



ugr

Universidad  
de Granada



TFM Trabajo Fin de Máster

**Título:**

**ANÁLISIS Y DISEÑO DE TALLERES Y ÁLBUMES DE  
ILUSTRACIÓN QUE DESARROLLEN LA CAPACIDAD  
CREADORA DE LOS NIÑOS.**

**Autor/a:** Inés Gutiérrez Ferreras

**Tutor/a:** M<sup>a</sup> Carmen Hidalgo Rodríguez

**Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:** Ilustración.  
Departamento de Dibujo.

**Convocatoria:** Septiembre.

**Año:** 2012.

TFM Trabajo Fin de Máster

**Título:**

**ANÁLISIS Y DISEÑO DE TALLERES Y ÁLBUMES DE ILUSTRACIÓN  
QUE DESARROLLEN LA CAPACIDAD CREADORA DE LOS NIÑOS.**

**Autor/a:** Inés Gutiérrez Ferreras

**Tutor/a:** M<sup>a</sup> Carmen Hidalgo Rodríguez

**Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:** Ilustración.

Departamento de Dibujo.

**Convocatoria:** Septiembre.

**Año:** 2012.

## **RESUMEN:**

En este trabajo se estudia como potenciar la creatividad infantil a partir de las ilustraciones que realizan los propios niños. Para llevar esto a cabo se desarrollan fundamentalmente dos vías de trabajo: por un lado el análisis, creación y realización de talleres de ilustración, y por otro el estudio y desarrollo del álbum ilustrado.

A través del estudio de pedagogos y artistas que trabajan la creatividad, se observan y analizan los distintos métodos que utilizan para fomentarla. Utilizando el lenguaje y aportaciones de estos artistas, y buscando un nuevo lenguaje personal, se crearán nuevas y actuales maneras para llevar a cabo un estudio en relación a la creatividad infantil en la actualidad. Estas nuevas aportaciones serán dirigidas especialmente a un público infantil de 4 a 10 años, llevándose a cabo una serie de talleres de ilustración y creando un álbum ilustrado. El resultado de estos trabajos nos demuestra la necesidad de la creatividad sobre todo en edades infantiles y cómo utilizando la ilustración como herramienta, podemos conseguir potenciarla, no solo en campos artísticos, sino en un amplio desarrollo creativo para los niños. En este aspecto se podrían actualizar las metodologías de trabajo en las aulas, para que el trabajo de los niños fuese más dinámico y divertido, dando mejores resultados académicos. . Para esto la ilustración resulta una buena herramienta que puede complementar las asignaturas escolares establecidas, así como de manera autónoma puede favorecer la educación del niño.

**Palabras clave:** Creatividad, ilustración, educación, talleres, dibujo.

## **ABSTRACT:**

This paper studies how to enhance children's creativity from the illustrations made by children themselves. To accomplish this, two main routes are developed: first, analysis, creation and illustration workshops and second, the study and development of the picture book.

Through the study of teachers and artists who work on creativity, different methods used to promote it are observed and analyzed. Using the language and contributions of these artists, and looking for a new personal language, new and current ways will be created to conduct a study regarding children's creativity today. These new contributions will be aimed specifically at children from 4 to 10 years old, carrying out a series of illustration workshops and creating a picture book. The results of these studies demonstrate the need of creativity, especially in the early childhood, and how using the illustration as a tool, we can get strengthen it, not only in artistic fields, but also in a broad creative development for children. In this respect, the work methodologies in the classroom could be updated, so that the work of children was more dynamic and fun, giving better academical results. For this, illustration is a good tool that can complement established school subjects and can autonomously promote the education of the child.

**Key Words:** Creativity, illustration, education, workshops, drawing.

<b>1 INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>2 OBJETIVOS.....</b>	<b>3</b>
<b>2. 1. Objetivos generales.</b>	
<b>2. 2. Objetivos específicos.</b>	
<b>3 METODOLOGÍA.....</b>	<b>4</b>
<b>3. 1. Investigar el desarrollo de la creatividad infantil desde el ámbito pedagógico</b>	
<b>3. 2. Investigar y analizar la práctica actual de talleres realizada por artistas y pedagogos.</b>	
<b>3. 3. Propuesta y diseño propio de taller.</b>	
<b>3. 4. Recopilar y analizar álbumes ilustrados infantiles actuales.</b>	
<b>3. 5. Diseño de álbum ilustrado infantil que desarrolle la creatividad.</b>	
<b>4. CREATIVIDAD INFANTIL.....</b>	<b>9</b>
<b>4. 1. Pedagogos, psicólogos y artistas.</b>	
4.1.1. Ana M. Ullán y Manuel H. Belver.	
4.1.2. Lowenfeld.	
4.1.3. Anne Bamford.	
4.1.4. Ana Albano.	
4.1.5. Manuela Romo.	
4.1.6. David Brierley.	
4.1.7. Tipi y Tapa.	
<b>4. 2. Desarrollo de la creatividad a partir del arte en la actualidad.</b>	
4.2.1. José Miguel Castro y Arno Stern.	
4.2.2. Ken Robinson.	
4.2.3. Píldora Creativa.	
<b>5. DISEÑOS DE TALLERES.....</b>	<b>17</b>
<b>5. 1. Análisis y resultados de la investigación de talleres.</b>	
5.1.1. Marian Lario.	
5.1.2. Gusti.	
5.1.3. Rocío Martínez.	

