



GUÍA DE ACTIVIDADES CREATIVAS

Arturo José Coronel
2019

Coronel, Arturo José. Guía de actividades creativas.
Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de
Carabobo. 1ra Ed. Valencia, Venezuela. 2019

55 p.;

1. Arte – creatividad - Investigación (Método de enseñanza) -
Investigación-Metodología - Pedagogía

Primera edición, 2019

© Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de Carabobo.

Autor: Arturo José Coronel

Diseño de portada: Arturo José Coronel

Depósito Legal: CA2019000164

ISBN Electrónico: 978-980-233-764-4

Hecho en Venezuela - Made in Venezuela

Todos el contenido de este libro, han sido objeto de arbitraje y revisión por colaboradores expertos en el tema.

Este libro está protegido bajo la licencia **Creative Commons Reconocimiento Internacional - No Comercial - Compartir Igual (CC BY-NC-SA)**, para copiar, distribuir y comunicar públicamente por terceras personas si se reconoce la autoría de la obra en los términos especificados por el propio autor o licenciatte. Está permitido que se altere, transforme o genere una obra derivada a partir de esta obra, siempre deberá difundir sus contribuciones bajo la misma licencia que la creación original. No Puede utilizarse esta obra para fines comerciales. Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales del autor.

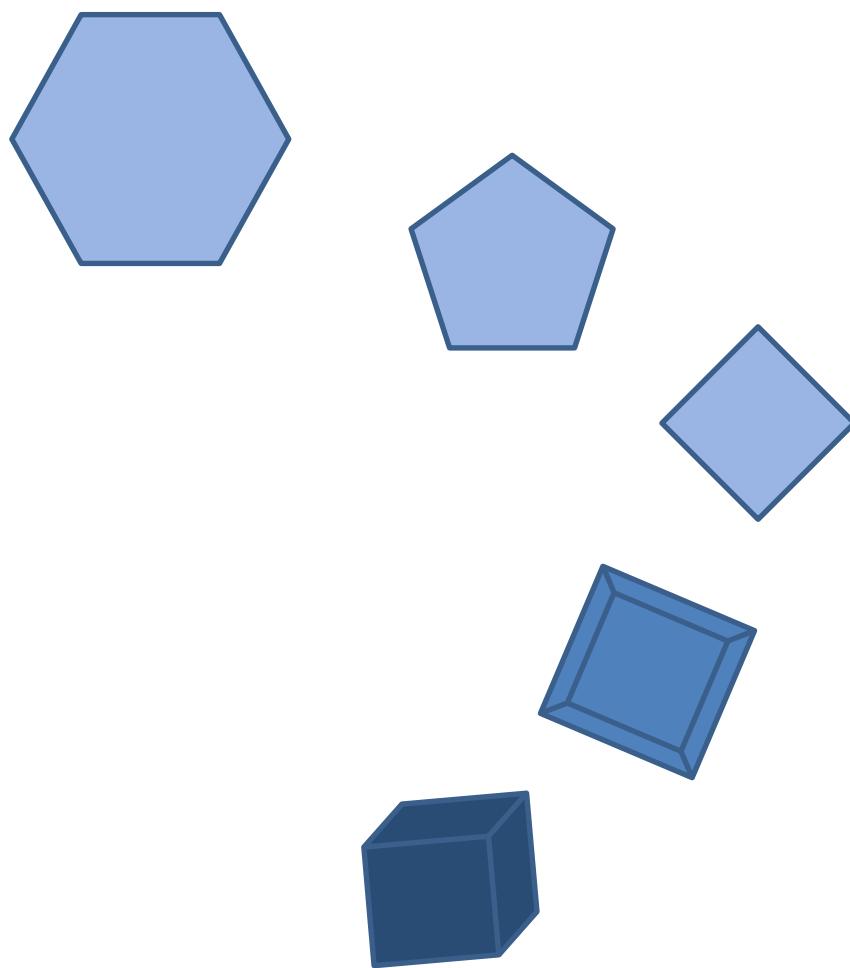


Guía de Actividades Creativas



“Ser creativo implica darse permiso de ser diferente de los demás, ser más positivo con los demás y consigo mismo, estar abierto a nuevas experiencias”...

Feldman



Guía de Actividades Creativas
Arturo José Coronel

Índice de contenidos

	Pág.
Presentación	5
Introducción	6
Generalidades sobre la Creatividad	7
1. Ser creativo	7
1.1 Tipos de creatividad	7
1.2 Características del pensamiento creativo	8
1.3 Técnicas para el desarrollo y cultivo de la creatividad	9
1.4 El docente creativo	10
Diversas estrategias para el desarrollo de la creatividad	12
2. Estrategias creativas	12
2.1 Creatividad con harina de arroz	12
2.2 Papel marmoleado	13
2.3 Patchwork sin aguja	14
2.4 Creatividad multicolor con crayolas de cera	15
2.5 Collage	16
2.6 Papeles retorcidos	17
2.7 Paisaje 3D	18
2.8 Modelado en arcilla (figuras de ajedrez)	19
2.9 Falso vitral en acrílico	20
2.10 Transparencia de pigmentos	21
2.11 Puntillismo	22
2.12 Papel imitación papiro	23
2.13 Crayolas de cera	24
2.14 Transparencia de planos	25
2.15 La aguada	26
2.16 Dibujo a ciegas	27
2.17 Estarcido	28
2.18 Dibujo invisible	29
2.19 Dibujo con tramas	30
2.20 Pintura sobre gamuza	31
2.21 Diseño con granos y semillas	32
2.22 Soplado creativo	33
2.23 Porta retratos en yeso	34
2.24 Carboncillo	35
2.25 Alambrismo dulce	36
2.26 Talla sobre piedra	37
2.27 Plastilina	38
2.28 Tres Lápices	39
2.29 Falso grabado	40
2.30 Rostros con yeso	41
2.31 Mosaico con cascaras	42
2.32 Diseño con papas	43
2.33 Xilografía (madera)	44
2.34 Pintura Dactilar	45
2.35 Diseños sobre tecnopor	46
2.36 Creatividad con metras	47
2.37 Texturas Visuales	48
2.38 Creatividad con piedras	49
2.39 Decoración en tejas	50
2.40 Estampado sobre tela	51
Fuentes bibliográficas	52

Guía de Actividades Creativas
Arturo José Coronel

PRESENTACION

Que valioso e importante es la creatividad en el contexto de las artes plásticas, por tanto conocer y saber cómo aplicar las técnicas creativa resulta muy oportuno, sobre todo cuando deseamos explorar la capacidad creadora de los niños jóvenes o adultos, es aquí cuando las estrategias artísticas bien planificadas y desarrolladas dentro de un ambiente con las condiciones apropiadas o dentro del proceso enseñanza y aprendizaje cumplen un excelente objetivo. Es por ello que presentamos esta “*Guía de estrategias creativas*”, con la cual podemos tener un manual que permita conocer y familiarizarse con diferentes tipos de estrategias artísticas, recordemos que las estrategias de artes plásticas contribuyen al desarrollo y estímulo de la creatividad, además podremos explorar los implementos a utilizar y saber la finalidad, o conocer el uso de determinado material o implemento, aplicar estas técnicas nos permitirán conocer y desarrollar nuestro potencial creativo y nos ayudaran ha canalizar las habilidades y destrezas de los niños, jóvenes y adultos. Por tanto este manual o guía de estrategias creativas cumplirán con el objetivo requerido y será una herramienta útil para docentes, estudiantes y padres en el proceso de enseñanza aprendizaje, igualmente podrá ser utilizado por el que lo necesite y así explore todo su potencial creativo.

INTRODUCCION

La expresión creativa ha tenido como propósito principal lo social y religioso, como ejemplo tenemos las representaciones realizadas en diferentes cuevas, las cuales se conocen como “pinturas rupestres”, estas permitían cierto “contacto” con la naturaleza y lo desconocido, se representaba gráficamente animales, árboles y figuras que se veían en el espacio o cielo. Al pasar el tiempo se fueron desarrollando otros métodos creativos tales como: a) La escritura, la cual ha influido en el desarrollo de las artes literarias, esta se inició con los griegos. b) El papel, en el siglo II a. de. c. en China, el cual ayudó a propagar el conocimiento. c) Las matemáticas, aportaron el estudio de las proporciones y desarrollo de la estética en el arte. En la edad media la creatividad comenzó a presentar aspectos científicos, es aquí donde se hace referencia a que si los objetos cambian, el ser humano también puede cambiar. En el Renacimiento, los artistas son hábiles observadores y estudiosos de la naturaleza, uno de sus mejores representantes de esta época es Leonardo da Vinci, el cual aportó a la creatividad lo valioso de la inventiva y observación. Posteriormente ya hablar del “*ser creativo*” se vuelve más cotidiano producto de las diferentes investigaciones. La creatividad se relaciona con la generación de ideas que sean relativamente nuevas, adecuadas al entorno y de alta calidad, también se asocia con descubrimiento, la creación, revelación o inspiración. Otros estudios también han considerado la creatividad como característica personal, producto y proceso del pensamiento. Algunos autores han dado su opinión en cuanto a la manera que conciben la creatividad, por ejemplo Torrence (1962) expone la creatividad como un proceso de percibir los desafíos, formulas, ideas o hipótesis. Adicionalmente también explica, la relación entre la creatividad y la habilidad para resolver infinidad de situaciones. Perkins (1981) considera que hay una paradoja en las definiciones de creatividad, dice que lo esencial no es lo que se piensa, si no el propósito con lo que la mente organiza los diversos medios para fines creativos. Y Arnol Toynbee, citado por Taylor (1996) menciona: “El talento creativo es aquel que, cuando funciona efectivamente, puede hacer historia en cualquier área del esfuerzo humano”

GENERALIDADES SOBRE CREATIVIDAD

1. Ser Creativo

La presente Investigación plantea desde un enfoque teórico-práctico que la creatividad es una herramienta valiosa para el desarrollo del ser humano, visto desde los diferentes ángulos dentro del entorno que se desenvuelva. Recordemos que el arte, constituyen comprensión, diversificación y enriquecimiento, valores que elevan la calidad humana y la afirmación del individuo. El arte también nos muestra la integración del hombre y de la sociedad en sus distintos momentos de su desarrollo histórico, refleja en gran medida conceptos, ideas, experiencias y hechos. Le propician al hombre, conocimiento, habilidades, destrezas, entre otros. El Ser creativo constituye una parte fundamental del ser humano, relacionado con este tema, Feldman (1990) plantea que “*ser creativo implica darse permiso de ser diferente de los demás, ser más positivo con los demás y consigo mismo, hay que estar abierto a nuevas experiencias*”.

