracción y los comportamientos mecánicos de graphene kirigami	(Han, 2017)	Investigación sobre la gran deformación por tracción y los comportamientos mecánicos de graphene kirigami.	Kirigami.	Kirigami basado en figuras geométricas
Didáctica de la expresión musical, plástica y corporal. Tesis de grado: Técnicas de 3d en educación. Centro de estudios de posgrados, Universidad de Jaén Dpto.	(Baena, 2016)	http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/5340/1/BaenaGonzalez_Mar%C3%ADaElena_%28DibujoImagenyArtesPl%C3%A1sticas%29.pdf	Diseño de programación didáctica, para el desarrollo de la percepción espacial.	Técnicas de 3d en la educación.

Nota: elaborada por los Autores, con base en las referencias citadas al interior de la tabla

3. Bases Conceptuales

El marco de referencia que sustenta el presente estudio da cuenta de los elementos que componen el tema y que están relacionados con el desarrollo humano, la creatividad, el pensamiento creativo, el Kirigami, secuencia didáctica, entre otros. Para ello se retoman las teorías de autores como Guilera (2011), Guirford (1980), Gardner (1999), Goleman (2009), Vigostkii (1997), entre otros, quienes fundamentan la creatividad y el pensamiento creativo.

En cuanto al Kirigami, se retoman los trabajos de Castillo (2009); con relación a la secuencia didáctica se tendrá en cuenta el artículo de Feo (2010) relacionado con las estrategias didácticas para la construcción de una práctica docente, en adelante dentro de las bases conceptuales se exponen cada una de las categorías antes mencionadas.

3.1Desarrollo Humano

Para determinar el significado de desarrollo humano caracterizado por dos aspectos; uno sobre el modelo económico como sistema de producción, y el segundo: el desarrollo humano como el proceso integral que tiene toda persona a lo largo de su vida, desde lo espiritual, hasta su crecimiento personal en el sentido de aprendizaje y de elementos que le permitan la mejora en sus condiciones de vida.

Desde este punto de vista se evidencia como el enfoque de la especialización en Desarrollo Humano con Énfasis en Procesos Afectivos y Creatividad establece una correlación

con lo que se pretende en el proyecto, posibilitando hacer parte de los cimientos para construir nuevos procesos educativos encaminados a fortalecer el desarrollo integral del ser humano en los diferentes escenarios en los cuales está ubicada nuestra población objeto.

Para el proyecto curricular de la Especialización en Desarrollo Humano con Énfasis en Procesos Afectivos y Creatividad:

> Corresponde a una de las macrometas de los Desafíos de la educación en Colombia del plan decenal de educación 2006-2016 donde el Desarrollo Humano es considerado como eje fundamental de los procesos educativos, lo que ha permitido potenciar las dimensiones del ser, la autonomía, sus competencias, la valoración del arte y la cultura y la satisfacción de las necesidades básicas, en el marco de una convivencia pacífica y el reconocimiento de la diversidad étnica, cultural y ambiental para la construcción de conocimiento interestructurante, y en formación de una conciencia cultural y ciudadana (Universidad Distrital Francisco José de Caldas , 2017,p.6)

Lo que lleva confirmar la necesidad de generar estrategias didácticas, que abarque los diferentes aspectos de lo humano, en este caso para que los miembros de la comunidad educativa sean protagonistas de sus propios procesos de crecimiento personal y académico, dándoles la expectativa de fortalecer los entornos en los cuales se desempeñan.

3.2 Creatividad

El cerebro es el motor capaz de crear y combinar diversas experiencias, de fantasear, imaginar, de mirar la realidad, analizarla y asumir situaciones de acuerdo a los impulsos que se generan según el grado de desarrollo de la misma, se posibilita todo un abanico de diferentes repuestas, en general se plantea que todos los seres son creativos por naturaleza ya que desde el mismo momento en que nacen buscan el cómo hacerle saber a los otros sus necesidades, es claro que a medida que crecen se encuentran nuevas formas o nuevas herramientas que den esa posibilidad de comunicación, ya está directamente relacionado con la creatividad, el cómo soluciona sus necesidad hace que se susciten procesos cognitivos, por lo tanto dan paso a un sin número de alternativas para solucionar diferentes situaciones; de esta forma se infiere la creatividad como un proceso inherente al ser humano.

En el momento que se aborda el tema de la creatividad se plantea que varios autores han realizado investigaciones y definiciones sobre la creatividad, como Guilford (1980), que ve la creatividad desde el pensamiento divergente; para Gardner (1999), es como un fluido que va en cualquier dirección; según Csikszentmihalyi (1998), es la interacción que está en los pensamientos del ser y su contexto sociocultural; de acuerdo con lo que define Mayers (1998) es la capacidad de producir ideas. Con relación a lo anterior la creatividad permite que el hombre tenga grandes oportunidades de generar ideas, diseñarlas y construirlas en la medida de sus posibilidades.

Es importante puntualizar como la metodología debe estar encaminada y organizada para posibilitar el ser creativo, el desarrollo de habilidades que sin importar el contexto al cual se enfrente logre deducir y poner en práctica competencias como; análisis, memoria, comunicación

asertiva, producción, evaluación y todas aquellas herramientas que le orienten hacia su resultado o producto. Los procesos creativos permiten al ser creativo indagar acerca de la realidad que le brinda el entorno, abstrayendo lo que existe, ya que se configura como partícipe de su medio, originando en él, una respuesta contraria a la de la mayoría, en donde las dificultades o situaciones extremas se le convierten en un motivante para la culminación de su acción creadora.

Desde Guilera (2011) en su libro la "Anatomía de la creatividad", plantea como las diferentes problemáticas de la civilización se vienen repitiendo de manera cíclica, ya que a pesar de los grandes logros tecnológicos no se ha logrado generar un desarrollo creativo asociando al ser desde su integralidad, allí se retoma y se precisa tener en cuenta, en qué nivel el sistema educativo sesga o coarta la creatividad de los estudiantes, ya que crea las condiciones de los saberes básicos y no les posibilitan generar situaciones en las cuales desarrollen habilidades que los lleven a diferentes respuestas desde la reflexión, el análisis, la memoria con un pensamiento crítico estructurado, por tanto se hace necesario permitirle al ser, como un ser creativo por naturaleza, explorador y reconocedor de su entorno, busque fortalecer las diferentes actitudes y aptitudes que consoliden sus procesos de autonomía, autoestima y su relación como ser social.

3.3 Pensamiento creativo

Generar ideas y utilizar elementos que permitan la construcción del pensamiento en todas las expresiones y a la vez conduzcan a un desarrollo creativo, es sin lugar a dudas una condición y un fundamento muy importante en el ser humano; para ello es necesario estar ligado a las ideas que fortalecen sus potenciales a la hora de construir algo y en el fundamento por la relación que tiene el ser humano con el conocimiento; es importante que estos aspectos tengan un

acompañamiento que consolide o alimente ese pensamiento creativo, Waisburd (2009), describe el pensamiento creativo como "aquel que se utiliza en la creación o modificación de algo, introduciendo novedades, es decir, la producción de nuevas ideas para desarrollar o modificar algo existente" (p.23).

En este sentido el ser humano debe estar en capacidad de: crear, generar nuevas ideas, innovar, algo que esté creado puede ser reformulado, viendo la ocasión en la que el ser se conecte con su inspiración, dejando atrás los límites que han sido impuestos desde las conductas sociales establecidas, transformando los imaginarios y permitiéndose existir desde sus propios criterios, para Goleman (2009), es :

> Como: (…) una musa que equivale a las buenas –y a veces geniales– ideas. El espíritu creativo es más que una iluminación ocasional o un suceso caprichoso. Cuando se despierta, el espíritu creativo anima un estilo de ser: una vida llena del deseo de innovar, de explorar nuevas formas de hacer las cosas, de convertir sueños en realidad. (p.33)

La acción de gestar nuevas reflexiones alrededor de lo establecido y romper con lo idéntico es como lo propone Vygotsky (1997): la capacidad creadora que está relacionada con la habilidad que tiene el ser humano de imaginar, combinar, modificar y crear algo nuevo sin importar que no sea una creación comparable con la de grandes genios, ese espíritu que plantea grandes posibilidades al ser, de reencontrarse con nuevas estrategias de creación. Los momentos de creación son muy importantes, razón por la cual las buenas ideas pueden surgir de la nada, esos momentos de inspiración surgen en cualquier instante de la vida.