- 5.1.4. Arnal Ballester.
- 5.1.5. Rafa Castañeda.
- 5.1.6. Roser Capdevila.
- 5.1.7. Meritxel Duran.
- 5.1.8. África Fanlo.

## **5. 2. Propuesta de talleres de ilustración.**

- 5. 2. 1. Taller 1: “Cuaderno escacharrado”.
  - Puesta en práctica.
  - A. Talleres con niños.
  - B. Talleres con adultos.
- 5. 2. 2. Taller 2: “Cuento acordeón”
- 5. 2. 3. Taller 3: “Nombres”

## **6. ALBUMES ILUSTRADOS.....50**

### **6.1. Álbumes creativos.**

- 6.1.1. Gusti.
- 6.1.2. Suzy Lee.
- 6.1.3. Rocío Martínez.
- 6.1.4. Neus Bruguera.
- 6.1.5. Victor Escandell.
- 6.1.6. Noemí Villamuza.
- 6.1.7. Javier Solchaga.

### **6.2. Propuesta de álbum.**

- 6.2.1. Guión.
- 6.2.2. Bocetos de personaje.
- 6.2.3. Storyboard.
- 6.2.4. Texto.
- 6.2.5. Técnica.
- 6.2.6. Definitivas.

## **7. CONCLUSIONES.....71**

## **8. BIBLIOGRAFÍA.....73**

### **8.1. Libros y revistas.**

### **8.2. Referencias en la web.**

### **8.3. Álbumes infantiles.**

## **1. INTRODUCCIÓN.**

En este estudio se investiga la ilustración infantil como medio para el desarrollo de la creatividad infantil. Dicha investigación se desarrolla en diversas direcciones: Estudio de pedagogos y psicólogos expertos en la creatividad y la ilustración. Análisis de talleres creativos desarrollados por ilustradores actuales. Análisis de publicaciones de álbumes infantiles que desarrollen la creatividad de los lectores.

En todo el trabajo se pone especial interés en el desarrollo de la creatividad en el ámbito de la ilustración infantil, y concebirlo como un lenguaje plástico ideal para su desarrollo con los niños.

La infancia es la mejor etapa para potenciar el desarrollo de la creatividad, ya que los niños y niñas están abiertos a propuestas creativas y a expresarse sin prejuicios.

Para desarrollar el bienestar y desarrollo de los más pequeños es importante que tengan espacios y actividades en su día a día que rescaten y protejan el ser creativo que todos llevamos dentro.

La infancia es un periodo de formación y utilizaremos la ilustración y el dibujo como herramienta.

En la actualidad existe una pérdida “precoz” de la creatividad por falta de motivaciones y estímulos. La educación establecida, la sociedad, da por sentado un modo de comportamiento y aprendizaje estandarizado sin tener en cuenta en ningún momento a los niños como seres individuales, lo que conlleva a distintos errores que afectan al desarrollo de la creatividad infantil con sus futuras consecuencias en la edad adulta.

En esta etapa es importante desarrollar una mente creativa para mejorar cualquier tipo de aprendizaje, no solo temas artísticos, y seguir ejercitándola a lo largo de la vida, de este modo resultara más fácil resolver ciertos problemas. Como nos dice Ken Robinson en su publicación “El Elemento”, la creatividad es el producto de nuestros propios recursos personales y de recursos del mundo que nos rodea y nos permite interpretarlo. “Encontrar el

medio que estimula tu imaginación, con el que te encanta jugar y trabajar, es un paso importante para liberar tu energía creativa”<sup>1</sup>

El dibujo y la ilustración son herramientas con grandes capacidades para desarrollar la creatividad, conectan con el niño y se adecuan a sus distintas etapas de su desarrollo personal y creativo.