Es por ello que se asume que la creatividad es la capacidad de producir algo nuevo; sin embargo, han surgido algunos desacuerdos debido a los distintos caminos que las investigaciones toman, algunas enfocadas hacia el sujeto, otras hacia el proceso, lo que hace difícil una noción completa del concepto creatividad. Algunos investigadores, como Matussek, (1984) afirman que, “*no existe una definición unitaria de creatividad, pero esto no significa que no se dé un común denominador de los distintos conceptos de esta cualidad., se común denominador acentúa la idea de algo nuevo, independientemente de lo nuevo que pueda ser*”. Como notamos se considera la creatividad como un proceso, un conjunto de fases a seguir o ciertas características que debe tener una persona y por supuesto, un proceso que dé como resultado algo que ha de ser nuevo, original y que ha de servir para resolver algún problema. En todo caso, se trata de una capacidad existente en todos los seres humanos, utilizada para la solución de problemas que precisa de realidades ya existentes. Con base a lo ya expuesto, podría definirse la creatividad como: “*el conjunto de aptitudes vinculadas a la personalidad del ser humano que le permiten, a partir de una información previa, y mediante una serie de procesos internos (cognitivos), transformar y dar solución a problemas con originalidad y eficacia,*” Hernández, (1999)

1.1 Tipos de Creatividad

De acuerdo con Longoria (2004), se distinguen varios tipos de creatividad, entre los que se encuentran los que veremos a continuación:

La plástica: Se relaciona con las formas, colores, texturas, proporciones y volúmenes, se manifiesta en artes visuales como, arquitectura, escultura, pintura y en otras actividades relacionadas con los espacios, como la cinematografía, la producción televisiva, la coreografía, entre otros.

Guía de Actividades Creativas **Arturo José Coronel**

La Fuente: Es la creatividad de los sentimientos, los afectos y las actitudes; en ella predominan los valores, los anhelos y los sueños, lo imaginativo, el simbolismo y el espíritu quimérico, lo religioso y lo místico.

La Filosófica: Este tipo de creatividad puede florecer en la generalización del conocimiento e interpretación del mundo, por ejemplo:

- Un modo conceptual de pensar, que transforma las imágenes en símbolos.
- Una aplicación de comparaciones, metáforas y analogías.
- Un refinamiento de la ciencia que alumbra el camino de la humanidad.

La Científica: Aplica el ingenio y el talento en la investigación de nuevos conocimientos, aprovecha las diversas ocurrencias en cualquier fase del método y no sólo al elaborar las hipótesis o al generar opciones de solución.

La Inventiva: Es la aplicación talentosa de las ideas, las teorías y los recursos a la solución de los problemas del quehacer ordinario. No se limita al diseño de utensilios, herramientas o aparatos, sino que abarca organización y procesos que llegan a constituirse en métodos. A todo el conjunto producido puede llamársele tecnología.

La Social: Es la creatividad en las relaciones humanas; genera las organizaciones e instituciones a través de cuyo funcionamiento se optimiza la convivencia pacífica y proveedora entre los grupos de la sociedad. Su meta es la excelencia en la convivencia feliz, en el bienestar general y particular que genere obtención del bien común.

Edward de Bono (1998) definen dos tipos de pensamiento: lineal y lateral. El primero nos provee de un proceso lógico a través de una metodología tradicional, mientras que el segundo implica desorganizar una secuencia lógica y llegar a una solución partiendo de otro ángulo. Ambos son igualmente necesarios en la dinámica de la creatividad, ya que con el pensamiento lateral creamos las ideas, mientras que con el lineal las desarrollamos, seleccionamos y utilizamos.

1.2 Características del pensamiento creativo

En el contexto educativo la creatividad tiene una valiosa influencia, no es solo emplear técnicas atractivas o ingeniosas por sí mismas, desarrollar la creatividad implica incidir sobre varios aspectos del pensamiento.

Las cuatro características más importantes del pensamiento creativo son:

Guía de Actividades Creativas
Arturo José Coronel

La fluidez: Lo cual es la capacidad de generar ideas o respuestas a planteamientos establecidos, utilizando principalmente el pensamiento divergente.

La flexibilidad: Lo cual es manejar las alternativas en diferentes campos buscando una visión más amplia.

La originalidad: Implica pensar en respuestas innovadoras a los problemas y visualizarlos de manera diferente.

La elaboración: Esta consiste en añadir elementos o detalles a ideas ya presentes, modificando algunos de sus atributos.

1.3 Técnicas para el desarrollo y cultivo de la creatividad

Se pueden emplear diversas técnicas para desarrollar la creatividad, a continuación se presentan algunas.

Lluvia de ideas: Una de las dinámicas para desarrollar la creatividad es la conocida lluvia de ideas, la cual nos permite partir de la nada, igualmente tener pensamientos y expresarlos al azar, generará ideas polarizadas que nos llevarán a tener progresivamente claridad en los objetivos que se tengan. Esta técnica parte de la premisa de que cuanto más grande sea el número de asociaciones y menos estereotipadas sean las ideas, más creativas serán las soluciones del problema. Se generarán muchas ideas, algunas de ellas serán realmente útiles, innovadoras y factibles en cuanto a su realización.

Lista de verificación: Consiste en registrar los asuntos referidos a un producto, servicio o proceso el cual nos pueden arrojar nuevos puntos de vista. La idea subyacente es que un producto puede ser mejorado si se cuestiona y se identifica qué se puede modificar o mejorar. Esta herramienta nos anima a pensar en ideas que no se habían planteado previamente.

Estimulación de imágenes: La estimulación de imágenes es una técnica muy conocida que se emplea para generar nuevas ideas. En ella, los miembros del grupo observan un grupo de imágenes seleccionadas y lo relacionan con la información del problema a resolver.

Cartografía mental: Esta técnica creativa se puede emplear conjuntamente para la solución de cualquier problema, de forma específica, en el desarrollo de un proyecto y la solución de conflictos. No debe olvidarse que todos los participantes deben tener como meta desarrollar de manera constructiva las alternativas creativas para solucionar determinado conflicto. Sin lugar a dudas, el diseño y la innovación es una de las áreas más interesantes en la aplicación de un proceso creativo.

Guía de Actividades Creativas **Arturo José Coronel**

Desarrollar la creatividad es un talento humano universal, sin embargo es fundamental cultivarlo, es por ello que algunas estrategias para su desarrollo pueden ser las siguientes:

Consumo cultural: Los hábitos de “*consumo de cultura*” como la lectura, ir al cine, ir a museos y exposiciones, conciertos entre otros, tiene un efecto inspirador en la mente y propicia el pensamiento creativo, ya que es fuente de asociaciones libres y nuevas.

Brainstorming: La llamada “*tormenta de ideas*” es una técnica muy empleada para propiciar la aparición de ideas novedosas y relaciones entre ellas, al plasmar en un papel todo lo que salga respecto a un tema principal, que se escribe en el medio. La libertad asociativa suele conducir por caminos inesperados.

Dormir: Los surrealistas afirmaban que el sueño, fuente por excelencia de creatividad, debía ser cultivado para llenar la mente consciente de contenido creativo. Por eso solían pintar en las mañanas, plasmando ideas e imágenes vistas en el sueño.

Pensamiento lateral: Se llama así a un método de pensamiento creativo que propicia conexiones novedosas entre las ideas, abandonando la lógica tradicional, y que suele expresarse mediante acertijos, juegos y adivinanzas.

1.4 El Docente Creativo.

La educación creativa busca producir hombres y mujeres que sepan pensar, analizar y resolver problemas, el educador debe tener una actitud de apertura frente al niño que pregunta, experimenta, explora y prueba nuevas ideas. El Docente creativo cumple un papel importante en la formación del estímulo creador del estudiante, es quien condiciona el desarrollo de su potencial, ya que los educandos expresan de manera espontánea sus habilidades creativas, por tanto el docente no debe restringir al niño o niña a sólo ejercicios y actividades monótonas que hace que no explote su potencial. Recordemos que en la escuela el niño ha de crecer inmerso en una variedad de experiencias y situaciones que le ayuden a desarrollar sus mejores sentimientos, formen correctamente sus hábitos, también que conduzcan su inteligencia hacia la adquisición de los conocimientos requeridos y adecuados para cada etapa de su estudio y que, a su vez le enseñen a vivir, estudiar y trabajar en colectivo.

Es importante considerar que el niño es un ser “*creador*” por naturaleza, por tal motivo, es necesario suministrar un ambiente que estimule su iniciativa, y le incentive a evocar y a defender sus ideas, es decir a pensar y razonar. El maestro creativo, imparte confianza, hace críticas constructivas y evalúa la actuación del niño y niña antes, durante y después de una actividad creativa, esto le permite canalizar y diversificar las metodologías de enseñanza a emplear en un espacio creativo, esto quiere decir que el niño requiere de un entorno estructurado y de personas objetivas a las que pueda recurrir, es muy valioso un entorno comprensivo, receptivo y estimulante.

Guía de Actividades Creativas
Arturo José Coronel

Recordemos que las actividades artísticas actúan en la esfera de los sentimientos, la sensibilidad estética, en las normas morales y conducta, por esto es valioso que en las sesiones de preparación metodológica se ejerza una dirección constante y positiva en el desarrollo de las actividades artísticas de los estudiantes y se aproveche todas las oportunidades que las múltiples actividades brindan para este fin. Las técnicas artísticas le permiten al niño lo siguiente: a) Enriquecer su sensibilidad e interés estético. b) Desarrollar la imaginación, ya que por medio del dibujo, la pintura, el modelado y la construcción, el estudiante tiene la posibilidad de manifestar su pensamiento y capacidad creadora. c) Enriquecer el vocabulario, ya que al realizar una obra el niño se expresa plásticamente y al comentarla mejora su forma de expresar. d) Desarrollo de la observación y experimentación, es aquí donde se tiene la oportunidad de observar y experimentar con diversos materiales, logrando desarrollar las capacidades de observación y experimentación. e) Manipular y tocar materiales del taller de artes, se estimula la correlación ojo-manual, lo cual incide en su psicomotricidad. f) Desarrollo socioemocional, en este aspecto el arte influye directamente en el incremento de la confianza y seguridad en si mismo, expresando sus ideas con libertad, es por ello que es conveniente destacar que una vez iniciado el proceso de creación, el docente no debe influir o intervenir, permitiendo al estudiante realizar determinada actividad con la soltura y libertad necesaria. Algunos principios básicos para el desarrollo de la creatividad por parte de guías, instructores, orientadores, padres o educadores son los siguientes:

- A) Apreciar las producciones imaginarias con respeto. B) Tomar en cuenta cualquier idea que se exprese. C) Hacer que los niños, jóvenes o adultos se ejerciten sin presión.
- D) Siempre buscar un feedback, o retroalimentación entre el guía y las producciones artísticas.