En términos generales, el pensamiento creativo está relacionado con la capacidad de crear algo que no existía o transformar desde lo innovador algo que ya está creado.

3.3.1 Etapas del pensamiento creativo. El desarrollo del pensamiento creativo involucra el concebir una serie de elementos que bien pueden dar orden para que las ideas tengan un soporte o secuencia que, de paso a la creatividad, para ello es importante la estimulación y llegar a ideas creativas de forma tal que la persona que pretenda construir desde su pensamiento creativo tenga un orden en la consolidación de sus ideas, de esta forma aparecen unas etapas. Desde diferentes fuentes se ubican algunas que parecen ser más relevantes para unos u otros, más buscando clarificar las etapas del pensamiento creativo, se destacan en general algunas de ellas como; preparación, incubación, iluminación y verificación.

La preparación se considera el momento en que se identifica la necesidad o situación que requiere atención, el pensar o reflexionar alrededor de las misma a partir de lo cual se va concebir algo que puede impulsar nuevas ideas, para dar paso a la incubación, entendida como el movimiento cognoscitivo que busca proyectar las posibles soluciones desde diferentes espectros o miradas saliéndose de lo habitual, alimentándose de diversos puntos de vista, esto permite tener una serie de variables, que detonen el ingreso a la etapa de la iluminación la cual puede llegar en cualquier momento del ejercicio, entendida como el éxtasis que genera una idea denominada creativa, innovadora, en pocas palabras es el momento crucial de las ideas generadas desde las etapas anteriores, estas son las que dan paso a las grandes soluciones que se ajustan a la situación oportuna a la hora de consolidar la idea, y por último paso se ingresa a la verificación momento en el que se entra a analizar si la idea realmente cumple con el objetivo o con las expectativas generadas para dar solución al problema o situación, desde aquí cabe la posibilidad de que el resultado sea todo un éxito o simplemente una idea más, situación en la que se dará lugar a

comenzar la reflexión de nuevo, con la probabilidad de tener mejores resultados, fortaleciendo en el pensador la constancia y la entereza, producto del ensayo y error.

Es claro que entre más amplio sea el mundo cultural y social, mayor es la posibilidad de encontrar posibles respuestas y soluciones, propiciando la salida de la estructura lineal a la cual se ha estado expuesto desde los sistemas de creencias, en donde las lógicas monosemánticas dan lugar solo a lo correcto e incorrecto, coartando las probabilidades que brinda el desarrollo del pensamiento creativo, el explorar las etapas del pensamiento creativo, lleva a la posibilidad de ampliar la mirada para obtener una visión multidimensional, en una lógica polivalente y polifuncional, produciendo un análisis desde los múltiples sentidos para la acción creativa en cualquiera de los escenarios de la vida (Sánchez, 2017)

En la búsqueda de una estrategia coherente con la finalidad de proyecto se realiza un acercamiento a las etapas del pensamiento creativo desde De Bono (1996) , el cual propone el desarrollo de las mismas como la articulación del pensamiento lateral y vertical, el lateral como el encargado de brindar la organización y orden de los diferentes conceptos, en un mayor acercamiento a nuevas probabilidades para la solución de problemas, el pensamiento vertical es selectivo el cual analiza las mejores alternativas de forma consecuente, evaluando los procedimientos, otorgando una herramienta desde la cual cada sujeto se ubica desde un proceso simbólico en el que de manera más consciente realiza los diferentes análisis necesarios para el proceso creativo, utilizando una serie de elementos desde la semiótica, él lo llama seis sombreros para pensar, cada sombrero con un color determinado ubica un momento relevante para esta construcción ocupándose; el blanco de los hechos objetivos y las cifras, el rojo de los sentimientos y emociones, el negro de los aspectos negativos y los cuestionamientos, el amarillo de optimismo, la esperanza y el pensamiento positivo, el verde de la creatividad y las nuevas

ideas, el azul del control y organización del proceso de pensamiento, proporciona una síntesis de las ideas. Realizando una asociación de todas las lógicas a tener en cuenta para el desarrollo del pensamiento, de acuerdo a lo anterior y comprendiendo que existen diversas herramientas para fomentar y fortalecer el pensamiento creativo.

3.4 Secuencia didáctica

La secuencia didáctica es una forma de organizar acciones de aprendizaje que los estudiantes deben desarrollar, esto permite que el docente tenga una herramienta secuencial para analizar esos procesos de aprendizaje, ello debe afianzar la capacidad que tiene cada uno para recibir, procesar y aplicar los contenidos dados en cada sesión.

Por eso puede decirse que es importante que la secuencia didáctica responda a una forma creativa y práctica de aprendizaje, donde el estudiante aparte de recibir conocimiento genere herramientas provechosas, que se evidencian en sus relaciones sociales y culturales de su vida cotidiana. Diaz (2013) lo determina como

> Un ambiente de aprendizaje es el resultado de establecer secuencias didácticas que ofrecen un ordenamiento de acciones a realizar, no necesariamente en forma única. Se basan en lo que Brousseau (2007) denominó teoría de las situaciones didácticas, que parten de situaciones de interacción (Díaz, 2013,p.29).

Por lo tanto plantear la construcción de una secuencia didáctica, conlleva no solamente a poseer claridad sobre los temas a tratar, sino que se debe reconocer la aspiración en la aplicación de la misma, y por eso desde un principio deben estar establecidos los objetivos generales tanto a

nivel grupal como individual, teniendo en cuenta una organización que permita claridad en los conceptos y que dé cabida al crecimiento del ser, propiciando escenarios de integración y motivación que favorezcan en este caso el desarrollo del pensamiento creativo, desde El Ministerio de Educación de la provincia de Córdoba, España (2016), se afirma que: "El diseño de una secuencia didáctica es una instancia de planificación estratégica a partir de propósitos bien definidos (intencionalidad de la enseñanza) para el logro de objetivos claramente identificados, formulados y compartidos con los estudiantes (los aprendizajes deseados)". (Ministerio de Educación Córdoba, 2016,p.11)

Este proyecto involucra una secuencia didáctica, que fue implementada con el propósito de verificar fortalezas y debilidades, en miras de enriquecer y cumplir con los objetivos propuestos para contribuir al desarrollo del pensamiento creativo desde la técnica del kirigami, con una consolidación que cumpla a cabalidad con la finalidad del ejercicio.

3.5 Valoración y Evaluación del proceso

Es importante clarificar los conceptos desde donde se plantea la evaluación y la valoración de los diferentes procesos de aprendizaje, para este caso se retoma a Monedero (1998). en su libro “Bases teóricas de la evaluación educativa”, donde se define la evaluación como un proceso, que no se limita a medir resultados, el cual tiene en cuenta la calificación y la valoración, pero propone llegar más lejos, es constante, busca superación de problemas, conlleva propósitos, evaluación continua y formativa, amplia e incluyente, con diferentes miradas a favor de la evaluación como la forma más exacta de construir, adquirir y transmitir conocimiento, manteniendo como objetivo potenciar el aprendizaje, construir relaciones, propiciar interés y

fomentar la adquisición de conocimiento, apoyándose de una valoración inferencial, ya que cada quien emite reflexiones de valor constantemente, posibilita la expresión de conceptos personales y genera una auto observación y reflexión, para dar lugar a la calificación confundida generalmente con la evaluación, aquí debe destacarse que es un evento muy alejado de esta, porque es la forma más común de medir, controlar y autenticar los resultados obtenidos en el campo educativo, solo que al ser sumativa, y no procesual, al llevarse a cabo al terminar cada momento educativo, solo brinda, elementos parciales, que no dan cuenta de un censo sobre lo aprendido.

En definitiva, las posibilidades de mejoramiento se dan en la medida en que exista una relación entre las diferentes formas de concebir la evaluación, en este caso la articulación entre la evaluación y la valoración, darán respuesta al proceso de enseñanza y aprendizaje. Por ello se precisa tomar los mejores elementos de cada situación, para construir y llevar a cabo un verdadero proceso evaluativo en función de quien es evaluado, quien evalúa, y la comunidad educativa en general.

