

The logo for the Universidad Nacional de La Plata (UNL), consisting of the letters 'UNL' in white, bold, sans-serif font inside a teal circle.

UNL

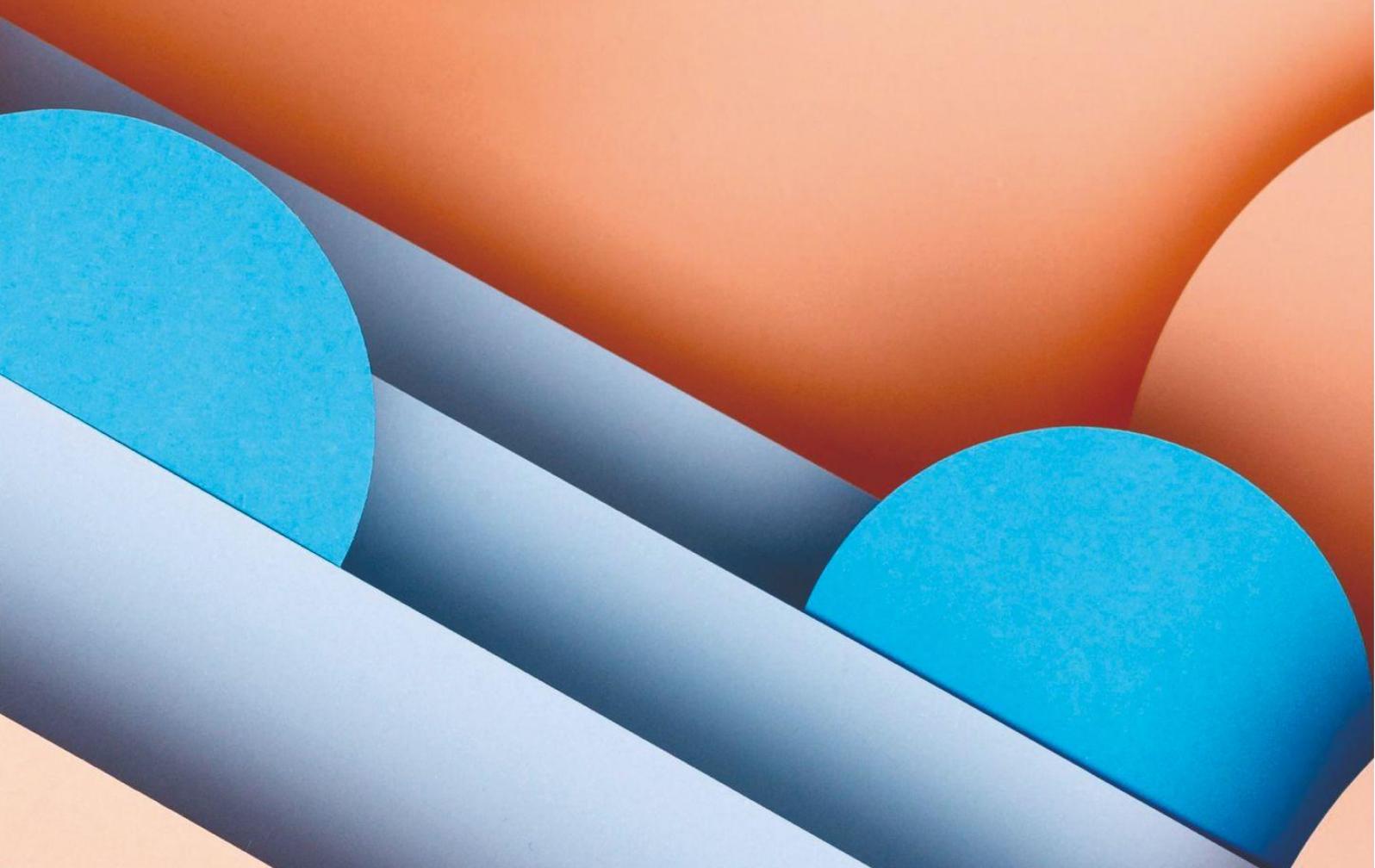
The logo for the 'SE CUN DA RIA :)' program, featuring the text 'SE CUN DA RIA :)' in white, bold, sans-serif font inside a teal speech bubble shape.