Teniendo en cuenta lo antes señalado, a continuación se presentan *estrategias creativas* que se pueden emplear por docentes, instructores, guías, padres o todo aquel que desea desarrollar su potencial creativo, presentamos: nombre de la técnica, implementos que se utilizan, método o procedimiento a seguir y finalidad al emplear la técnica.



DIVERSAS ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

2. ESTRATEGIAS CREATIVAS

2.1 CREATIVIDAD CON HARINA DE ARROZ

Implementos:

- Espátulas de plástico o madera, vasos y cucharillas.
- Cartulina unicolor A4
- Harina de arroz cocida (sin aditivos)
- Sobres para teñir tela, (varios colores)
- Formol o esencia de clavo dulce.

Proceso para preparar la harina:

- 2 tazas de agua
- 4 cucharadas de harina de arroz

Disuelva la harina en el agua, progresivamente mezcle y póngala a hervir a fuego medio, cuidando de que no espese por completo o se quemé. Retirar del fuego a los 10 minutos aproximadamente y dejar enfriar, luego Agregar unas gotas de formol o esencia de clavo dulce y remover, ya estando natural podrá ser usada.

Método:

Se reparte en varios envases o vasos plásticos la harina de arroz ya preparada, en cada envase se coloca o agrega una porción del color deseado (sobres de tinta) luego con la espátula se esparce sobre la cartulina, se comienza a dar formas abstractas o el diseño deseado, utilizando tenedores plásticos o cualquier otro instrumentos que no maltrate el papel, luego dejar secar, esto demora aproximadamente 12 horas.

Finalidad a lograr:

- 1- Mejorar la motricidad fina y gruesa
- 2- Se desarrolla la creatividad por medio del uso de nuevos materiales no convencionales.
- 3- Desarrollo del sentido visual, efectos de combinación de colores y el uso de tramas constructivas para generar nuevos efectos.



2.2 PAPEL MARMOLEADO

Implementos:

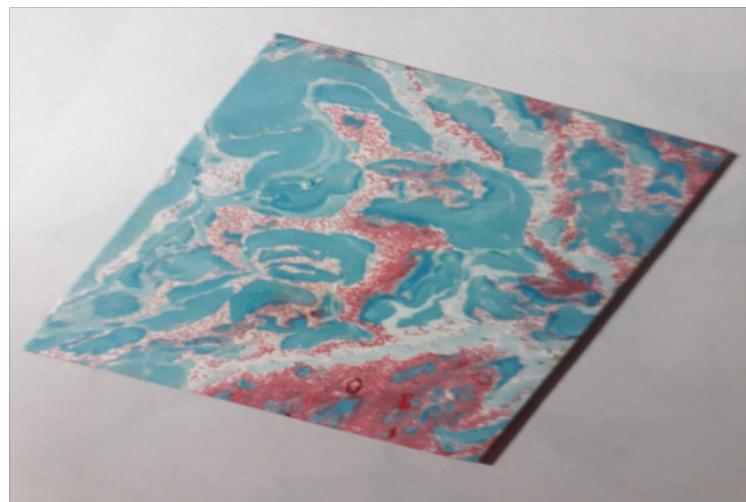
- Óleo (varios colores)
- Agua
- Trementina (solvente para oleo)
- Envase grande (ponchera)
- Hojas blancas o de colores (puede utilizarse cartulina, papel bond)
- Envases o frascos de vidrio boca ancha
- Pinceles

Método:

En un envase grande o ponchera se vierte agua, aparte se diluye cierta cantidad de oleo con trementina o solvente en un recipiente, luego se vierte en el envase con agua, se le da movimiento con un pincel imitando formas de mármol, seguidamente se deja caer el papel en la superficie del agua, la hoja entrará en contacto con el óleo que está en la superficie del agua, luego se saca y se deja escurrir y secar. Finalmente con las diferentes hojas de papel puedes hacer tarjetas, cajas de regalos, bolsas, entre otras o tener una hoja decorada al estilo mármol.

Finalidad:

- 1- Desarrollar la capacidad creadora y tener nuevos soportes para trabajar.
- 2- Mostrar el uso que se puede dar realizando nuevas texturas visuales, para generar efectos ópticos a la hora de dibujar o pintar.
- 3- Tener diferentes tipos de hojas mármol para realizar diferentes diseños.
- 4- Crear o diseñar bolsas, cajas, tapetes, decoración de paneles entre otras.



2.3 PATCHWORK Sin aguja

Implementos:

- Tijera
- Retazo de tela (varios modelos)
- Trozos de cinta
- Bordado líquido
- Cartulina u hojas blancas
- Pega blanca o silicón liquido
- Pinceles.

Método:

Consiste en ir reuniendo trozos de distintas telas para formar una figura, cortar diversos pedazos de tela y los dispondrá en forma creativa pegándolo en la cartulina, cartón o tela, para ello utilizará la pega y silicón líquido, se puede decorar o integrar elementos como botones, cintas o bordado líquido. El *patchwork* sin aguja es una manualidad típica de algunos centros escolares porque es una técnica simple y muy útil como elemento decorativo. Se pueden decorar camisetas, polos, manteles, cojines.

Finalidad:

- 1- Dar a conocer la diversidad de texturas táctil y visual que se pueden encontrar con los diferentes tipos de tela.
- 2- Incentivar al estudiante al desarrollo creativo, mediante el uso de obras creativas simples, útiles y rápidas.
- 3- Mostrar el uso que se le puede dar a nuevas texturas visuales, para generar efectos ópticos.



Guía de Actividades Creativas
Arturo José Coronel

2.4 CREATIVIDAD MULTICOLOR CON CRAYOLAS

Implementos:

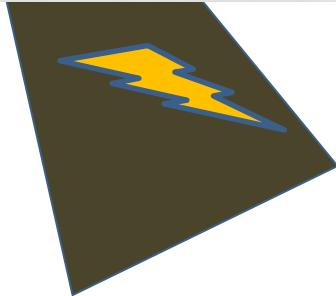
- Crayolas o barras de cera
- Pincel plano Nº 10
- Pintura negra (tempera)
- Cartulina blanca u hoja blanca gruesas.
- Una aguja punta roma o bolígrafo sin tinta

Método:

Se cubre toda la cartulina blanca u hojas con diferentes colores de cera utilizando los colores claros y luminosos, realizar los trazos en forma aleatoria, luego el estudiante pintará toda la cartulina ya coloreada con pintura negra. Posteriormente se espera de 10 a 15 minutos que la pintura negra seque, finalmente se comienza a dibujar en la superficie negra directamente con la aguja o el bolígrafo. El dibujo creativo saldrá a medida que el estudiante le de forma quitando con la aguja el exceso de pintura negra a través del uso de las líneas.

Finalidad:

- 1- Desarrollar la capacidad creadora, explorando una nueva técnica.
- 2- Ampliar el sentido visual y la motricidad fina, así como también la valoración de la expresión plástica en las diversas composiciones realizadas en clases.



Guía de Actividades Creativas
Arturo José Coronel

2.5 COLLAGE

Implementos:

- Tijera
- Revistas, pinceles
- Pega líquida o en barra
- Hojas o Cartulinas
- Retazo de telas variados de varios diseños o colores
- Diferentes tipos de cartones

Método:

Recortar las figuras de tu preferencia de las revistas, luego comienza a pegar en la hoja blanca o cartulina las formas seleccionadas o diseños creando una composición libre y original adicionando pedazos de telas o cartones con diferentes tipos de texturas.

Finalidad:

- 1- Desarrollar la creatividad utilizando diferentes tipos de diseños.
- 2- Incentivar al estudiante el desarrollo del hemisferio izquierdo y derecho, mediante el uso de obras creativas simples, útiles y rápidas.
- 3- Generar efectos ópticos con los diferentes tipos de texturas.

Observaciones:

- Es una técnica muy sencilla y por ende puede ser útil para trabajar con niños pequeños.
- Pueden usarse otros elementos como botones, telas, fotos, piedras pequeñas y caracoles para adornar el diseño seleccionado.



2.6 PAPELES RETORCIDOS

Implementos:

- Regla
- Lápiz
- Tijera
- Pega o silicon frío
- Hojas de papel de seda de varios colores
- Hojas blancas.

Método:

Para hacer cordones de papel, cortamos con una tijera tiras de 3cm de ancho por lo largo del papel de ceda; dobla la tira por la mitad para hacer un pliegue y luego desdóblala. Dobla los lados largos hacia el pliegue, con cuidado retuerce el papel en forma de cuerda; trabaja de un lado a otro, enroscando siempre en la misma dirección, luego sobre la cartulina; coloca pegamento y vas colocando las tiras con el diseño de tu preferencia.

Nota: antes de colocar el pegamento, puedes dibujar a lápiz el boceto del motivo que quieras diseñar.

Finalidad:

- 1- Incentivar la creatividad con tiras de papel como lenguaje artístico
- 2- Desarrollar la motricidad fina.
- 3- Sensibilizar en la comunicación de sensaciones, sentimientos e ideas por medio de los recursos estéticos.

Observaciones:

- Se puede hacer un barniz transparente con agua y pega para proteger el trabajo realizado.
- Esta técnica puede ser realizada sobre otros soportes como madera y cartón en kilo. Además, puede utilizarse como elemento decorativo en portalápices, cajitas de cartón o madera y todo aquello que nuestro ingenio nos permita hacer.

Guía de Actividades Creativas
Arturo José Coronel

2.7 PAISAJE 3 D

Implementos:

- Tijera
- Pega en barra
- hoja de papel cebolla
- Hoja de cartulina blanca
- Papel de construcción (al menos 2 colores)

Método:

Toma el papel de construcción, córtalo en las figuras que deseas, puede realizar un paisaje o cualquier otro dibujo, luego comienza a pegarlas en la hoja de cartulina blanca puedes componer el dibujo que quieras, espera que seque y luego coloca una hoja de papel cebolla, después colocas otras figuras de la composición realizada y cortada, colocas de nuevo la hoja de papel cebolla y listo.