3.6 Kirigami

Es el arte de dibujar figuras y sacar esas figuras en tercera dimensión mediante el uso de tijeras o cortador, es una técnica milenaria que se atribuye a los chinos y su evolución hace que aparezcan diversas técnicas y modelos para su aplicación, lo usan como tarjetas de regalo, moldes, adornos, es de uso arquitectónico

Según Zhuang Wei -1980- se hallaron restos de papel con una antigüedad de 2100

años en una tumba en la ciudad deXPan, capital de la provincia de Shanxi -China-. Estos papeles fueron elaborados con fibras de ramio. Pero en los registros históricos de las dinastías chinas mencionan que, Ts´aiLun, eunuco y alto oficial del gobierno, inventó el papel y reportó su invento el emperador en el año 105 d.c. Se desconoce si Ts´aiLun inventó el papel, perfeccionó un invento anterior o si patrocinó su invención. Se le adoró como el dios de los fabricantes del papel. Este segundo dato nos da una antigüedad mayor de 1800 años. Los chinos, ( )... producían encajes, de decoraciones para las ventanas con gran precisión y los pintaban con tinta de colores. En la actualidad los chinos siguen recortando el papel con gran maestría. Son destacables los trozos hechos de papel, se da por artistas orientales contemporáneos quienes difunden a través del mundo (Ecured, 2016,p.2)

3.6.1 Kirigami en la enseñanza. Las personas que trabajan estas técnicas en cualquiera de sus variedades fomentan competencias y habilidades de un modo global, por lo que resulta interesante presentar este conocimiento en el área de enseñanza, donde lo importante es saber utilizarlas proyectándose como un medio divertido para el aprendizaje de contenidos, los expertos declaran que ayuda a resolver conflictos de orden psicológico, debido a la alta concentración que exige pues permite el estar mucho tiempo aislado de los pensamientos perturbadores y ayuda a estimular procesos mentales positivos.

En la utilización del Kirigami en una experiencia en el Perú (2013), los docentes, se dieron cuenta que los estudiantes por medio del Kirigami activaron facultades como la habilidad espacial, el razonamiento abstracto, y que a su vez servía de antesala a saberes significativos, como la geometría, las artes, la educación física, la comunicación y el trabajo en equipo.

3.6.2 Experiencias didácticas utilizando el kirigami. En un artículo elaborado por Castillo (2009), titulado “Trabajo integrado en el aula usando Kirigami y maquigami”, se hace una breve reseña, relacionada con los diferentes usos del Kirigami en diferentes lugares del mundo: “Así como los chinos inventaron el papel, también fueron los primeros en recortarlo. Entonces podemos decir que el Kirigami también es un arte milenario, pues el recorte del papel nació junto con él. Y que siempre estuvo ligado a lo artístico y decorativo" (p.23).

En la actualidad, existen diferentes tipos o estilos de Kirigami: Kirigami arquitectónico que usando cuchillas desarrolla modelos muy elaborados. También existe una variante educativa del Kirigami, desarrollada especialmente en Suramérica, la cual se usa como técnica y material educativo. Para ello se han creado dinámicas, juegos y aplicaciones didácticas del recorte del papel.

3.7 La educación artística en Colombia

Es de tener en cuenta que a partir de los lineamientos curriculares para la educación artística del MEN (2000) consolidados por el Ministerio de Educación Nacional en Colombia, se reconoce el arte como herramienta canalizadora y transformadora que genera nuevas formas de ver el mundo, fortaleciendo en el sujeto el desarrollo de su integralidad, su aporte no es solo emocional, también abarca procesos cognitivos inherentes en el ser, logrando que sus respuestas ante las diversas situaciones evidencian una mayor reflexión y comprensión, ya que los diferentes lenguajes artísticos incrementan competencias claves para la vida como lo son; la toma de decisiones, la percepción del contexto y sus relaciones, la atención, la solución de problemas con sus diferentes alternativas, fluidez frente al cambio, entre otros aspectos.

Desde los lineamientos, se plantea la importancia de incluir a las artes no como un artículo de rellenó dentro de las instituciones educativas, si no como un pilar para la construcción de proyectos pedagógicos que integren las diferentes áreas del conocimiento y del ser, llevando al docente a reflexionar alrededor de su quehacer, mediado por la técnica en las diferentes disciplinas artísticas, pero que más allá, está el fortalecimiento del patrimonio cultural y social, promoviendo un sentido de formación de sujeto en cuanto a sus habilidades, destrezas y técnicas, que vinculen un acción pedagógica desde la experiencia artística tanto individual como colectiva, para el reconocimiento y reflexión de sí mismo, de los otros y de la comunidad en general.

4. Descripción del proceso de creación

4.1 Marco Metodológico

El presente proyecto se desarrolla en un enfoque cualitativo posibilitando una lectura de la realidad social que aborde este, ya que el mismo genera espacios de reconocimiento, reflexión y análisis del objeto de estudio, esto nos puede dar una lectura del aporte que sustente el kirigami al pensamiento creativo en los estudiantes de grado decimo de una IED, con un diseño de campo desde el estudio de caso colectivo, basado en la aplicación de una secuencia didáctica con una línea investigativa descriptiva, explicativa, llevando a validar los diferentes aportes que la técnica puede generar basándose en la secuencia didáctica construida por el equipo y ejecutada por el docente, distribuida en 8 sesiones, ya que la misma espera generar en los estudiantes habilidades no solo pedagógicas, si no también personales, culturales y sociales que le aporten al desarrollo humano, para que esta sea insumo para la herramienta didáctica.

Tabla 2. Proyección del proceso de creación

Actividad	Fase 1, 8 semanas	Fase 2, 4 semanas	Fase 3, 8 semanas	Fase 4, 8 semanas
Diseño y construcción modelo secuencia didáctica basada en Kirigami 8 sesiones				
Aplicación modelo secuencia didáctica docente institución educativa distrital, 8 sesiones				
Análisis de resultado modelo aplicación secuencia didáctica				
Creación herramienta didáctica				

Nota: elaborada por los Autores

4.2 Desarrollo de la secuencia didáctica basada en kirigami.

En un primer momento se comienza la búsqueda de ideas que posibiliten la creación de la estructura más adecuada para generar la secuencia didáctica, esta no solo como el instrumento que posibilita clarificar el plan a seguir, si no con el valor agregado de una herramienta de reflexión continua, en miras de una mejora constante.

A largo del proceso se realizan varios encuentros con el docente arte y diseño del colegio Simón Rodríguez IED, como es narrado dentro de los antecedentes que se ha desarrollado desde el año 2012, donde se viene implementando la técnica del Kirigami, en el primer encuentro con el docente, se realiza la propuesta de generar una secuencia didáctica con el fin de contribuir en darle un orden al proyecto que él viene implementando y dar un mayor campo de acción creativa, después de recibir sugerencias por parte del docente para la construcción de la secuencia, se realiza un segundo encuentro en donde se articulan y definen los temas a tratar dentro de la misma, surge un total de ocho sesiones que se desarrollaran en once encuentros con los estudiantes, los temas a tratar son;

Tabla 3. Temas de la sesión

Sesiones	Nombre de la Sesión
1	Acercamiento al manejo y uso de los diferentes materiales en el Kirigami.
2	Introducción a la técnica del Kirigami.
3	Figuras básicas y recorte de papel.
4	Técnicas para pliegues.
5	Práctica relacionada con las sesiones anteriores. (1-4).
6	Formatos 3D - Formas abstractas.
7, 7ª	Letras y estilos.
8, 8a, 8b	Diseño libre ¿Cómo me veo? ¿Cómo me siento?

Nota: elaborada por los Autores.