SE
CUN
DA
RIA :)

A large, light orange circle containing the word 'Ingreso' in white, bold, sans-serif font, positioned to the left of the year '2022' which is also in white, bold, sans-serif font.

Ingreso 2022

*Lenguajes Artísticos
y Creatividad*

Abstract decorative elements at the bottom of the page, including a large blue circle on the left, a grey curved shape in the center, and another large blue circle on the right, all set against a background of overlapping light orange and grey shapes.



ESUNL - INGRESO 2022

Lenguajes Artísticos y Creatividad

Bienvenido/a a bordo!

Lo primero que nos interesa decirte es que los profes de las materias artísticas de la ESUNL pensamos, como dice Diana Aisenberg¹, que no todos somos artistas ni debemos serlo, pero descubrir al artista que hay en cada individuo, es una tarea que ninguna escuela debería dejar de lado si la intención es acompañarte y prepararte para tu vida en el futuro.

Por eso, en este material de estudio vas a encontrar algunos conceptos básicos sobre creatividad y pensamiento lateral, como así también los criterios de evaluación que tendremos en cuenta en el examen y algunas tareas para que practiques.

Introducción

El día a día, las rutinas y las tareas que debemos hacer y el modo en que debemos organizarnos para poder llevarlas adelante, al igual que las distracciones o actividades de entretenimiento que recibimos de la tele o de nuestros dispositivos tecnológicos, hacen estemos sobreestimulados y que nos veamos limitados de vivir experiencias nuevas, abrir nuestros sentidos y practicar el aburrimiento, y esto afecta el desarrollo de nuestra capacidad creadora, fundamental para aprender a pensar, hacer nuevos descubrimientos y desarrollar soluciones novedosas frente a diferentes problemas.

Cuando se logra comprender que los procesos de aprendizaje propios de las áreas artísticas se vuelven vitales para formar individuos pensantes, sensibles y de mirada crítica, capaces de realizar aportes al mundo, desde el amor y el conocimiento, los lenguajes artísticos y la creatividad se convierten en ejes transversales fundamentales de la educación.

¹ AISENBERG, Diana - MDA, Aprendizaje para un aprendizaje del arte - Adriana Hidalgo Editora.

Por eso, en la ESUNL, compartimos la idea de que “el arte no significa transmitir fórmulas, ni siquiera enseñar su historia, sino fomentar actitudes que garantizan la confianza y la osadía para llevar adelante las propias ideas y realizaciones. Implica formar individuos capaces de generar un camino personal de trabajo y de destrabar obstáculos a través de la experimentación y el intercambio de experiencias.”²

Es en este sentido que en el módulo de Lenguajes Artísticos y Creatividad, evaluamos tres de los desempeños fundamentales de la capacidad creadora que, como toda capacidad propia de los individuos, podemos entrenar y desarrollar implementando los ejercicios adecuados.

En este punto seguramente querrás saber exactamente...

¿Qué es la Creatividad?

Según el diccionario de la Real Academia Española, la creatividad es la capacidad o facultad de crear. Sin embargo, creemos que esta definición se queda corta a la hora de intentar entender lo que significa esta palabra y todo lo que abarca. Por eso, te dejamos a continuación una lista con los nombres de diferentes autores que interesados en la investigación de la capacidad creadora se han animado a definir qué es o de qué se trata para ellos la creatividad.

- **Joy Paul Guilford (1978)**, sostenía que la creatividad es huirle a lo obvio, lo seguro y lo que podemos prever para poder hacer algo novedoso.
- **Ellis Paul Torrance (1973)**, consideraba que la creatividad es un proceso que nos vuelve sensibles a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos y nos lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, aprobar y comprobar esas hipótesis, a modificarlas si es necesario, además de comunicar los resultados.
- **Mauro Rodríguez Estrada (1998)**, él piensa que la creatividad implica ideas esenciales de novedad y de valor, esto quiere decir que si aquello que producimos no tiene nada de nuevo ni de valioso, entonces no es creación, porque crear es

² AISENBERG, Diana - MDA, Aprendizaje para un aprendizaje del arte - Adriana Hidalgo Editora.

pensar hipótesis, experimentar, investigar, inventar, descubrir, y esto implica una búsqueda de forma muy activa, dinámica e ingeniosa.

- **Joaquín Paredes (2005)**, piensa que la creatividad, ni más ni menos, que la capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo al respecto.