Finalidad:

- 1- Desarrollar la capacidad creadora en el estudiante, explorando una nueva posibilidad con esta técnica.
- 2- Desarrollar el sentido visual y la motricidad fina, así como también la valoración de la expresión plástica en las diversas composiciones realizadas en el aula de clases.

Observaciones:

- Se puede hacer un barniz transparente con agua y pega blanca para proteger el trabajo realizado.
- Es una técnica muy sencilla y por ende puede ser útil para trabajar con niños pequeños.

Guía de Actividades Creativas
Arturo José Coronel

2.8 MODELADO EN ARCILLA (Figuras de Ajedrez)

Implementos:

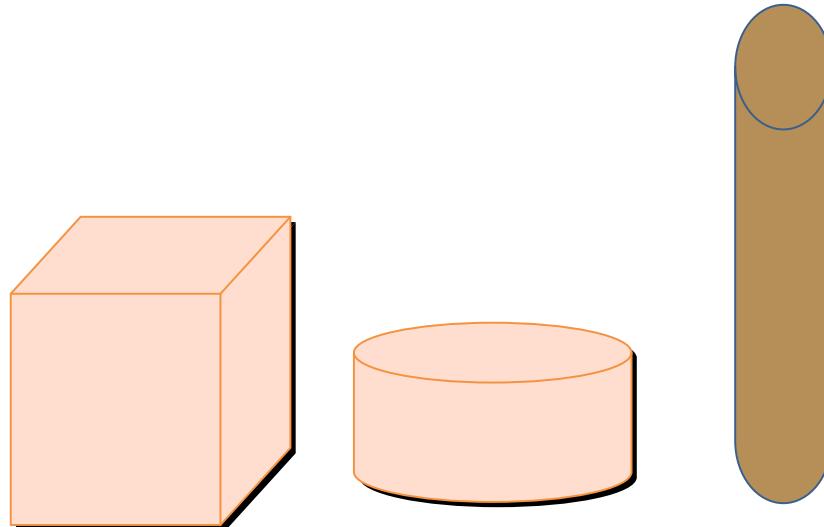
- Arcilla
- Gubias para moldear en arcilla
- Recipientes para agua
- Cortador de nailon
- Figuras de ajedrez de 2 cm de espesor
- Tablero de ajedrez de 30x30 cm
- Papel periódico
- Recipientes plásticos

Método:

Iniciamos amasando la arcilla hasta que este suave, luego la pincha o corta con el nailon para quitarle el aire y después se realiza un cubo con ella, se comienzas a moldear la arcilla y hacer las diferentes figuras del ajedrez, hay que esperar que seque y luego lijar y pintar, ponle pega blanca como barniz para protegerlas y espera que seque nuevamente, posteriormente ya podrás usarlas y colocarlas en el tablero

Finalidad:

- 1- Mejorar la motricidad fina
- 2- Dar a conocer el juego de ajedrez, su historia y sus reglas si son desconocidas para los estudiantes.
- 3- Desarrollar la agilidad mental y el modelar con arcilla es una experiencia muy buena como terapia de relajación.



2.9 FALSO VITRAL EN ACRILICO

Implementos:

- Hojas blancas o cartulina opalina
- Pinzas Nº 1, 2 y 3
- Acrílicos (varios colores)
- Botellas plásticas o vidrio

Método:

En una hoja blanca o botella de plástico o vidrio coloca gotas de pintura acrílica negra, muévala para que las gotas hagan líneas y formas, deja secar y luego rellena dentro con el pincel las zonas de tu agrado con diferentes colores, quedará como un vitral con distintos colores.

Finalidad:

- 1- Desarrollar la capacidad creadora en el estudiante, explorando una nueva posibilidad con esta técnica.
- 2- Desarrollar el sentido visual y la motricidad fina, así como también la valoración de la expresión plástica en las diversas composiciones realizadas.
- 3- Sensibilizar a niños, jóvenes o adultos para que comunique sensaciones, sentimientos e ideas por medio de los recursos estéticos.



2.10 TRANSPARENCIA DE PIGMENTOS

Implementos:

- Cartulina absorbente
- Pinceles varios tamaños
- Aceite de bebe
- Dibujo realizado con algún tipo de pigmento en polvo (Carboncillo, tiza pastel, tiza blanca)

Método:

Una vez realizado el dibujo con diferentes tipos de pigmentos se procede aplicar una fina capa de aceite de bebe cuidando de que se aplique de manera uniforme y en un solo acto, en el caso de que contenga más de un color tratar de aplicar el aceite con un color a la vez. Ya aplicado el aceite, esperamos unos 20 minutos a que se seque, podemos acelerar el secado usando papel absorbente y secamos al sol por lo menos durante unas horas.

Finalidad:

- 1- Mostrar como la aplicación del aceite como barniz sirve para crear el efecto de transparencia, también conserva los colores que se obtienen de la transparencia.
- 2- Conocer lo que son los efectos aplicados a un dibujo realizado técnicas, con tizas y lápices de colores.
- 3- Explorar el uso de nuevos elementos no usuales para trabajar con tizas y lápices sobre papel.
- 4- Desarrollo de la creatividad.



2.11 PUNTILLISMO

Implementos:

- Marcador punta fina negro. (pueden ser de varios colores)
- Diseño para calcar en boceto. (opcional dependiendo del nivel de exigencia)
- Cartulina opalina
- Papel Vegetal

Método:

Procedemos a calcar con un lápiz grafito de manera muy suave sobre el papel vegetal el diseño deseado, luego lo transferimos al formato final con una trama de puntos. Una vez listo seguimos el diseño con los marcadores seleccionados, se pueden usar varios colores manteniendo la misma trama de puntos, podemos desarrollar un claroscuro o degradación con puntos.

Finalidad:

- 1- Desarrollo de la creatividad por medio de diferentes tipos de puntos
- 2- Conocer la importancia de los elementos compositivos, en especial énfasis sobre el punto como elemento de expresión plástica.

.....
.....
.....



2.12 PAPEL IMITACION PAPIRO

Ingredientes para preparar: Cola de Almidón

- 1/2 taza de agua
- 4 cucharadas de Almidón

Preparación:

Cola de almidón: Disuelva el almidón en el agua; hierva a fuego medio hasta que espese, cuidando de que el espesor no sea muy denso o se queme. Retirar del fuego y colocar en un recipiente hasta enfriar, la mezcla puede ser usada mientras mantenga la consistencia.

Implementos:

- Cola de almidón
- Gasa cortada en rectángulos de 8 x 2 cm
- Café negro frío
- Una bolsa de plástico
- Pinceles

Método:

Diluye la cola en el café hasta que se obtenga una mezcla consistente pero no demasiado espesa y libre de grumos.

Sobre una bolsa de plástico, coloca los rectángulos de gasa y aplica con un pincel de manera uniforme la cola anteriormente preparada, tratando de que los trozos queden lo más extendidos y planos posibles.

Aplica una segunda capa si quieres el papel más rígido y grueso.

Dejar secar; te quedara una hoja de bordes irregulares que simula muy bien al papiro real.

Finalidad:

- 1- Explorar el uso de nuevos materiales para trabajar, los cuales podrán ser usados como soportes para dibujar o pintar.
- 2- Conocer efectos aplicados gracias al uso de un soporte novedoso.
- 3- Desarrollo de la creatividad.



Guía de Actividades Creativas
Arturo José Coronel

2.13 CRAYOLAS DE CERA SOBRE PAPEL LIJA

Implementos:

- Crayolas de cera
- Papel de lija Fino (N.600)
- Cinta adhesiva
- Lápiz blanco
- Soporte de madera

Método:

Coloca y fija bien sobre un soporte de madera la lija de manera que esté lo más plana posible, comienza realizar el boceto o dibujo sobre la lija para ello puedes utilizar un color blanco, posteriormente vas utilizando las crayolas o creyones de cera. Realiza diferentes diseños de manera creativa, finalmente puedes aplicar diferentes objetos o figuras para decorar los bordes de la lija.

Finalidad:

- 1- Dar a conocer lo importante que es el uso de la lija como soporte artístico y que posee textura para crear nuevos efectos ópticos a la hora de dibujar.
- 2- Enseñar nuevas combinaciones de color al trabajar con fondos oscuros

Observaciones:

- Es una técnica muy sencilla y por ende puede ser útil para trabajar con niños pequeños.
- Una vez aplicado un color sobre la superficie es muy difícil cambiarlo, por ello es útil tener claro lo que se va a diseñar e iniciar el trabajo por lo que está en último plano al primero.



2.14 TRANSPARENCIA DE PLANOS

Implementos:

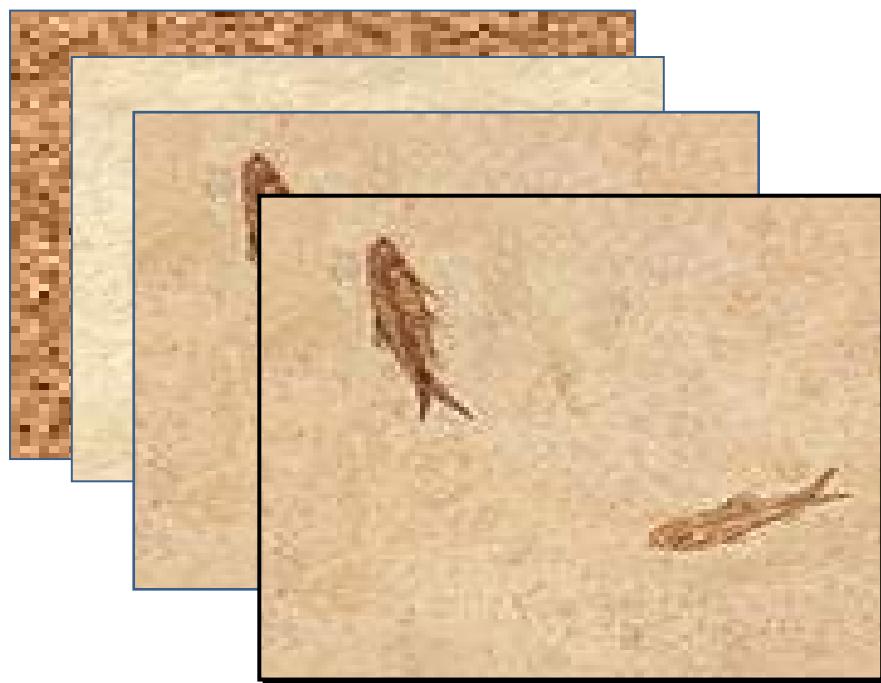
- Pinceles
- Pega blanca diluida
- Pintura al frío negra
- Hoja de papel Vegetal
- Marcador punta fina negro
- Lápices de dibujo, diferentes números

Método:

Sobre una cartulina tamaño carta traza franjas horizontales utilizando pintura al frío negra, luego sobre las franjas realiza figuras oscuras con un lápiz 6B o similar; también puedes usar tonos medios pero bien definidos. Luego vas organizando los diferentes planos colocando una hoja sobre otra, siempre teniendo en cuenta lo que está en último plano al primer plano.