Como estudiaron educadores como H. Read, que defiende la importancia del arte en la educación porque lo considera el medio más cercano y natural de los niños para la expresión de sus propias experiencias. H. Read concibe como arte de una persona la percepción y el sentimiento, ligados al aprendizaje y a la sensibilidad. Critica la educación por ser demasiado “lógica” dejando de lado los aspectos imaginativos y sensoriales. Este autor pretende un cambio del paradigma de la educación a través del arte para así poder desarrollar la creatividad de los estudiantes.

Lowenfeld en su libro “Desarrollo de la capacidad creadora” defiende que la autoexpresión de los niños, permite que reflejen sus emociones y pensamientos y lo que importa de manera creativa es la propia expresión, no el contenido, y que la creatividad se puede desarrollar a través del arte. “Vivimos en una época en la cual la producción, la educación, la visión y la experiencia en masa han suprimido las relaciones sensoriales del individuo. La educación artística tiene la misión especial de desarrollar en el individuo aquellas sensibilidades creadoras que hacen que la vida otorgue satisfacción y sea significativa”<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> ROBINSON, K. 2009. El elemento, descubrir tu pasión lo cambia todo. Primera edición, España. Editorial Grijalbo.

<sup>2</sup>LOWENFELD, V. y LAMBERT, W. 1980. *Desarrollo de la capacidad creadora*. 6th edición. Buenos Aires. Editorial Kapelusz. Pág 26

## **2. OBJETIVOS.**

### **2.1. Objetivos generales.**

- El desarrollo de la creatividad mediante talleres y la ilustración infantil.
- Desarrollar la creatividad a través de la educación
- Potenciar la creatividad en todos los campos de aprendizaje en la infancia.
- Potenciar la creatividad dentro del sistema educativo
- Ilustración como herramienta de la creatividad
- Re direccionar la educación infantil utilizando métodos artísticos creativos
- Reflexionar en torno a la creatividad desde nuevas perspectivas
- Usar métodos que desarrollen la creatividad y la iniciativa creadora con nuevos enfoques prácticos y teóricos.
- Crear a partir del discurso y reflexión, nuevas condiciones educativas que sean efectivas.
- Trabajar en el momento en el que la creatividad empieza a perderse para que no ocurra con ayuda de la ilustración y el dibujo.

### **2.2. Objetivos específicos.**

- Distinguir y trabajar con los factores imprescindibles en la creatividad infantil.
- Evidenciar sus características plásticas y lingüísticas con ayuda de la ilustración infantil.
- Interpretación y búsqueda de soluciones personales y creativas en el ámbito educativo.
- Fomentar la iniciativa personal y estimular la imaginación.
- Conocer y valorar la realización de talleres y actividades creativas ya existentes dirigidas a un público infantil
- Conocer y valorar los álbumes ilustrados actuales enfocados al desarrollo de la creatividad de lectores infantiles.
- Utilización de estos recursos y herramientas de un modo adecuado atendiendo a sus cualidades plásticas y técnicas, así como a su capacidad comunicadora.
- Analizar la capacidad del público-receptor, su motivación o interés y fomentar sus respuestas creativas.
- Desarrollar una serie de talleres creativos de ilustración.

### **3. METODOLOGÍA.**

La investigación se centra en el análisis de talleres realizados por ilustradores y educadores, observaremos una línea pedagógica en común y a partir de ella desarrollar una línea de trabajo paralela y creativa con la que se alcancen los objetivos planteados.

La investigación del trabajo se estructura en tres partes:

Se inicia con el estudio de los distintos tipos de etapas y desarrollos del aprendizaje y la creatividad infantil.

Con este conocimiento se plantea una serie de propuestas de talleres que mediante la ilustración fomenten la creatividad infantil en las distintas etapas del desarrollo de aprendizaje creativo.

Por último se analizan los distintos álbumes ilustrados que existe en la actualidad y como llegan a sus lectores planteando también el desarrollo de un nuevo álbum ilustrado.

#### **3.1. Investigar el desarrollo de la creatividad infantil desde el ámbito pedagógico.**

En esta primera parte de la investigación del campo de la creatividad encontramos referentes pedagógicos con diferentes ideas y maneras de tratar y trabajar el tema, sobretodo enfocado al ámbito infantil y relacionado con el arte o la ilustración.

En este momento, tras conocer los estudios y aportaciones de distintos autores sacaremos unas conclusiones clave para el desarrollo de los talleres y álbumes con los conceptos aprendidos de estos autores y adaptándolos a la sociedad actual.