Después de tener las claridades se construye la matriz de planeación desde la cual se plantean los objetivos generales y específicos de cada sesión, con los respectivos elementos necesarios, la cual se estructuró de la siguiente forma:

Tabla 4. Esquema de las sesiones

Nombre de la institución:	Fecha:	Sesión no:
Nombre del docente:	**Nombre de la sesión:**	
Objetivo general:		
Objetivos específicos:	**Materiales:**	
	Espacio:	
Esquema de la sesión:		
Resultados esperados:		
Evaluación:		
A tener en cuenta:	**Indicadores:**	

Nota: elaborada por los Autores

Tabla 5. Recursos

Detalle	Cantidad	Valor unitario	Valor Total	Observaciones
Salón de clases	1	0	0	El colegio facilita el espacio para la aplicación de la unidad didáctica
Cartón cartulina pliego	100	$1.400	$140.000	Los recursos los suministra la institución
Octavos de cartón cartulina	100	$500	$50.000	Los recursos los suministra la institución
Reglas metálicas	30	$3.000	$90.000	Los recursos los suministra la institución
Lápices H2	60	$500	$30.000	Los recursos los suministra la institución
Cortadores	30	$2.500	$75.000	Los recursos los suministra la institución
Total			**$385.000**	

Nota: elaborada por los Autores

4.3 Herramienta Didáctica

Después de construida, implementada, revisando los resultados y realizando los ajustes pertinentes a la secuencia didáctica, se comienza el proceso de creación de la herramienta didáctica, realizando una búsqueda de los elementos hacen parte de ella tales como; colores, tipologías, papeles y texturas a utilizar para crear el producto final, entre otros elementos necesarios para la producción. La diagramación de la mismo, se desarrolló utilizando colores llamativos, sin olvidar la línea de diseño estipulada para no saturar al lector en el momento de emplearla, en las primeras dos páginas se ubica una pieza de kirigami, suscitando expectativa y motivación, por continuar escudriñando la herramienta, encontrándose después con una pequeña

introducción y la aproximación a los materiales que se emplearán a lo largo de las sesiones, seguido de la estructura de las diferentes sesiones en las se buscó producir una identidad propia según el tema a tratar, dándole continuando a la línea de diseño establecida.

5. Resultados

Para la consolidación de los resultados de la aplicación, se realizó el seguimiento a cada una de las sesiones evidenciando posibilidades de mejora y evaluación de esta.

Dentro de las sesiones se generaron procesos de ubicación espacial, definición de temas a trabajar, la utilización de las dimensiones de soporte relacionado con el trabajo realizado, elaboración del diseño, manejo de proporciones, perspectiva, color, texturas, se evidencia el aprovechamiento correcto del papel, identificación de clases de papeles y cartón utilizado, medidas de seguridad con el fin de evitar cualquier accidente de trabajo, utilización de implementos de forma adecuada, comprenden las dimensiones del uso del lápiz y la regla, la importancia del silencio para la concentración, la capacidad del espacio es adecuado, el orden y el aseo del lugar.

1. Sesión: se identifican tendencias, ya que se evidencia quienes se orientan hacia lo arquitectónico, lo gráfico y lo industrial clarificando expectativas. Es de notar que los estudiantes de acuerdo a sus indagaciones sobre el kirigami, demuestran sorpresa, inquietud y agrado por las figuras que encontraron dentro de su indagación, llevándolos a generar preguntas alrededor del cómo realizarlas.

2. Sesión: durante el desarrollo de esta sesión se evidencia disposición por parte del grupo, mostrándose motivados por adquirir herramientas las cuales les posibilitaron desarrollar la

técnica desde de una forma adecuada, teniendo algunos modelos básicos de kirigami, de acuerdo a sus indagaciones y lo que expuesto en clase por el docente.

3. Sesión: los estudiantes al realizar los pliegues presentaron cierta dificultad, porque consideran que la estructura se puede dañar, a medida que se fue trabajando se comenzó a facilitar desde el pliegue interno y externo para generar dimensión, este tipo de habilidades se generaron con la práctica, además de la comprensión del ensayo y error, donde los estudiantes resignifican la frustración. Con respecto al corte del papel, algunos de los estudiantes presentaron dificultad al momento de realizar los cortes del trazado, esto puntualizando la importancia de acompañamiento docente en donde se orienta el trazado de los cortes.

4. Sesión: los estudiantes analizaron la densidad y dureza de los diferentes tipos de papel; se observó el entusiasmo y disposición que mostraron para generar un diseño original, concretando su propuesta. En este orden se dio claridad a las dudas de cada uno de ellos, articulando los aprendizajes su correlación a las indicaciones para efectuar los pliegues sin dañar la figura de acuerdo a lo indicado en las sesiones anteriores. Se evidencia el paso a paso que utilizaron en la comprensión de la forma de sus figuras para saber por dónde iban sus pliegues.

5. Sesión: el permitir un trabajo de forma libre, evidenció todas las posibilidades que tienen cada uno de ellos para resolver las dificultades presentadas promoviendo su capacidad para crear, se realizó una valoración donde se evidenciaron algunas falencias permitiendo resolverlas. El esfuerzo, la concentración y la capacidad de aceptar y corregir hace que su valoración sea muy positiva.

6. Sesión: en este proceso, se evidencio un descubrimiento más consolidado de su nivel creativo, ya que, a partir de una sola estructura, lograron poner en práctica y desarrollar diferentes formas abstractas, en este espacio los estudiantes presentaron un mayor nivel de

análisis y concentración afianzando el manejo espacial, dándole mayor sentido a su pensamiento creativo y percibiendo en su mayoría satisfacción por sus diseños.

7. Sesión: para esta muestra, los estudiantes indagaron los diferentes estilos escriturales y como a partir de la escritura se obtienen posibilidades para jugar con la forma, profundidad, estilo, altura, entre otros; rompiendo con el esquema tradicional, complementando esta práctica con el manejo de sus emociones, ya que en el momento de elegir la palabra, su nombre o algo significativo para ellos, se originó implícitamente una muestra comunicativa en donde se revela el cómo se percibe en su entorno, con la orientación del docente se clarificaron aspectos técnicos y emocionales desde su práctica.

8. Sesión: dentro de estas tres sesiones, se evidencio el proceso de autoevaluación del significado de su experiencia creativa. Para esta práctica lograron plasmar algo significativo de su sentir emocional, ya que debieron reflexionar en el ¿Cómo se ven? y ¿Cómo se sienten?, generando en el estudiante una forma de comunicación canalizadora y transformadora, comprendieron que existen otras maneras de exploración con su producto, mostraron las habilidades adquiridas en este proceso, algunos con mayor potencial y otros con todo el empeño puesto en generar su mejor diseño.

A nivel general se puede evidenciar por parte del docente y los estudiantes un claro aprovechamiento de los espacios, motivación por el aprendizaje.

Dentro de los resultados la herramienta didáctica no solo fue un apoyo a la comunidad educativa, sino que dentro del proceso se logró evidenciar un aporte significativo al desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de educación media, y al docente que apoyó el proceso aplicando la secuencia, dentro de un proceso donde el estudiante efectivamente reconoció sus fortalezas y debilidades logrando darle sentido a lo que construyó en la generación

de sus propias ideas creativas, desde lo emocional se evidencia el sentido que le dan al trabajo realizado, donde expresan, el romanticismo, alegrías, tristezas, entre otros; es así como desde el pensamiento creativo aparecen elementos importantes relacionadas con la emoción, el propósito de algo, la formulación de ideas propias, la observación de elementos de inspiración.

Para el docente que aplicó la secuencia el kirigami ha sido una experiencia que con los años se ha venido transformando, primero fue como el deseo de explorar, reconocer algo que realmente era nuevo, que de pronto se conocía a nivel comercial y en este momento es la aplicación dentro del campo académico, algo que es ancestral porque pertenece a la cultura china, a la cultura de oriente, entonces fue como acercarnos a ese mundo tan diferente que era para nosotros a que en lugar de un lápiz se estaba trabajando con unos cortes, con unas tijeras, para producir los efectos especiales en el papel, que es otro elemento para nosotros no lo usábamos sino para escribir y que aquí nos sirve para transformar el papel en una serie de formas inicialmente, luego se le da el volumen a través de los cortes y de los pliegues, ha sido algo novedoso que ha venido cumpliendo con una serie de expectativas que se han planteado en el transcurso del trabajo, ahora se modernizó porque los estudiantes han hecho ahora a su estilo, con sus colores, sus formas y las figuras que quieren plasmar en el trabajo de kirigami del colegio.

El kirigami rompió con los esquemas tradicionales que tenían establecidos de tridimensionalidad, porque la tridimensionalidad en occidente parte del uso de las perspectivas, pero ya al tomar un elemento como lo es el papel y conocer las diferentes clases del mismo con sus cualidades para plegar o para recortar, está abriendo espacios y horizontes que antes no reconocían así existieran los papeles, al trabajar el kirigami se desarrollan otras habilidades como; lo es la tridimensionalidad con la cual se puede lograr no solamente en el papel que era de

dos dimensiones sino conseguir a través de los pliegues que dé el papel, entonces eso hace que la mente explore, planee, diseñe, modifique, porque en eso también es importante, el aprendizaje que se hace a partir del error, si se equivoca en un corte, se continua y para no perder lo que ya lleva, que puede hacerle a ese corte para sacar algo productivo, pensar ¿cómo transformo?, ¿cómo reinvento?, esto lo lleva a retomar como su propia historia, que hago frente a ese reto que tengo, entonces al momento de la retroalimentación en el trabajo del kirigami.