Finalidad:

- 1- Enseñar herramientas necesarias para conocer lo que tiene que ver con deformación de la imagen.
- 2- Conocer la importancia de los elementos compositivos, en especial énfasis sobre el valor.
- 3- Desarrollo de la creatividad



Guía de Actividades Creativas
Arturo José Coronel

2.15 LA AGUADA

Implementos:

- Agua
- Lápiz
- Pincel varios tamaños
- Envases o vasos plásticos
- Tinta china negra
- Cartulina para acuarela

Método:

Primero realizamos un bosquejo del dibujo que se quiere hacer, luego empezamos a sombrear con el pincel en una solución de agua y tinta china; hasta conseguir las tonalidades deseadas para cada zona del dibujo, teniendo en cuenta de que debemos ir desde los tonos más claros hasta los más oscuros; pues una vez aplicado el tono oscuro dificulta reducir la intensidad del tono, iniciaremos el proceso desde el ultimo plano hasta lo que está en primer plano.

Finalidad:

- 1- Fomentar el uso de técnicas sencillas y que sean útiles para conocer el uso de las escalas de gris.
- 2- Dar a los estudiantes una forma sencilla para dominar la técnica de la aguada, que le permitirá dar un buen uso de escalas tonales y monocromas.
- 3- Desarrollar un conocimiento básico sobre el claroscuro.



Guía de Actividades Creativas
Arturo José Coronel

2.16 DIBUJO A CIEGAS

Implementos:

- Agua
- Pinceles varios tamaños
- Envases plásticos
- Tinta china negra, azul, roja o amarilla
- Cartulina para acuarela
- Vela o lápices de cera blanco

Método:

Primero bosquejamos lo que deseamos llevar acabo con el crayón de cera, luego empezamos a sombrear con el pincel en una solución de agua y tinta china; hasta conseguir las tonalidades deseadas para cada zona del dibujo, Al final el dibujo que realizamos con el crayón quedara claro y el resto se verá oscurecido por la tinta china revelando la imagen que realizamos con la cera.

Finalidad:

- 1- Enseñar nuevas combinaciones de color al trabajar con tinta china.
- 2- Dar a los estudiantes una forma sencilla de dominar una técnica de la tinta china.
- 3- Desarrollo de la creatividad

2.17 ESTARCIDO

Implementos:

- Pincel
- Pintura acrílica
- Esponja
- Cartulina
- Láminas de acetato.

Método:

En la hoja de acetato crea un dibujo, córtalo con un exacto, coloca la plantilla sobre una hoja blanca, luego con la esponja mojada en pintura motea el dibujo. Espera unos minutos y levanta la hoja de acetato, te quedará un dibujo con todos los colores que aplicaste.

Finalidad:

- 1- Fomentar el uso de técnicas sencillas y que sean útiles para conocer el uso del color en tonos monocromos o colores sólidos.
- 2- Dar a los estudiantes una forma sencilla de dominar la técnica del estarcido, lo cual le permita desarrollar la creatividad.



2.18 DIBUJO INVISIBLE

Implementos:

- Cloro
- Hisopo
- Hojas blancas
- Papel de seda (de tonos oscuros)

Método:

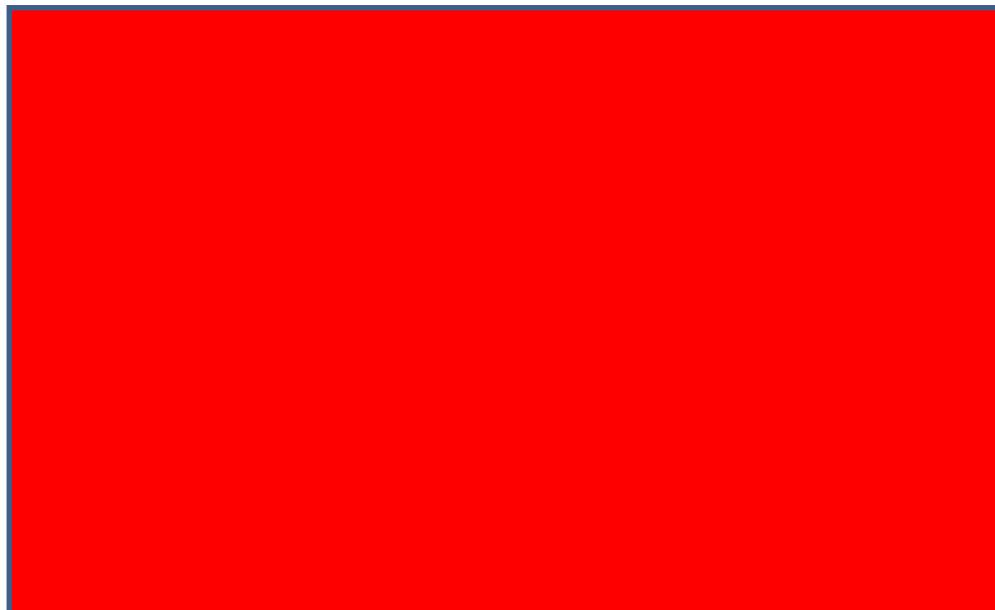
Colocar el papel de seda sobre la hoja blanca. Colocar el cloro en un recipiente pequeño, luego llenar el hisopo de cloro utilizándolo como lápiz y proceder a dibujar sobre el papel de seda. Puedes bosquejar el diseño que deseas hacer antes de realizarlo, debido a que después de que el cloro quema el color del papel de seda no se puede borrar el trazo.

Finalidad:

- 1- Enseñar el uso de la línea como elemento creativo.
- 2- Mostrar los componentes básicos del dibujo a través de diseños simples y prácticos.

Observaciones:

- Hay que tener especial cuidado al trabajar este método de dibujo con niños pequeños ya que el cloro puede resultar tóxicos para ellos.
- Una vez terminado el dibujo es recomendable colocarlo sobre una base de cartón en kilo o cartulina con fondo oscuro lo cual permita observar mejor el trabajo.



2.19 DIBUJO CON TRAMAS

Implementos:

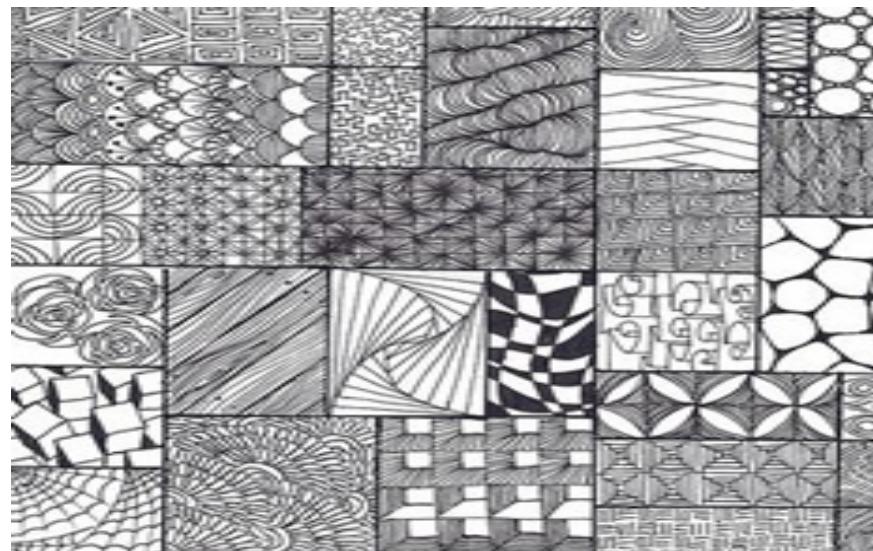
- Lápiz 6B
- Cartulina opalina A4
- Lápices de colores (Al menos 2 de diferentes colores)
- Marcadores o bolígrafos punta fina
- Hojas blancas

Método:

Sobre las cartulinas se realiza un boceto de manera libre, posteriormente con una serie de líneas se van llenando los espacios deseados, se pueden variar las direcciones y formas de las líneas. Todo va a depender de la figura o expresión que desee representar, puedes utilizar para realizar las tramas, lápices, bolígrafos o marcadores.

Finalidad:

- 1- Enseñar el uso de la línea como elemento creativo.
- 2- Mostrar los componentes básicos del dibujo a través de diseños simples y prácticos.
- 3- Construir composiciones, por medio de líneas que expresen movimiento, volumen y profundidad
- 4- Construir diferentes tipos de tramas o líneas cruzadas.



2.20 PINTURA SOBRE GAMUZA

Implementos:

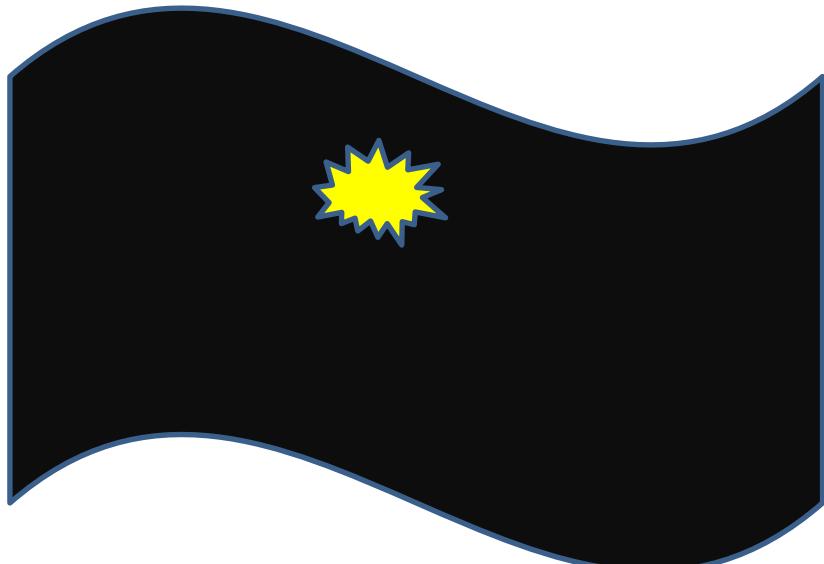
- Gamuza color negro
- Pintura acrílica de varios colores
- Tiza blanca
- Pinceles de varios tamaños (3,5,6)
- Tijera

Método:

Se procede a seleccionar y cortar la gamuza del tamaño deseado, se puede colocar en un soporte firme como madera, tecnopor o cartón grueso para mayor comodidad al pintar, realizado este paso, se realiza el diseño con una tiza blanca o creyón color blanco, una vez listo el diseño se procede a hacer uso de los pinceles y acrílico, teniendo en cuenta de iniciar desde lo que está en ultimo plano al primer plano, se pueden utilizar los colores luminosos y llamativos teniendo en cuenta que el fondo es negro.