Pretendo poner en relación las distintas aportaciones de estos autores para poder llegar a sacar un lenguaje creativo utilizando los recursos ya existentes y necesarios para poder trabajar con la creatividad infantil de una nueva manera.

Para ello, estudiaremos tanto las teorías como las prácticas realizadas por autores como Lowenfeld, Read Herber, Anne Bamford, Arno Stern, Gianni Rodari, Ana Albano,....

Por otro lado nos centraremos en lo relacionado con el ámbito del arte e ilustración y enfocado a la creatividad infantil.

Es importante contrastar las distintas aportaciones al tema de la creatividad para partir de los mismos términos básicos para la realización de esta investigación. El juego, el azar, el error como punto de partida, la motivación personalizada a cada alumno teniendo en cuenta las circunstancias de cada niño, el trabajo en grupo y la puesta en común del trabajo y los resultados, son características básicas para el desarrollo de la creatividad.

En este punto también es necesario investigar sobre las circunstancias en las que la creatividad llega a su punto de inflexión y se empieza a perder o deja de ser utilizada y se pasa a ser más metódico o sistemático dejando de lado los aspectos creativos tanto en el arte como en la vida. Este tema podemos encontrarlo en el libro de Ken Robinson, “ El elemento”.

También las influencias del entorno y la sociedad y como interviene en el desarrollo de la creatividad sobre todo en las distintas etapas de la infancia. Podemos observar los distintos cambios a través del estudio psicológico de los dibujos infantiles, como representan sus mundos propios y personales dependiendo de las circunstancias de cada niño.

### **3. 2. Investigar y analizar la práctica actual de talleres realizada por artistas y pedagogos.**

Varios artistas, ilustradores y pedagogos que trabajan con la creatividad infantil, utilizan diversos métodos para potenciarla. La mayoría tienen un hilo común que se trata de: el juego como medio de trabajo, el juego como un acto instintivo del niño ; a través del cual, se pueden conseguir los mejores resultados creativos puesto que lo consideran como el medio de expresión del niño, a través del cual no se siente juzgado ni condicionado y le permite expresarse con libertad.

Otro aspecto importante es educar la creatividad para la autoeducación. Con esto, me refiero a enseñar a cada individuo a ser capaz de encontrar por sí mismo sus propios intereses, y para ello, se deben dejar de lado las opiniones y juicios externos, y poder expresar realmente la creatividad personal de cada uno.

Para conseguir esto, muchos autores y artistas coinciden en que es necesario conectar los sentimientos y las relaciones subjetivas que nos rodean y huir de las actividades miméticas y no creativas.

También será importante acercar a los niños a lo desconocido y presentarles desafíos que ellos mismos puedan solucionar a través de la creatividad, de esta manera tienen que utilizar la imaginación y el pensamiento crítico para encontrar la solución.

### **3.3. Propuesta y diseño de taller.**

Para desarrollar los siguientes talleres, se opta por la articulación del lenguaje escrito con la ilustración, adaptado a las distintas edades de los alumnos, teniendo siempre como base el juego.

Se pretende una experiencia personal sobre la creación en grupo con un alto contenido experimental. Esta estrategia tiene como objetivo lograr que los alumnos tengan contacto con aspectos fundamentales de la ilustración actual.

Planificación:

- Dar a conocer a los alumnos el juego.
- Repartir y conocer los materiales para su desarrollo
- Inicio del juego.
- Final del juego y puesta en común.

Estas propuestas serán dirigidas a diferentes espacios susceptibles a albergar actividades educativas, creativas y lúdicas; centros cívicos, instituciones culturales, ...

Taller 1.

Cuaderno escacharrado. A partir de pistas y fragmentos de dibujos o textos crearemos “Los cuadernos escacharrados”. Los participantes sólo pueden ver la última imagen o texto que se ha realizado. De esta manera realizan su acción sobre un cuaderno y se lo van pasando al siguiente, que construye la siguiente página con los datos de la última realizada, intercalando dibujo-texto-dibujo-texto. De esta manera, se construirán historias imprevistas e

improvisadas y una vez que se hayan completado los cuadernos, cada uno tendrá un desarrollo de la historia que empezó al comenzar la actividad.

Taller 2.

Cuento acordeón. Partiendo de un personaje elegido por el diálogo entre el grupo, cada alumno realiza un dibujo de dicho personaje realizando alguna acción. Cuando todos los alumnos hayan acabado se ponen todos en común y cada niño inventa una pequeña justificación de lo que está sucediendo en su dibujo. Posteriormente se construye una historia que se ordenará junto a las ilustraciones de los niños en un cuento acordeón.

Taller 3.