Adicionalmente el desarrollo del kirigami fortaleció el trabajo en equipo, los valores, la responsabilidad, autonomía de cuidado propio y de los demás, el orden, le baja el estrés porque se concentra en lo que está haciendo y le ayuda también a autocontrolarse, piensa en los demás porque es importante que la obra pueda comunicar algo a las otras personas, con respeto, responsabilidad, le dio sentido de pertenencia a un grupo, esas entre otras cosas.

El Kirigami abrió canales porque en las obras de los estudiantes se reflejan sus estados de ánimo, las obras van fluyendo unas con una mayor velocidad o con menor velocidad, se nota en el tema que el muchacho le transmite la experiencia que está teniendo en el ejercicio.

Se perciben cambios porque en los primeros trabajos de kirigami con grupos anteriores se elaboraron modelos que traían de otras fuentes; en este grupo se observó que están haciendo cosas con completa autonomía, cosas creadas completamente por ellos, o así sea traído de una imagen le hacen variaciones para presentarlo como algo nuevo, se ha notado un desarrollo de la creatividad bastante positivo.

Referencias Bibliográficas

Alcaldía de Bogotá. (2014). *Currículo para la excelencia académica y la formación integral. Lineamientos para el área de Educación Artística.* Bogotá.

Baena,M. (2016). *Técnicas del 3D en la educación. Trabajo fin de Master en Profesorado*. Obtenido de http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/5340/1/BaenaGonzalez_Mar%C3%ADaElena_%28DibujoImagenyArtesPl%C3%A1sticas%29.pdf

Bernal,A. (2016). *Incidencia en la implementación del componente secuencia didáctica, del programa educativo de Castro y Córdova. Tesis de Maestría en educación* . Bogotá: Universidad Javeriana.

Castillo,J. (2009). *rabajo integrado en el aula usando Kirigami y Maquigami*. Obtenido de http://studylib.es/doc/228460/kirigami---maquihuasi 13 Ago 2017

Castro, E. (2015). *Modelo para el desarrollo de los procesos cognitivos creativos. Tesis de grado Maestría en educación* . Bogotá: Universidad Javeriana.

Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad el fluir y la psicología del descubrimiento y la invención.* Barcelona: Paidos editores.

De Bono. (2010). *Pensamiento lateral y pensamiento vertical.* Texas: Mc Graw Hill.

Díaz,A. (2013). TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica. *Revista Iberoamericana de Educación Superior* , 4 (10), 3-21.

Ecured. (2016). *Kirigami*. Obtenido de https://www.ecured.cu/Kirigami

Feo,R. (2010). *Orientaciones básicas para el diseño de estrategias didacticas*. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3342741.pdf

Gardner, H. (1999). *Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples.* Colombia: Fondo de Cultura Económica.

Goleman,Z. (2009). *El espíritu creativo.* Barcelona: Trillas editores.

Guilera,L. (2011). *Anatomía de la creatividad.* España: Fundit editores.

Guilford . (1980). *La Creatividad.* London: Mc Graw Hill.

Han, T. (2017). *Investigación sobre la gran deformación por tracción y los comportamientos mecánicos de graphene kirigami.* China: Universidad de Jiangsu.

Mayers, D. (1998). *Definiciones de creatividad* . Obtenido de https://www.neuronilla.com/definiciones-de-creatividad- neuronilla/

MEN. (2000). *Ministerio de Educación Nacional. Lineamientos curriculares para la educación artistica*. Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_4.pdf

MEN. (2010). *Ministerio de Educación Nacional. Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media.* Bogotá: El Ministerio.

Ministerio de Educación Córdoba. (2016). *Secuencias didácticas, reflexiones sobre sus características aportes para su diseño.* España.

Monedero,J. (1998). *Bases teóricas de la evaluación educativa.* España: Editorial Aljibe.

Salazar,K. (2005). *El universo mágico de la música: Un libro para descubrir un nuevo mundo. Tesis de grado. Facultad de ciencias y educación licenciatura en educación básica con énfasis en educación artística.* . Bogotá: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Sánchez, J. (2017). *Asignatura - Lenguaje como expresión afectiva y creativa, Especialización en Desarrollo Humano con Énfasis en Procesos Afectivos y Creatividad - Notas de clase* . Bogotá: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Universidad Distrital Francisco José de Caldas . (2017). *Especialización en Desarrollo Humano con Énfasis en Procesos Afectivos y Creatividad.* Bogotá.

Vygotsky. (1997). *La imaginación y el arte en la infancia.* México: Fontamara editores.

Waisburd. (2009). Pensamiento creativo e innovación . *Revista digital Universitaria* , 3(6), 25-33.

Anexos

Anexo A. Secuencia didáctica implementada

Sesión 1:

<table>
<tr><td>IED SIMÓN RODRÍGUEZ</td><td>FECHA: 3/Oct/2017</td><td>SESIÓN No: 1</td></tr>
<tr><td>NOMBRE DEL DOCENTE: CARLOS EDUARDO ANGULO</td><td colspan="2">NOMBRE DE LA SESIÓN: Acercamiento al manejo y uso de los diferentes materiales en el Kirigami.</td></tr>
<tr><td colspan="3">OBJETIVO GENERAL: Acercar al estudiante al manejo y uso adecuado de los materiales que se utilizan en kirigami.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">OBJETIVOS ESPECIFICOS:
Reconocer los diferentes materiales que se utilizaran en la secuencia didáctica.
Orientar y evidenciar la importancia del uso adecuado de los diferentes materiales.
Realizar ejercicios básicos de adecuación y manejo de materiales, buscando que el estudiante se apropie de los mismos.</td><td colspan="2">MATERIALES : Lápiz 2hb, tajalápiz, borrador, regla, hojas de papel tamaño carta, octavo de cartón cartulina, vinilos, pinceles, papel celofán, cartulina negra, cortador, acrílico de 45cm por 35cm.</td></tr>
<tr><td colspan="2">ESPACIO : Salón de artes, el cual esta adecuado con mesas para dibujo y sillas.</td></tr>
<tr><td colspan="3">ESQUEMA DE LA SESIÓN:
Se realiza una muestra de los materiales, describiendo su función y uso adecuado, por orden de importancia, lápiz 2hb, tajalápiz, borrador, regla, hojas de papel tamaño carta, octavo de cartón cartulina, vinilos, pinceles, papel celofán, cartulina negra, cortador, acrílico de 45cm por 35cm; luego de explicar su función, se retoma específicamente; Lápiz, teniendo en cuenta que su trazo debe ser fino y se realizan los trazos ubicando el punteado y las líneas, sean horizontales, verticales, diagonales, entre otros , según sea el caso de la figura. Regla es la unidad de medida para la ubicación espacial de los trazos, ya que de acuerdo a su buen uso se genera la simetría exacta y necesaria para el correcto desarrollo de la figura. Cortador el uso y buen manejo de este elemento, permite que el estudiante incremente sus habilidades viso espáciales y motrices, ya que el corte debe ser preciso, teniendo en cuenta las precauciones necesarias para su manejo. Hoja tamaño carta permite al estudiante experimentar en la creación de diferentes modelos con el objetivo de consolidar la figura a crear en una escala más grande. El cartón cartulina es donde se realizara la muestra final, el material es mucho más sólido, este permite realizar los cortes y los pliegues que posibilita la creación de la figura en 3d. Los estudiantes como ejercicio práctico comienzan su proceso de creación utilizando los materiales básicos; lápiz, regla, hojas blancas tamaño carta. El docente debe realizar acompañamiento constante, ya que es la oportunidad de hacer las orientaciones pertinentes en cada estudiante. Por ultimo para la siguiente sesión se les solicita a los estudiantes indagar sobre los antecedentes históricos del kirigami, para realizar exposiciones y retroalimentación mediante línea del tiempo, por parte del docente.</td></tr>
<tr><td colspan="3">RESULTADOS ESPERADOS: El estudiante debe culminar la sesión con la claridad necesaria en cuanto al uso y manejo adecuado de los materiales a utilizar; así mismo ponga en práctica, el desarrollo de las actividades según indicaciones dadas por el docente.</td></tr>
<tr><td colspan="3">EVALUACIÓN: Cualitativa;Se generó ubicación espacial, definición de tema a trabajar, la utilización de las dimensiones de soporte relacionado con el trabajo realizado, elaboración del diseño, manejo de proporciones, perspectiva, color, texturas, se evidencia el aprovechamiento correcto del papel, identifica la clase de papel y cartón utilizado, medidas de seguridad con el fin de evitar cualquier accidente de trabajo, utilización de implementos de forma adecuada, comprenden las dimensiones del uso del lápiz y la regla, la importancia del silencio para la concentración, la capacidad del espacio es adecuado, el orden y el aseo del lugar.</td></tr>
<tr><td colspan="2">A TENER EN CUENTA: es importante la motivación, contar en que consiste el trabajo, la técnica, la proyección que se le puede dar a futuro, muestra de modelos elaborados por el docente o por trabajos anteriores presentados por otros estudiantes.</td><td>INDICADORES:
Reconoce los diferentes materiales que se utilizan en la practica de kirigami
Apropia y evidencia la importancia del uso adecuado de los diferentes materiales.
Realiza ejercicios básicos de adecuación y manejo de materiales.</td></tr>
</table>