Finalidad:

- 1- Mejorar la motricidad fina y gruesa
- 2- Expresar la creatividad por medio del uso del acrílico sobre la gamuza.
- 3- Desarrollar el sentido visual, lograr efectos de combinación de colores primarios y secundarios.



2.21 DISEÑO CON GRANOS Y SEMILLAS

Implementos:

- Silicón liquido
- Lápiz grafito
- Pega blanca
- Pincel grueso número 5
- Diseño
- Clavo de olor
- Madera delgada de 30x30 cm
- Semillas y granos de diferentes colores y tamaños

Método:

Una vez seleccionada la tabla o cartón a utilizar, se procede a realizar determinado diseño, luego se inicia la técnica rellenando cada sección del diseño con los granos seleccionados, éstos se irán colocando o pegando con el silicon, es bueno aprovechar los diferentes colores y formas de granos y semillas. Ya terminado el diseño se barniza con pega blanca diluida en agua con clavo de olor a fin de cuidar los granos y semillas de los insectos.

Finalidad:

- 1- Desarrollar la capacidad creadora utilizando semillas y granos
- 2- Mostrar el uso que se le puede dar a nuevas texturas visuales, para generar efectos ópticos con diferentes tipos de granos y semillas de varios colores



2.22 SOPLADO CREATIVO

Implementos:

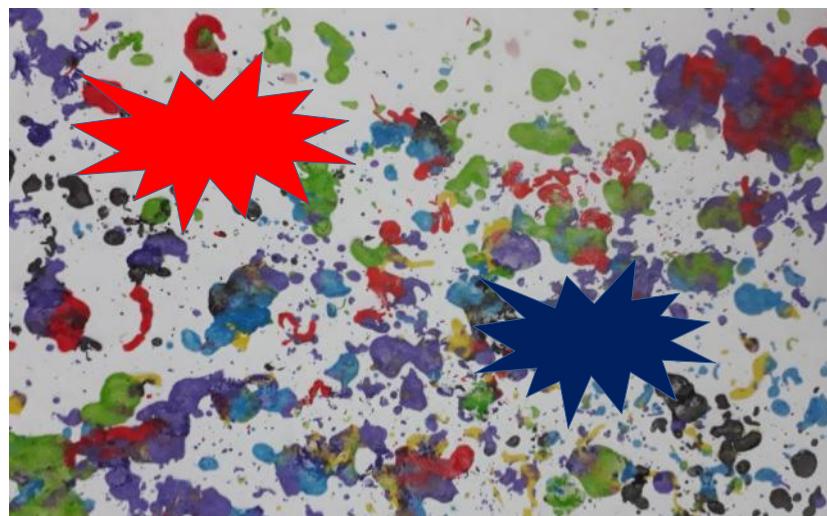
- Tempera de varios colores (liquida)
- Pitillos o sorbetes
- Papel Bond blanco
- Cartulina Opalina Blanca
- Gotero

Método:

Ya seleccionado el soporte, sea papel o cartulina se procede a colocar encima gotas de tempera de manera aleatoria y combinada, posteriormente se procede a usar el pitillo o sorbete y soplar con fuerza sobre las gotas de pintura, esto permitirá dispersar y combinar los colores sobre el formato seleccionado. En la medida que soplemos, vamos descubriendo diferentes diseños que se mezclaran unos con otros.

Finalidad:

- 1- Desarrollar el control respiratorio mediante el soplado.
- 2- Incentivar desarrollo creativo combinando varios colores
- 3- Mostrar el uso del pitillo o sorbete a fin de generar efectos ópticos.



2.23 PORTARRETRATOS EN YESO

Implementos:

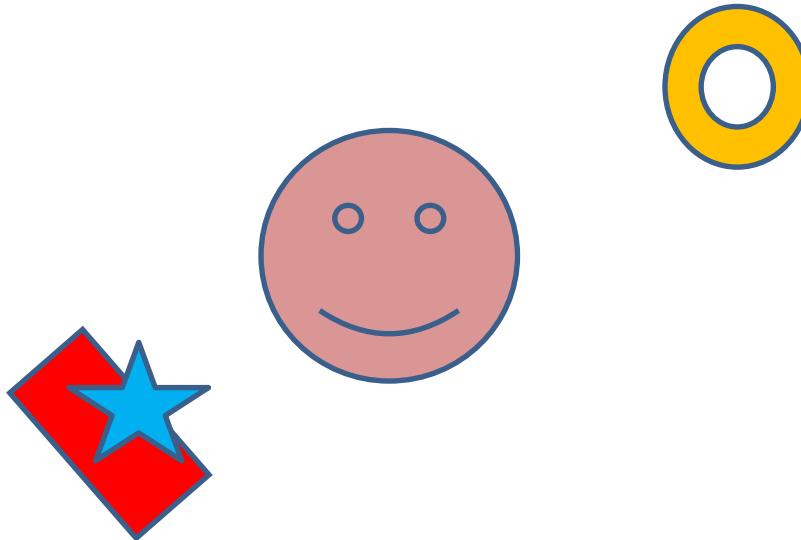
- Yeso (1/2 kilo)
- Plastilina (una caja)
- Mantel plástico
- Cordón (1/4)
- Recipiente para mezclar (plástico)
- Pinceles varios tamaños
- Pintura acrílica

Método:

Se extenderá el plástico sobre una mesa, de manera que quede bien lisa, posteriormente se procede a colocar la plastilina en forma de borde, el tamaño aproximado puede ser de 20 x 15 cm. o el tamaño que se desee, con un espesor de $\frac{1}{2}$ a 1 milímetro, se busca crear o diseñar un estilo de marco artístico, luego se mezcla en un recipiente plástico la cantidad de yeso que se usará, en el molde realizado con la plastilina se agrega la mezcla, antes de secar se le coloca el cordón en uno de sus extremos el cual servirá para colgarlo, una vez seco se retira la plastilina, con cuidado, se puede lijar para un mayor acabado, y así quitarle las irregularidades al yeso, si las tiene, cuando esté completamente seco, se pinta y decora.

Finalidad:

- 1- Desarrollar la capacidad creadora en el estudiante, explorando una nueva técnica.
- 2- Explorar la técnica del modelado en yeso como técnica artesanal, realizando un portar-retrato u otro objeto decorativo.



2.24 CARBONCILLO

Implementos:

- Carboncillos, carbón
- Hojas blancas
- Papel o cartulina para tiza (180 g/m2)
- Algodón
- Difumino
- Fijador para dibujos
- Lápiz grafito 6B

Método:

Lo primero es familiarizarse con la técnica realizando diferentes trazos sobre las hojas de papel, luego procedemos a realizar un diseño a mano alzada sobre la cartulina utilizando el lápiz grafito, terminado el diseño de preferencia procedemos a emplear el carboncillo realizando los diferentes trazos, recordando que a mayor presión más oscura saldrá la línea y menos presión más suave o clara serán las tonalidades, con el carboncillo podemos realizar una escala de valores y así aplicar la técnica del claroscuro. El algodón o difumino se puede emplear para matizar los diferentes tonos. Terminado el diseño podemos fijar lo realizado con el barniz o fijador en spray.

Finalidad:

- 1- Familiarizarse con la técnica al carboncillo, conociendo las luces y sombras
- 2- Conocer las escalas tonales para representarlas en el dibujo
- 3- Esta técnica puede ser empleada por niños, jóvenes o adultos



2.25 ALAMBRISMO

Implementos:

- Alambre dulce
- Alicate punta larga
- Clavo grande
- base de madera de 4x4, 8x6
- pincel base de madera N.^o 6
- Lápiz grafito
- Martillo
- Diseños

Método:

Se procede a cortar con el alicate un trozo de alambre el cual se le dará forma de manera progresiva, se puede utilizar la base del pincel para dar formas onduladas, en la medida quedobles y cortes el alambre se podrá dar formas aleatorias, además se puede realizar diseños ya planificados. Ya terminado el diseño se pueden colocar en la base de madera, la cual tendrá un pequeño orificio realizado con el clavo afín de sostener el diseño.

Finalidad:

- 1- Estimular la motricidad fina en la medida que se manipula el alambre.
- 2- Desarrollo de la inventiva e imaginación.
- 3- Es recomendable que en esta técnica puedan trabajar jóvenes y adultos.



Guía de Actividades Creativas
Arturo José Coronel

2.26 TALLA SOBRE PIEDRA

Implementos:

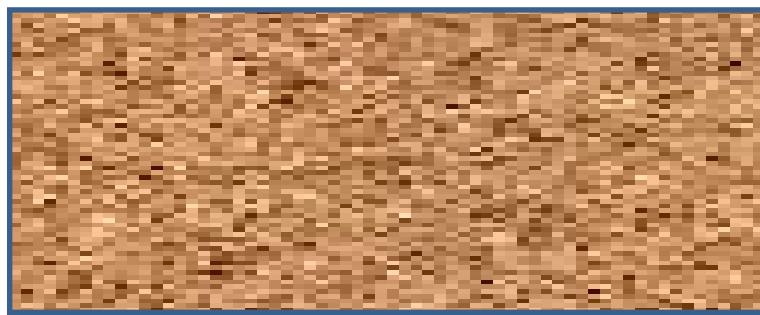
- Martillo
- Cincel grueso y delgado
- Piedra caliza o blanda
- Lija para metal gruesa
- Base de madera de 30 x 30 cm.
- Kit de herramientas para piedras
- Bocetos de diseños deseados.
- Lápiz grafito
- Delantal
- Mascarilla
- Lentes de protección

Método:

Esta estrategia consiste en esculpir o tallar la piedra la cual puede ser cuadrada o amorfa recordemos que en la medida que se utilicen el kit de herramientas que incluye cinceles, martillo, lijas, la piedra va tomado la forma que se planificó en determinado bosquejo, recordemos también lo valioso de proteger la vista utilizando los lentes respectivos. Terminado el producto final podrá colocarse en la madera como base.