La lista podría continuar, porque existe un sin número de ideas y conceptos como autores e investigadores han abordado el tema de la creatividad, pero creemos que los que te hemos mencionado pueden darte un primer panorama del amplio terreno que ocupa esta palabra, que a veces simplemente asociamos sólo al mundo de los artistas.

Lo que es importante que tengas muy, pero muy claro es que la creatividad es una capacidad que podés desarrollar, entrenar y potenciar. Y para saber cómo y cuánto, hay que tener en cuenta cuatro de sus componentes más importantes:

- **La Fluidez:** que es la capacidad para proponer un gran número de respuestas, soluciones o ideas ante un mismo problema.
- **La Flexibilidad:** que es la capacidad para interpretar las situaciones desde diversos ángulos y proponer soluciones diferentes entre sí. Es decir, implica cambiar de un enfoque de pensamiento a otro y aplicar varias estrategias de resolución de problemas.
- **La Originalidad:** que es la habilidad para pensar de forma diferente e inusual, produciendo respuestas innovadoras y poco convencionales ante una cuestión.
- **La Elaboración:** habilidad para desarrollar, completar, mejorar o embellecer una respuesta creativa, mostrando un alto nivel de detalle y complejidad.

Con las actividades de práctica que te compartimos en este documento vas a estar ejercitando todos estos componentes de tu capacidad creadora, y los ejercicios que vas a encontrarte en el examen, que replicarán algunas de esas prácticas, servirán para que nosotras podamos evaluar tres de ellos: tu fluidez, tu flexibilidad y tu originalidad.

Pensamiento Lateral o Pensamiento Creativo.

El pensamiento lateral es una forma de pensamiento que se rige por caminos distintos a la lógica tradicional, dando nuevas perspectivas sobre cualquier situación. En este sentido,



se convierte en una herramienta para incentivar el pensamiento por fuera de los modos habituales. Esta forma de pensamiento busca caminos alternativos, diferentes, que llevan a la solución de un problema, encontrando respuestas novedosas y altamente creativas.

El primero en hablar sobre la existencia de este tipo de pensamiento fue el Psicólogo Edward De Bono, allá por el año 1967, cuando decía que existen personas muy inteligentes porque han acumulado muchos conocimientos, pero que, sin embargo, hay otras de inteligencia media que poseen estrategias de pensamiento extraordinarias que le llevan al éxito, sin tener la experticia o los conocimientos de las primeras. A esas estrategias de pensamiento, De Bono las llamó: Pensamiento Lateral.

Pero para que esta forma de razonar los problemas suceda es importante entrenar y desarrollar esas estrategias de pensamiento a partir de ejercicios prácticos, como por ejemplo, aprender a escribir con nuestra mano no hábil, resolver acertijos, encontrar relaciones entre cosas elegidas al azar, dibujar las ideas, etc.

ACTIVIDADES DE PRÁCTICA

OBJETIVOS

- Estimular tu fluidez, tu flexibilidad y tu originalidad.
- Poner en práctica tu capacidad de pensar de un modo diferente.
- Ayudarte a llegar al examen con todas las herramientas que vas a necesitar.

Podés elegir hacer las prácticas que vos prefieras o resolverlas a todas e inventar nuevas tomando éstas de ejemplo, buscando otros objetos, formas o imágenes. Pero es importante que sepas que: ¡CUANTOS MÁS RESUELVAS MEJOR ES!

Materiales.

Recopila todos los materiales que tengas a tu alcance. Te dejamos una lista con los esenciales, pero recordá que ninguno es indispensable, lo puedes reemplazar por lo más parecido que encuentres en casa o puedes trabajar igual si no lo tienes.

- Un cuaderno.
- Lápices de colores, crayones y fibras.
- Fibrones negros de varios grosores.
- Tijeras.
- Periódicos y revistas viejas.
- Pegamento en barra o plasticola.
- Cartulinas o papeles de colores.
- Una cámara de fotos (puede ser tu celular)
- Cinta adhesiva (scotch o de pintor)



¡COMENCEMOS!

PRÁCTICA 1

- Observa detenidamente la obra que aparece haciendo [CLICK AQUÍ](#).
- Escribí todas las preguntas posibles sobre lo que ves.
- Escribí lo que supones que está pasando en la imagen, las diversas causas y consecuencias sobre lo que allí sucede.
- Inventa una historia.