Sesión 2:

IED SIMÒN RODRÌGUEZ	FECHA: 6/Oct/2017	SESIÓN No: 2
NOMBRE DEL DOCENTE: CARLOS EDUARDO ANGULO	NOMBRE DE LA SESIÓN: Introducción a la técnica del kirigami	
OBJETIVO GENERAL: Brindar al estudiante los elementos teóricos y prácticos de la introducción al Kirigami.		
OBJETIVOS ESPECIFICOS: Realizar un recorrido histórico de kirigami, con el fin de que los estudiantes se familiaricen y profundicen de forma autónoma sus bases conceptuales. Exponer imágenes significativas de kirigami, con el propósito de que el estudiante tenga la capacidad de reinventar y plasmar sus propias imágenes creativas. Motivar al estudiante para que de acuerdo a lo visto en el recorrido histórico y visual de kirigami, fortalezca de forma práctica lo visto en la sesión.	MATERIALES : Video bean, tablero, marcadores, Lápiz 2hb, tajalápiz, borrador, regla, hojas de papel tamaño carta, octavo de cartón cartulina, vinilos, pinceles, papel celofán, cartulina negra, cortador, acrílico de 45cm por 35cm. ESPACIO : Salón de artes, el cual esta adecuado con mesas para dibujo y sillas.	
ESQUEMA DE LA SESIÓN: Durante esta sesión los estudiantes como trabajo autónomo expondrán todos los datos indagados sobre la historia del kirigami, realizando con el grupo y con acompañamiento del docente una línea de tiempo; luego mediante la presentación de imágenes traídas desde la internet, los estudiante deberán analizar y presentar varios diseños de sus propias imágenes mentales, orientadas conceptualmente; En este punto se indicará y clarificara la importancia de plasmar desde su propia inspiración imágenes creativas. A su vez se indicara a los estudiantes que el proceso busca motivarlos a la creación propia y que de esta forma se realizaran las sesiones siguientes en cuanto a contenido y actividades prácticas.		
RESULTADOS ESPERADOS: Percibir en los estudiantes la motivación, para que paulatinamente vayan comprendiendo y apropiándose de esta técnica milenaria, evidenciándose en ellos el interés por el aprendizaje. Generar en ellos un trabajo autónomo que les permita organizar sus ideas creativas de acuerdo a la técnica y el manejo que brinda el kirigami.		
EVALUACIÓN: Cualitativa, Se identifican tendencias, ya que se evidencia quienes se orientan hacia lo arquitectónico, lo gráfico y lo industrial clarificando expectativas. Es de notar que los estudiantes de acuerdo a sus indagaciones sobre el kirigami, demuestran sorpresa, inquietud y agrado por las figuras que encontraron dentro de su indagación, llevándolos a generar preguntas alrededor del cómo realizarlas.		
A TENER EN CUENTA: Profundización en la consulta bibliográfica, potencializar el espiritu de exploración.	INDICADORES: Reconoce el recorrido histórico del kirigami, afianzando sus bases conceptuales. Identifica a partir de imágenes el arte del kirigami, expresando a partir del mismo, su capacidad creativa. Desarrolla y acopla en la práctica los conceptos vistos durante la sesión.	

Sesión 3:

IED SIMÒN RODRÌGUEZ	FECHA: 10/Oct/2017	SESIÓN No: 3
NOMBRE DEL DOCENTE: CARLOS EDUARDO ANGULO	NOMBRE DE LA SESIÓN: Figuras básicas y recorte de papel	
OBJETIVO GENERAL: Propiciar en los estudiantes el desarrollo de habilidades enfocadas al diseño, realización de figuras sencillas y recorte de papel.		
OBJETIVOS ESPECIFICOS: Desarrollar en los estudiantes habilidades para el perfeccionamiento en el diseño de figuras básicas, teniendo en cuenta el trazo, la forma, el manejo de la regla, el corte, entre otros. Brindar las orientaciones pertinentes para la creación de las figuras a trabajar dentro de la sesión. Explicar y poner en práctica con los estudiantes la forma adecuada de utilizar el cortador.	MATERIALES : Lápiz 2hb, tajalápiz, borrador, regla, hojas de papel tamaño carta, octavo de cartón cartulina, cortador, acrílico de 45cm por 35cm. ESPACIO : Salón de artes, el cual esta adecuado con mesas para dibujo y sillas.	
ESQUEMA DE LA SESIÓN: Desde este punto a los estudiantes se les hace entrega de los materiales, para el inicio de figuras básicas de kirigami, se explica mediante un ejemplo, trazos básicos a seguir, alternadamente cada estudiante va realizando su delineación, el docente está revisando para orientar y dar sugerencias en cada caso; se da el tiempo necesario para que el estudiante aplique su diseño. Por último el docente da las indicaciones para la correcta utilización del cortador, el estudiante en esta parte no utiliza regla, debe trabajar su pulso y realizar el corte de acuerdo a los trazos y su diseño, después de realizar los cortes se inicia el proceso de pliegues para sacar la figura en 3D.		
RESULTADOS ESPERADOS: Lo importante en este punto es que el estudiante aplique lo aprendido hasta el momento, como el manejo de la regla, el lápiz, el cortador, entre otros e ir mejorando los cortes.		
EVALUACIÓN: A medida que el desarrollo de las sesiones avanza se evidencia disposición por parte del grupo, mostrándose motivados por adquirir herramientas las cuales les posibilitaron desarrollar la técnica desde de una forma adecuada, teniendo algunos modelos básicos de kirigami, según lo que se indicó en clase. Con respecto al corte del papel, algunos de los estudiantes presentaron dificultad al momento de realizar los cortes del trazado, esto puntualizando la importancia de acompañamiento docente en donde se orienta el trazado de los cortes.		
A TENER EN CUENTA: Generar un modelo para todos, variaciones para dar su propia identidad.	INDICADORES: Perfeccionan el diseño de figuras básicas teniendo en cuenta el trazo, la forma, el manejo de la regla, el corte, entre otros. Se asimilan los procesos para la creación de las figuras a trabajar dentro de la sesión. Se evidencia mayor habilidad en el manejo de forma adecuada de utilizar el cortador.	