Finalidad:

- 1- Esta técnica permite el desarrollo de la motricidad gruesa
- 2- Es recomendable que esta técnica puedan ejecutarla, jóvenes y adultos
- 3- Se pueden desarrollar formas tridimensionales y amorfas.



2.27 PLASTILINA

Implementos:

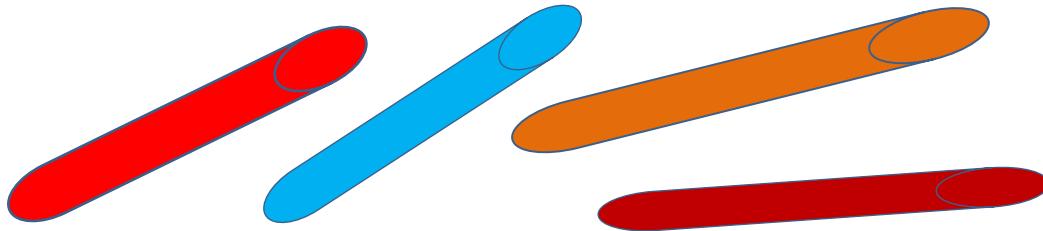
- Plastilina de varios colores
- Paletas de madera
- Base de madera o cartón grueso 20 x 20 cm.
- Pincel grueso N. 5
- Pega blanca
- Agua
- Palillos o clavos

Método:

Se realiza un diseño previo sobre el cartón o madera, teniendo ya algo establecido se procede a colocar de manera progresiva la plastilina, para ello se utilizara la paleta de madera, ya que esta permite regar o esparcir la plastilina sobre el formato, recordemos iniciar el trabajo comenzando desde el ultimo plano al primero, los palillos o clavos permiten dar textura visual y realizar diseños. Terminado el proyecto procedemos a barnizar el trabajo para su protección, esto lo realizaremos con la pega blanca diluida en una porción de agua.

Finalidad:

- 1- Desarrollar la motricidad fina
- 2- Desempeñarse en el uso de la plastilina como estrategia.
- 3- Técnica que puede ser empleada por niños, jóvenes y adultos



2.28 TRES LAPICES

Implementos:

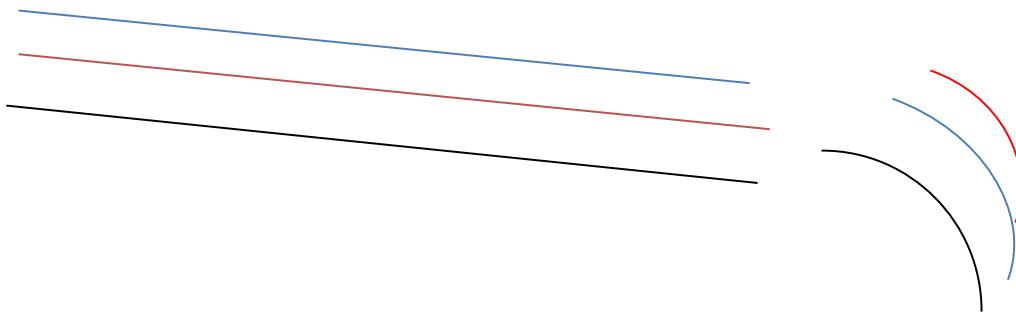
- Tres lápices de varios colores
- Tres bolígrafos negro, azul y rojo.
- Hojas blancas bond 20
- Cartulina opalina A4
- Cinta plástica pequeña.

Método:

Iniciamos seleccionando los tres lápices o bolígrafos, los cuales agruparemos uniéndolos con la cinta lo cual permitirá que en la medida que desarrollemos un dibujo o diseño de manera simultánea estaremos ejecutando tres líneas, podremos realizar ensayos en las hojas blancas, para luego en definitivas realizarlas en la cartulina opalina.

Finalidad:

- 1- Realizar diversos diseños creativos
- 2- La técnica permite realizar formas simétricas y variadas
- 3- Técnica muy útil para el desarrollo de la creatividad por parte de los niños y jóvenes



2.29 FALSO GRABADO EN CD

Implementos:

- CD que ya no se utilice
- Aguja grande
- Clavo grande afilado
- Pintura al óleo color negro
- Cartulina para acuarela de 180”
- Diseño
- Trapo
- Pincel

Método:

Seleccionamos el CD y en una de sus caras con un bolígrafo procedemos dibujar el diseño que deseas, posteriormente con el clavo o aguja comenzamos a delinear siguiendo las líneas marcadas en el CD, el objetivo es realizar un surco o marca profunda con el clavo, posteriormente lo limpiamos de residuos. El siguiente paso es aplicar el óleo con un pincel en los surcos realizados, procuraremos que la tinta quede en los diferentes tipos de líneas realizados, el último paso será limpiar suavemente el CD, para luego tener a la mano la cartulina previamente húmeda, colocamos el CD del lado de los surcos y realizaremos presión con un trapo y cucharilla, progresivamente vamos retirando la cartulina y podremos ya visualizar el grabado.

Finalidad:

- 1- Iniciar a los jóvenes y adultos en la técnica del grabado.
- 2- Incentivar en el uso de material de provecho o reciclaje.



2.30 ROSTROS EN YESO

Implementos:

- 1 kilo de yeso
- 3 cucharadas de sal
- Recipiente plástico para mezclar
- Papel periódico
- Mantel plástico
- Gaza con yeso
- Vaseline
- Tijera
- Agua

Método:

Primeramente preparamos todo el material a utilizar, como tijeras, vaselina, envases plástico o bandeja con agua, seguidamente cortamos en trozos pequeños y tiras de 2 x 8cm la gaza con yeso. El siguiente paso es colocar la vaselina en el rostro de la persona que estará de modelo y con algunos trozos de servilletas le cubrimos los ojos, pestañas y labios seguidamente vamos mojando las bandas con yeso y vamos cubriendo el rostro, colocando las bandas entrelazadas, dejando abiertos los orificios de la nariz abiertos para que nuestro modelo pueda respirar, este paso lo repetiremos aproximadamente tres veces para así tener una capa resistente, dejamos secar unos minutos y poco a poco vamos retirando nuestro molde o mascara. Terminamos de chequear y tapamos los orificios que estén abiertos. Ya seco el molde podremos realizar el vaciado con yeso el cual prepararemos con una cantidad de agua y sal (una cucharada aproximadamente, la sal permite que el yeso fragüe o seque más rápido). Finalmente podemos retirar nuestro molde, al producto final lo podremos ya lijar y darle el acabado que más deseemos.

Finalidad:

- 1- Desarrollo de la creatividad con la elaboración de mascaras
- 2- Actividad en la que pueden participar jóvenes y adultos



2.31 MOSAICO CON CASCARAS

Implementos:

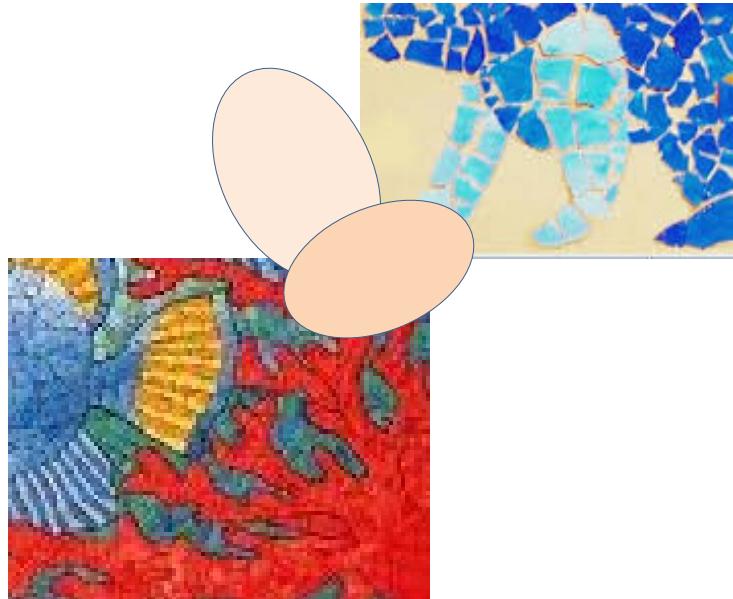
- Cascaras de huevos secas
- Tinta china de varios colores
- Vasos plásticos
- Soporte de cartón o madera de 15 x 15 cm.
- Pega blanca
- Pincel mediano
- Diseño libre
- Lápiz grafito

Método:

Partiremos la cascara de huevos en diferentes pedazos pequeños, estos diferentes pedazos los colocaremos en varios vasos los cuales tendrán diferentes colores de tinta, dejamos un rato que la tinta impregne la cascara para luego sacar y dejarla secar sobre papel absorbente. El otro paso es realizar el diseño sobre el cartón o madera el cual vamos cubriendo con las cascaras de huevo empleando los diferentes colores, progresivamente vamos realizando nuestro mosaico fijando las cascaras con la pega blanca. Terminado este proceso aplicamos el barniz de agua y pega.

Finalidad:

- 1- Desarrollar la creatividad e inventiva
- 2- Iniciarnos en la técnica del mosaico con material que se puede reciclar.



2.32 DISEÑOS CON PAPAS

Implementos:

- Papas grandes
- Cuchillo de plástico
- Pintura acrílica
- Platos de plástico
- Pinceles delgados
- Cartulinas blancas

Método:

Iniciamos lavando muy bien la papa, luego la cortamos por la mitad con el cuchillo, sobre la parte lisa realizamos un diseño, puede ser una figura, forma geométrica o letra, posteriormente con el cuchillo vamos cortando sobre el diseño realizado en la papa la parte que no deseamos que salga en el diseño final. Finalmente en un plato plástico colocamos tinta y vamos impregnando la papa por donde tenemos el diseño, posteriormente marcamos o sellamos sobre la cartulina. Con esta técnica podemos realizar diversas formas creativas y mezclar diferentes tipos de colores.

Finalidad:

- 1- Elaborar diversos tipos de diseños geométricos.
- 2- Técnica creativa en la que pueden trabajar niños, jóvenes y adultos.