PRÁCTICA 2

- Realiza nuevamente todos los pasos de la Práctica 1, pero esta vez observando detenidamente la obra que aparece haciendo [CLICK AQUÍ](#).

PRÁCTICA 3 - El objeto de los mil usos

- Elige cualquier objeto de la cocina de tu casa
- Arma una lista de los diferentes usos y utilidades de dicho objeto.
- Arma una lista pero esta vez piensa y encuentra nuevos usos y utilidades.

PRÁCTICA 4 - El objeto de los mil usos

- Realiza nuevamente todos los pasos de la Práctica 3, pero esta vez elige cualquier objeto de tu baño o de tu habitación.

PRÁCTICA 5 - Fábrica de juguetes

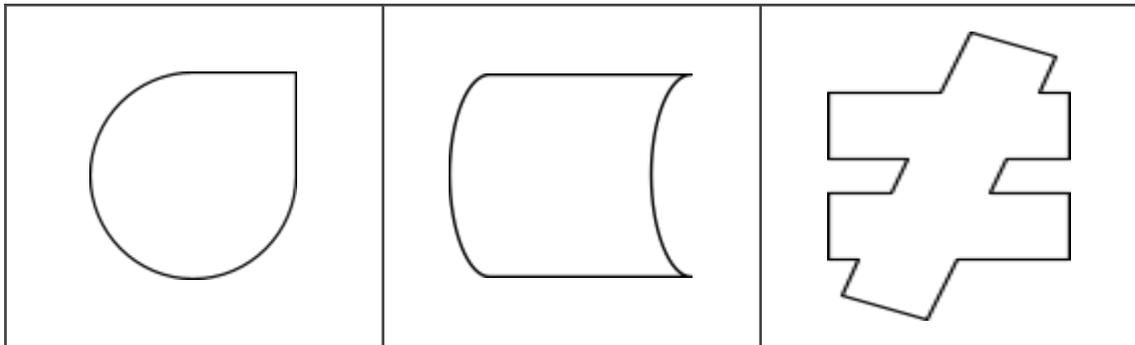
- Imagina que eres el dueño de una fábrica de juguetes y tu último lanzamiento es el que aparece en la imagen que te dejamos [AQUÍ](#). Sin embargo, tú sientes que aún no está listo.
- Escribe una lista de ideas para mejorarlo, proponiendo todos los cambios que se te ocurran para que hacerlo más divertido.

PRÁCTICA 6 - Fábrica de juguetes

- Vuelve a imaginarte la misma situación de la Práctica 5, eres el dueño de la fábrica de juguetes más fabulosa del mundo.
- Esta vez, inventa tú un nuevo juguete pensando que vives en el año 2080.

PRÁCTICA 7 - Figuras escondidas en las formas

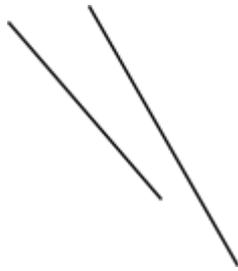
- Observa las figuras que te dejamos más abajo y copia cada una de ellas, en tu cuaderno, 10 veces.
- Piensa e imagina en qué puedes convertir esas formas y realiza tantos dibujos como formas copiaste en tu cuaderno.
- Ponle un nombre a cada una de las nuevas figuras que inventaste.



PRÁCTICA 8 - Figuras escondidas en un par de líneas

- Dibuja en tu cuaderno un buen número de pares de líneas. Te mostramos algunos ejemplos abajo.
- Realiza con ellas la mayor cantidad de dibujos que se te ocurran.

- Coloca un nombre a cada dibujo.



PRÁCTICA 9 - Palabras Prohibidas

- Encuentra formas nuevas para describir las siguientes cosas, pero sin utilizar las palabras que figuran a continuación de ellas.
- Toma nota en tu cuaderno de todas tus respuesta.
 - **CÍRCULO:** redondo, curva, forma
 - **TRIÁNGULO:** tres, lados, forma
 - **HEXÁGONO:** seis, lados, forma
 - **GATO:** animal, mascota, ratón
 - **BOMBILLA:** lámpara, luz, encender
 - **BESO:** labios, boca, amor
 - **QUESO:** leche, comida, ratón
 - **RÍO:** mar, agua, corriente
 - **ESPEJO:** baño, mirarse, reflejo
 - **LIBRO:** páginas, leer, biblioteca

Algunas posibles soluciones:

- **Círculo:** la silueta de la luna llena.