Sesión 4:

IED SIMÒN RODRÌGUEZ	FECHA: 13/Oct/2017	SESIÓN No: 4
NOMBRE DEL DOCENTE: CARLOS EDUARDO ANGULO	NOMBRE DE LA SESIÓN: Técnicas para pliegues.	
OBJETIVO GENERAL: Aplicar con los estudiantes diversos tipos de pliegues, utilizando diferentes materiales como ; cartón cartulina, papel celofán, cartulina negra, papel seda chino, entre otros, con el fin de que reconozcan las características de los materiales.		
OBJETIVOS ESPECIFICOS: Realizar acercamiento a cada uno de los papeles que pueden ser utilizados en el kirigami, evidenciando su densidad, textura y los diferentes pliegues a realizar. Observar a través de la práctica, como plasmar los diferentes trazos teniendo en cuenta donde va corte y donde va pliegue, para examinar la firmeza y desempeñó de cada papel.	MATERIALES : Lápiz 2hb, tajalápiz, borrador, regla, hojas de papel tamaño carta, octavo de cartón cartulina, papel celofán, cartulina negra, papel seda chino, cortador, acrílico de 45cm por 35cm. ESPACIO : Salón de artes, el cual esta adecuado con mesas para dibujo y sillas.	
ESQUEMA DE LA SESIÓN: En un primer momento el docente realiza un acercamiento a cada uno de los papeles a utilizar dentro de la sesión, sensibilizándolos alrededor de la textura, firmeza y flexibilidad entre otros factores de su composición; acto seguido se solicita a los estudiantes seguir al docente en la práctica individual de la secuencia, donde se explica que los trazos en kirigami presentan 2 características específicas; el trazo por donde va el corte y el trazo por donde se especifica el pliegue, esto permite mediante una misma figura y su aplicación en los diversos materiales de papel, se reconozcan los material y su uso.Teniendo en cuenta la resistencia de los mismos.(papel iris, cartulina negra, interrelacinarlos)		
RESULTADOS ESPERADOS: El estudiante se sensibilicen al utilizar los diferentes tipos de papel, tenga en cuenta el o los más adecuados para la elaboración de sus trabajos en kirigami.		
EVALUACIÓN: Los estudiantes al realizar los pliegues presentaron cierta dificultad, porque consideran que la estructura se puede dañar, a medida que se fue trabajando se comenzó a facilitar desde el pliegue interno y externo para generar dimensión, este tipo de habilidades se generaron con la práctica, además de la comprensión del ensayo y error, donde los estudiantes resignificaron la frustración.		
A TENER EN CUENTA: se motiva el experimentar con nuevo materiales, explorando en su combinación.	INDICADORES: Reconoce los diferentes papeles utilizados en el kirigami, interiorizando las características de los papeles y su utilidad. Aplica en la práctica los diferentes trazos teniendo en cuenta donde va corte y donde va pliegue, para examinar la firmeza y desempeñó de cada papel.	

Sesión 5

<table>
<tr><td>IED SIMÒN RODRÌGUEZ</td><td>FECHA:17/Oct/2017</td><td>SESIÓN No: 5</td></tr>
<tr><td>NOMBRE DEL DOCENTE: CARLOS EDUARDO ANGULO</td><td colspan="2">NOMBRE DE LA SESIÓN: Practica relacionada con las sesiones anteriores. (1-4)</td></tr>
<tr><td colspan="3">OBJETIVO GENERAL: Consolidar el aprendizaje en la practica, aplicando todo lo desarrollado en las sesiones anteriores.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">OBJETIVOS ESPECIFICOS:
Generar dentro del aula un escenario en donde los estudiantes apliquen su creatividad articulada con los conocimientos asimilados esto mediante la práctica libre.
Acompañar a los estudiantes en su proceso de creación, buscando fortalecer las diferentes habilidades necesarias para la consolidación de su producto creativo para esta sesión.
Realizar retroalimentación a los estudiantes, a partir de la observación individual de los productos finales de la sesión, con el fin de clarificar dudas existentes y orientar alrededor de los diferentes detalles y aspectos a mejorar.</td><td colspan="2">MATERIALES : Lápiz 2hb, tajalápiz, borrador, regla, hojas de papel tamaño carta, octavo de cartón cartulina, vinilos, pinceles, papel celofán, cartulina negra, cortador, acrílico de 45cm por 35cm</td></tr>
<tr><td colspan="2">ESPACIO : Salón de artes, el cual esta adecuado con mesas para dibujo y sillas.</td></tr>
<tr><td colspan="3">ESQUEMA DE LA SESIÓN:
De acuerdo a lo aprendido en las sesiones anteriores y las indicaciones dadas por el docente, los estudiantes desarrollan un diseño creativo aplicado al kirigami, verificando a partir de este la interiorización de las bases del proceso en sí mismo; desde este punto se realizara una primera valoración verificando: manejo y uso de los diferentes materiales, técnica básica del kirigami, trazos, corte, pliegue, buscando resolver las posibles dudas que se generen en la práctica. Para la siguiente sesión se solicita a los estudiantes investigar todo sobre formas abstractas.</td></tr>
<tr><td colspan="3">RESULTADOS ESPERADOS: Constatar mediante la observación en la práctica de los estudiantes la aplicación de lo aprendido hasta esta parte del proceso, teniendo como base la articulación entre la técnica y su desarrollo creativo.</td></tr>
<tr><td colspan="3">EVALUACIÓN: El entusiasmó y disposición que mostraron los estudiantes para generar un diseño original, concretando su propuesta. En este orden se dio claridad a las dudas de los estudiantes, articulando los aprendizajes de las sesiones anteriores.</td></tr>
<tr><td>A TENER EN CUENTA: Evidenciar el proceso, que no sea una copia… secuencia, originalidad.</td><td colspan="2">INDICADORES:
Fortalece en la práctica las diferentes habilidades necesarias para la consolidación de la técnica del kirigami.
Aplica de forma articulada el conocimiento previo de la técnica con el desarrollo creativo.
El estudiante explicita sus dudas y reconoce los aspectos a mejorar dentro su proceso.</td></tr>
</table>

Sesión 6:

<table>
<tr><td>IED SIMÒN RODRÌGUEZ</td><td>FECHA: 20/Oct/2017</td><td>SESIÓN No: 6</td></tr>
<tr><td>NOMBRE DEL DOCENTE: CARLOS EDUARDO ANGULO</td><td colspan="2">NOMBRE DE LA SESIÓN: Formatos 3D - Formas abstractas</td></tr>
<tr><td colspan="3">OBJETIVO GENERAL: Mostrar desde la técnica de kirigami la aplicación de diferentes formas abstractas en formato 3D.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">OBJETIVOS ESPECIFICOS:
Explorar con los estudiantes el concepto de formas abstractas, buscando consolidar la importancia de las mismas, teniendo en cuenta que estas no representan nada en concreto, más cuentan con todo un significado extrapolado a la creatividad.
Esclarecer con los estudiantes en la práctica las dudas que puedan surgir alrededor de los cortes y pliegues a realizar durante la sesión.
Acompañar a los estudiantes en la realización y despliegue de su proceso creativo, que va desde la consolidación de formas abstractas propias en plano 2D hasta la transformación de las mismas en plano 3D.</td><td colspan="2">MATERIALES : video bean, Lápiz 2hb, tajalápiz, borrador, regla, hojas de papel tamaño carta, octavo de cartón cartulina, vinilos, pinceles, papel celofán, cartulina negra, cortador, acrílico de 45cm por 35cm</td></tr>
<tr><td colspan="2">ESPACIO : Salón de artes, el cual esta adecuado con mesas para dibujo y sillas.</td></tr>
<tr><td colspan="3">ESQUEMA DE LA SESIÓN: Inducción de lo que entienden por abstracto y que formas abstractas encuentran en su cotidianidad, un primer momento, se recopila lo investigado por los estudiantes sobre las formas abstractas y desde el uso del video bean se realiza un muestreo de las figuras que aparecen en internet, visibilizando con los estudiantes la importancia de innovar en sus creaciones, ya que les da la posibilidad de generar nuevas formas de ver plasmada su cotidianidad. Para luego a través de la práctica solicitarles que realicen la creación de un diseño abstracto, el que será intervenido utilizando los cortes y pliegues pertinentes para transformar la creación de una visión plana a un visión tridimensional.</td></tr>
<tr><td colspan="3">RESULTADOS ESPERADOS: Hasta este punto los estudiantes han desarrollado las habilidades suficientes para elaborar formas de abstracción aplicando la técnica de kirigami, reconociendo adicionalmente su capacidad de creación e innovación.</td></tr>
<tr><td colspan="3">EVALUACIÓN: En este proceso, se evidencio un descubrimiento más consolidado de su nivel creativo, ya que, a partir de una sola estructura, lograron poner en práctica y desarrollar diferentes formas abstractas, en este espacio los estudiantes presentaron un mayor nivel de análisis y concentración afianzando el manejo espacial, dándole mayor sentido a su pensamiento creativo y percibiendo en su mayoría satisfacción por sus diseños.</td></tr>
<tr><td>A TENER EN CUENTA: Cristalizar la idea, expresión libre, no limitarse por la forma dejarse guiar por la emoción.</td><td colspan="2">INDICADORES:
Reconocen el concepto de forma abstracta y se consolida en su desarrollo en el proceso creativo.
Evidencian en su creación la interiorización de la técnica y la posibilidad de innovar con figuras novedosas y significativas para ellos.
Reconocen la importación del acompañamiento docente y a partir de él, se fortalecen y mejoran en los procesos, mediante la retroalimentación.</td></tr>
</table>