2.33 XILOGRAFIA

Implementos:

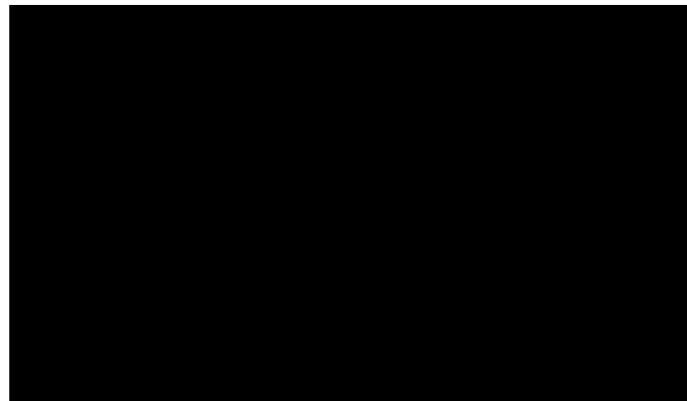
- Madera de 15 x 15 cm
- Herramientas para el trabajo en madera
- Lija para madera
- Cartulina gruesa para acuarela 180”
- Pintura al óleo negra
- Rodillo para impresión
- Diseños

Método:

Iniciamos lijando la madera de tal forma que la superficie este lisa, luego realizamos el diseño deseado con un lápiz grafito, o si ya tenemos un dibujo lo pasamos a la madera por medio de un papel carbón, posteriormente con las cuchillas para madera comenzamos abriendo los surcos, teniendo cuidado para no lastimarnos las manos o dedos, para ello podemos utilizar guantes, finalizado este paso procedemos colocar la tinta o pintura sobre el rodillo y este lo pasaremos sobre la madera, luego la colocamos sobre la cartulina y le hacemos presión fuerte, esto permitirá grabar sobre el papel el grabado realizado sobre la madera.

Finalidad:

- 1- Esta técnica permite conocer el grabado sobre madera o xilografía
- 2- Se recomienda que con esta actividad pueden participar jóvenes y adultos.
- 3- Con esta estrategia podemos desarrollar la motricidad fina y gruesa.



2.34 PINTURA DACTILAR

Implementos:

- Tempera de varios colores
- Papel bond blanco
- Platos plásticos
- Diseños

Método:

Esta técnica permite desarrollar la creatividad con mucha libertad, consiste en colocar diferentes tonos de pintura sobre los platos plásticos para luego ir llenando de pintura las yemas o punta de los dedos de la mano y posteriormente se va marcando sobre el papel, la idea es utilizar los dedos como pincel para dibujar, podemos ser muy creativos al expresarnos con libertad sobre el formato seleccionado

Finalidad:

- 1- Utilizar los dedos como pinceles.
- 2- Desarrollo de la motricidad fina.
- 3- Tener la oportunidad de mezclar diferentes tipos de colores.
- 4- Con esta técnica pueden participar niños y jóvenes.



2.35 DISEÑOS SOBRE TECNOPOR

Implementos:

- Lamina de tecnopor de 2cm
- Cuchilla o exacto
- Pinceles de varios tamaños
- Pintura acrílica
- Marcador punta fina negro
- Recipientes de plástico para mezclar
- Pega blanca
- Diseños

Método:

Teniendo ya el diseño seleccionado procedemos a dibujarlo directamente sobre el tecnopor o lo podemos marcar o pasarlo al soporte utilizando papel carbón, para ello utilizamos lápiz o marcador punta fina negro, luego con los diferentes pinceles y la pintura acrílica de varios colores vamos pintando nuestro diseño, finalmente con pintura negra podemos delinear lo que pintamos, para finalizar cortamos con el exacto la figura que realizamos, el borde blanco del tecnopor lo podremos pintar del color que nos agrade.

Finalidad:

- 1- Con esta técnica podemos familiarizarnos con el tecnopor y ver sus ventajas.
- 2- Podemos realizar diversos diseños de animales, geométricos, letras, entre otros.
- 3- En esta estrategia pueden desempeñarla jóvenes y adultos.



2.36 CREATIVIDAD CON METRAS

Implementos:

- Metras o canicas (varias)
- Tempera o pintura acrílica de varios colores
- Gotero de vidrio
- Hojas bond 20 blancas
- Bandeja o tortera grande de 30 x 40 cm aproximadamente.

Método:

Iniciamos colocando la hoja de papel en el centro de la bandeja o tortera la cual fijamos levemente con cinta plástica, luego con el gotero procedemos a colocar gotas de pintura de varios colores en el borde de la hoja que colocamos en la bandeja, inmediatamente agregamos las metras o canicas (de 5 a 6), progresivamente vamos moviendo o balanceando la bandeja, esto permitirá que las canicas se llenen de pintura y simultáneamente van pasando por la hoja en blanco que tenemos fijada en la bandeja, de esta manera lograremos diseños bien creativos.

Finalidad:

- 1- Desarrollar la creatividad e inventiva con las canicas.
- 2- Lograr la combinación de diferentes tipos de colores
- 3- Técnica en la cual pueden participar niños, jóvenes y adultos



2.37 TEXTURAS VISUALES

Implementos:

- Hojas y flores secas de diferentes variedades y colores
- Cartulina o tablilla de 20 x 15 cm
- Pinceles de varios tamaños
- Pega blanca
- Tijera

Método:

Con esta técnica podremos conocer diferentes tipos de hojas y flores las cuales ya podemos dejar secar colocándolas dentro de algunas hojas blancas dobladas y dentro de algunos libros de tal manera que puedan estar al cabo de unos días firmes y sin humedad. Luego vamos seleccionando y realizando composiciones libres, las cuales fijaremos en nuestro soporte con la pega blanca, podemos diseñar diferentes composiciones, listo este paso finalizamos barnizando lo que realizamos con agua y pega para una mejor conservación.

Finalidad:

- 1- Conocer diferentes tipos de texturas reales y visuales por medio de las hojas y flores
- 2- Con esta técnica se desarrolla la creatividad e inventiva
- 3- Esta estrategia puede ser aplicada por niños, jóvenes y adultos
- 4- Desarrollar la motricidad fina y gruesa



Guía de Actividades Creativas
Arturo José Coronel

2.38 CREATIVIDAD CON PIEDRAS

Implementos:

- Piedras preferiblemente redondas y de varios tamaños
- Soporte de madera de 10 x 10 cm
- Pintura acrílica de varios colores
- Pinceles finos N. 1, 2
- Silicón liquido

Método:

Con esta técnica podemos crear diferentes tipos de diseños, las cuales pueden ser figuras geométricas, animales o cosas, iniciaremos seleccionando diferentes tipos de piedras por color y tamaño y vamos armando de manera progresiva y con mucha inventiva, para unir las piedras utilizaremos el silicón liquido

Finalidad:

- 1- Desarrollar la imaginación e inventiva realizando diferentes tipos de figuras
- 2- Con esta técnica pueden trabajar niños, jóvenes y adultos.

2.39 DECORACION EN TEJAS

Implementos:

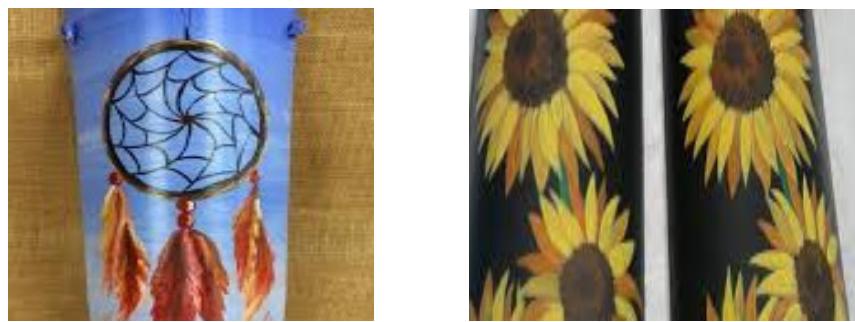
- Teja en arcilla
- Pintura acrílica de varios colores
- Pinceles grandes y pequeños
- Trapos para limpiar
- Recipientes para mezclar
- Pega blanca

Método:

Podemos comenzar nuestra técnica limpiando la teja seleccionada la cual será ahora nuestro soporte, sobre ella realizaremos cualquier diseño de nuestra preferencia, el cual vamos pintando de manera progresiva con los diferentes tipos de pinceles y pintura, recordemos lo importante de comenzar por lo que está en ultimo plano hasta el primero, al concluir nuestro diseño o pintura la podremos barnizar mezclando pega blanca con una porción de agua, esto permitirá la mayor conservación del trabajo realizado.

Finalidad:

- 1- Desarrollar la creatividad realizando diversos diseños sobre la teja.
- 2- Con esta técnica pueden trabajar niños jóvenes y adultos.



Guía de Actividades Creativas
Arturo José Coronel

2.40 ESTAMPADO SOBRE TELA

Implementos:

- Trozos de telas blanca de 30 x 30 cm
- Franela blanca o polo
- Pintura acrílica de varios colores
- Pinceles delgados y gruesos
- Lamina de acetato transparente
- Cuchilla o exacto
- Regla metálica
- Diseños - Plantillas
- Guantes

Método:

Con esta técnica podemos realizar diseños variados sobre la tela o franelas, procederemos a plasmar nuestro diseño en la lámina de acetato, luego vamos cortando con el exacto o cuchilla lo que queremos representar, así y de manera progresiva vamos realizando nuestra plantilla, la cual después colocaremos sobre la tela o franela, la sujetamos bien y con un pincel tomamos pintura y vamos pinteando el diseño, de tal manera que lograremos transferir por medio de nuestro molde a la tela nuestro diseño. Utilizaremos los diferentes colores que se deseen.

Finalidad:

- 1- Iniciarnos en la técnica de la serigrafía con plantillas
- 2- Desarrollar la motricidad fina y gruesa
- 3- Aprender a combinar diferentes tipos de colores.



Guía de Actividades Creativas
Arturo José Coronel

Fuentes bibliográficas

- De Bono, E. (1998). *El pensamiento lateral. Manual de creatividad.* México:
- Hernández, C. (1999). *Manual de creatividad publicitaria.* Madrid: Síntesis.
- Quintana, L. (2005). *Creatividad y Técnicas Plásticas.* Editorial Trillas, España
- Longoria, R. (2004). *Pensamiento creativo.* En Pensamiento creativo México, Editorial Continental.
- Matussek, P. (1984). *La creatividad: desde una perspectiva psicodinámica.* Barcelona: Herder.
- Feldman, D (1982). *Enfoques del desarrollo y la creatividad.* San Francisco: Jossey-Bass

Guía de

Actividades Creativas

1ra Edición

© Universidad de Carabobo
2019



GUÍA DE ACTIVIDADES CREATIVAS

Arturo José Coronel

ISBN: 978-980-233-764-4

9 789802 337644