- **Triángulo:** la sombra de una pirámide egipcia o un trozo de pizza.
- **Hexágono:** el suelo de la habitación de una abeja.
- **Gato:** tigre en miniatura.
- **Bombilla:** lo que aparece sobre nuestra cabeza cuando tenemos una idea.
- **Beso:** lo que convierte a la rana en príncipe.

PRÁCTICA 10 - Crea Tu Propio Personaje

- Responde el siguiente cuestionario sobre tu personaje y dibuja algunos bocetos de cómo luce.
 - ¿Cuántos años tiene?
 - ¿Cómo es de grande o pequeña su familia?
 - ¿Qué música le gusta?
 - ¿Dónde pasó su infancia?
 - ¿Cuál es su deporte favorito?
 - ¿Qué lugares ha visitado?
 - ¿Qué hace cuando está con sus amigos?
 - ¿Qué le da miedo?
 - ¿Qué es lo que le hace feliz?
 - ¿A qué huele?
 - ¿Tiene algún superpoder?
 - ¿Tiene una identidad secreta?
 - ¿Tiene trabajo?
 - ¿Tiene alergia a algo?
 - ¿Con qué sueña?
 - ¿Tiene un archienemigo?
 - ¿Cuál ha sido su aventura más trepidante?
 - ¿Tiene mascota?
 - ¿Qué lleva en los bolsillos?
 - ¿Qué hace cuando se aburre?
 - ¿Qué palabras o expresiones son las que utiliza más a menudo?



- ¿Qué hace en su día favorito de la semana?
- ¿Cuál es su comida preferida?

PRÁCTICA 11 - Collage Monocromático

- Elige tu color favorito.
- Busca y recorta de tus revistas viejas todo lo que encuentres de ese color
- Realiza en tu cuaderno un collage, pegando y combinando todas las figuritas que fuiste encontrando.

PRÁCTICA 12 - Inventores de Palabras

- Hazte las siguientes preguntas y piensa ¿Cómo se llamaría el color azul si no tuviera nombre? ¿Y el amarillo?
- Inventa nuevos nombres para todos los colores.
- Recorta papeles cada color y escribe en ellas cada nuevo nombre con unas letras bien bonitas.

PRÁCTICA 13 - Poemas Elásticos

- Escribe un poema siguiendo la siguiente estructura:
 - **Primer verso:** 2 palabras
 - **Segundo verso:** 4 palabras
 - **Tercer verso:** 6 palabras
 - **Cuarto verso:** 8 palabras
 - **Quinto verso:** 10 palabras
 - **Sexto verso:** 8 palabras
 - **Séptimo verso:** 6 palabras
 - **Octavo verso:** 4 palabras
 - **Noveno verso:** 2 palabras

Ejemplo



Estoy aquí
No sé qué hacer
Hace mucho calor en esta playa
Me gustaría cabalgar sobre las grandes olas azules y plateadas
Y coger impulso para llegar hasta las nubes
Pero siento que es algo imposible
Porque soy una roca
Una roca

PRÁCTICA 14 - Poemas Encontrados

- Busca y recorta de tus revistas viejas palabras al azar, de distintos tamaños y colores.
- Crea tus propios poemas utilizando la técnica de collage.

PRÁCTICA 15 - Palabras Exprimidas

- Exprime tu cerebro como si fuera un limón para encontrar hasta la última palabra de cada uno de estos temas:
 - Cosas de color azul
 - Cosas rojas
 - Cosas de vidrio o cristal
 - Cosas que encontramos en una selva
 - Cosas que hay en el mar
 - Cosas hechas de madera
 - Cosas del espacio
 - Cosas más pequeñas que una nuez
 - Cosas más grandes que un elefante
 - Cosas que vuelan

!!!EXTRA, EXTRA, EXTRA!!!



¿Ahora que comenzaste sentís que no podés parar? Te recomendamos que comiences una bitácora de artista. Es decir, buscate un cuaderno, decóralo como quieras y comienza a registrar allí todas tus ideas, escribiendo, dibujando pegando cosas... haz con ella lo que se te ocurra.