Sesión 7

<table>
<tr><td>IED SIMÒN RODRÌGUEZ</td><td>FECHA: 24,27/Oct/2017</td><td>SESIÓN No: 7 - 7a</td></tr>
<tr><td>NOMBRE DEL DOCENTE: CARLOS EDUARDO ANGULO</td><td colspan="2">NOMBRE DE LA SESIÓN: Letras y estilos</td></tr>
<tr><td colspan="3">OBJETIVO GENERAL: Generar mediante la aplicación de la técnica de kirigami diseños de letras y estilos, formando dimensiones en 3D</td></tr>
<tr><td rowspan="2">OBJETIVOS ESPECIFICOS:
Introducir a los estudiantes en el manejo de diseño y estilo de las letras, buscando ampliar las posibilidades de creación.
Aplicar los diferentes diseños de letras utilizando la técnica del kirigami en el diseño tridimensional.
Explorar con los estudiantes la posibilidad de creación de nuevos estilos y diseños de letras aplicados en la practica.</td><td colspan="2">MATERIALES : Lápiz 2hb, tajalápiz, borrador, regla, hojas de papel tamaño carta, octavo de cartón cartulina, vinilos, pinceles, papel celofán, cartulina negra, cortador, acrílico de 45cm por 35cm</td></tr>
<tr><td colspan="2">ESPACIO : Salón de artes, el cual esta adecuado con mesas para dibujo y sillas.</td></tr>
<tr><td colspan="3">ESQUEMA DE LA SESIÓN: El docente genera un acercamiento a los diferentes estilos de letra, relazando una amplia muestra visual de las mismas, normas de proporcionalidad de las letras, relación alto por ancho, tanto mayúsculas como minúsculas, identificar las 3 dimensiones en el diseño de las letras, acto seguido solicita a los estudiantes realizar el alfabeto sirviéndose de los estilos revisados durante la presentación, así ellos comenzarán a distinguir las diferentes características, los cuales se involucran con la técnica de kirigami para aplicar en formato 3D el diseño de una palabra, puede ser su nombre, alguna frase célebre, entre otros, permitiendo crear sus propios modelos. Determinar los 2 grades estilos imprenta y cursiva, desarrollo proceso cerebral asociación en el pensamiento, variaciones en los formas de letras, identificar estilos, inglesa, decorativo,gotica,imprenta. investigar significado de los nombre y apellidos. (Identidad)</td></tr>
<tr><td colspan="3">RESULTADOS ESPERADOS: Que el estudiante tenga la capacidad de diseñar sus propios estilos de letras, desde la técnica de kirigami, más dinámica y estructura en su pensamiento creativo</td></tr>
<tr><td colspan="3">EVALUACIÓN: Para esta muestra, los estudiantes indagaron los diferentes estilos escriturales y como a partir de la escritura se obtienen posibilidades para jugar con la forma, profundidad, estilo, altura, entre otros; rompiendo con el esquema tradicional, complementando esta práctica con el manejo de sus emociones, ya que en el momento de elegir la palabra, su nombre o algo significativo para ellos, se originó implícitamente una muestra comunicativa en donde se revela el cómo se percibe en su entorno, con la orientación del docente se clarificaron aspectos técnicos y emocionales desde su práctica.</td></tr>
<tr><td>A TENER EN CUENTA: Trazos, proporciones, uso de marcadores, colores, acuarela.</td><td colspan="2">INDICADORES:
Maneja tanto el diseño, como el estilo de los diferentes tipos de letras, proporcionados desde su rastreó y complementados en el aula de clase.
Reconoce diversas formas y diseños de letras aplicándolas en kirigami. Profundizando en su pensamiento creativo.
Evidencia su creatividad en la práctica innovando con nuevos estilos y diseños de letras.</td></tr>
</table>

Sesión 8

<table>
<tr><td>IED SIMÒN RODRÌGUEZ</td><td>FECHA: 3,7,10/Nov/2017</td><td>SESIÓN No: 8 - 8a - 8b</td></tr>
<tr><td>NOMBRE DEL DOCENTE: CARLOS EDUARDO ANGULO</td><td colspan="2">NOMBRE DE LA SESIÓN: Diseño Libre ¿Como me veo? ¿Como me siento?</td></tr>
<tr><td colspan="3">OBJETIVO GENERAL: Consolidar la creación del diseño final, poniendo en práctica lo desarrollado en la sesiones anteriores.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">OBJETIVOS ESPECIFICOS:
Sensibilizar al estudiante al rededor del arte, como herramienta canalizadora de emociones, permitiéndole plasmar su realidad con una mirada introspectiva y creativa, encaminado hacia la integralidad del desarrollo humano.
Evidenciar en el estudiante la interiorización de los aprendizajes realizados durante las diferentes sesiones.
Realizar una observación constante que le posibilite tanto al docente como al estudiante distinguir los aspectos a mejorar dentro de su proceso técnico y creativo.</td><td colspan="2">MATERIALES : Lápiz 2hb, tajalápiz, borrador, regla, hojas de papel tamaño carta, octavo de cartón cartulina, vinilos, pinceles, papel celofán, cartulina negra, cortador, acrílico de 45cm por 35cm, caballetes, cinta de enmascarar</td></tr>
<tr><td colspan="2">ESPACIO : Salón de artes, el cual esta adecuado con mesas para dibujo y sillas.</td></tr>
<tr><td colspan="3">ESQUEMA DE LA SESIÓN: En un primer momento el docente realiza una sensibilización alrededor de como el arte logra ser un canalizador de sus emociones, dándole la posibilidad de plasmar sus sentimientos y convertirlos en una herramienta de trabajo personal y grupal, luego se orientan para que en esta sesión el estudiante realicé un diseño en kirigami teniendo encuentra las siguientes preguntas; ¿como se siente?, ¿como se ve?, orientándolo a reconocerse a nivel emocional. El propósito de esta experiencia debe permitirle al estudiante entre ver como la creatividad articulada con sus emociones le proporciona transmutar experiencias y conectarse con su esencia como ser integral, debe permitir soltar sus tristezas, angustias, disgustos, entre otros, o mejor aun generar la alegría, el amor, la paz consigo mismo; es decir interiorizar y transformar todo lo que se puede hacer dentro de un pensamiento creativo, extrapolado a su vida cotidiana. - con todos los trabajos realizados los estudiantes presentan una exposición durante el desarrollo de la semana Simonísta, para ello deben organizar el salón como sala de exposición; clasificar y adecuar los trabajos de acuerdo a las categorías elaboradas en las diferentes clases.</td></tr>
<tr><td colspan="3">RESULTADOS ESPERADOS: Que el estudiante logre reconocer e interiorizar sus emociones articulándolas con su pensamiento creativo, evidenciándose motivación y satisfacción por el proceso realizado, considerando todo el avance generado durante la secuencia. Organizar y exponer todos los trabajos realizados durante las diferentes clases.</td></tr>
<tr><td colspan="3">EVALUACIÓN: Dentro de estas tres sesiones, se evidencio el proceso de autoevaluación del significado de su experiencia creativa. Para esta práctica lograron plasmar algo significativo de su sentir emocional, ya que debieron reflexionar en el ¿Cómo se ven? y ¿Cómo se sienten?, generando en el estudiante una forma de comunicación canalizadora y transformadora, comprendieron que existen otras maneras de exploración con su producto, mostraron las habilidades adquiridas en este proceso, algunos con mayor potencial y otros con todo el empeño puesto en generar su mejor diseño.</td></tr>
<tr><td>A TENER EN CUENTA: utilización y optimización de recursos.
Comunicación lo que quiere expresar el estudiante.</td><td colspan="2">INDICADORES:
Comprende e interioza el sentido del arte como herramienta transformadora de su realidad.
Pone en práctica los aprendizajes realizados en las diferentes sesiones.
Fortalece la técnica del kirigami su desarrollo creativo, innovando en su diseño final.</td></tr>
</table>

Anexo B. Evidencia Fotográfica