Nombres. Cada niño deberá de escribir la inicial de su nombre en una cartulina, y partiendo de ella inventar un personaje. Dependiendo del resultado de estos primeros personajes el grupo se organiza en cuatro grupos. Cada grupo debe de poner en común sus personajes y crear uno nuevo, para que al final solo existan cuatro personajes y cada alumno tiene que realizar un segundo personaje, el que se haya acordado dentro de su grupo.

Para finalizar el juego se improvisa una historia entre el grupo y se ordenan los dibujos en un solo cuaderno en el que los niños van aportando su parte de la historia.

### **3.4. Recopilar y analizar álbumes infantiles ilustrados actuales que desarrollen la creatividad del lector.**

Distintos autores e ilustradores trabajan la creatividad infantil en sus álbumes y cuentos. Para ello existen diversos métodos, como hacer al lector participante en el desarrollo de la historia del cuento, haciendo posible una u otra dirección de la historia dejando al lector que vaya creando su propio desarrollo de la historia. También hay cuentos en los que se debe intervenir sobre ellos, y en los que la propia historia desarrolla la imaginación del niño, ya sea a través de los dibujos o del guión.

También es importante el proceso creativo del álbum y su realización, y para ello analizaremos las herramientas necesarias para hacer pensar, imaginar y mejorar la creatividad de los lectores.

Para poder conectar con el lector infantil y conseguir el desarrollo creativo del mismo, es necesario utilizar términos y aspectos estudiados en el capítulo de la investigación sobre la pedagogía y psicología.

De todas estas maneras de crear un álbum ilustrado creativo utilizaremos lenguajes y herramientas comunes esenciales para crear y desarrollar una propuesta práctica personal.

### **3.5. Diseño de un álbum ilustrado que desarrolle la creatividad.**

Planificación del álbum ilustrado.

La finalidad de realizar un álbum ilustrado es la de potenciar la creatividad del lector. Para esto se llevara a cabo un álbum ilustrado de 32 páginas diseñando el/los personaje/s, el guión, la estética y la maquetación.

Un niño y su mascota serán los encargados de transmitirnos esa creatividad enseñándonos a construir desde la imaginación.

El álbum ilustrado es de desarrollo de la práctica del Módulo 6 de Ilustración infantil, impartido por las profesoras M<sup>a</sup> Carmen Hidalgo Rodríguez y Sara Blanco Álvarez.

Es un tipo de álbum infantil ilustrado que pretende acercar a sus lectores la creatividad y en este caso, al reciclaje. La intención es despertar una visión positiva sobre objetos que se consideran desechos, mostrándonos como con un poco de imaginación, podemos transformarlos en lo que queramos. En este cuento el protagonista nos va a enseñar como construye su propia granja de animales con algunos objetos que va a reciclar, y a transformar haciéndolos cobrar vida gracias al juego y la imaginación.

## **4. CREATIVIDAD INFANTIL.**

### **4.1. Pedagogos, psicólogos y artistas.**

#### 4.1.1. Ana M. Ullán y Manuel H. Belver.

Entendiendo el desarrollo de la creatividad como un juego, Ana M. Ullán, y Manuel H. Belver, catedrático en la Facultad de Bellas Artes de la UCM y director del Museo Pedagógico de Arte Infantil (MUPAI), en el libro “La creatividad a través del juego. Propuestas para el Museo Pedagógico de Arte infantil para niños y adolescentes”<sup>3</sup>, defienden que el juego es la base para la educación y el desarrollo de la creatividad. Ambos coinciden en la conexión del juego con la creatividad. Entienden el juego como un espacio de libertad donde el niño desarrolla la imaginación y las habilidades del pensamiento divergente que el juego promueve. En estas acciones de juegos, los adultos pueden participar y así enriquecer la actividad pero nunca interferir en ella controlando el juego.

En su libro explican que en la producción creativa siempre hay un resultado y calificación, pero en el juego no existe ni resultado ni producto que pueda ser juzgado. Por otro lado hablan de dos características en común, que son, que el juego y la producción creativa tienen la misma motivación personal; y que son actividades no literales, refiriéndose a actividades no literales a usar símbolos, recursos de metáforas...

Los objetivos de sus talleres son potenciar la sociabilización, favorecer el desarrollo emocional y desarrollar factores intelectuales. Un ejemplo de taller que hacen y que esta relacionado con la ilustración se llama “Nuevos personajes de cuentos” y en su realización divide a los alumnos en grupos de cuatro o cinco jugadores. Cada grupo tiene el siguiente material: varias fotografías y dibujos de distintos personajes de cuentos, un papel DIN A3 blanco, unas tijeras por alumno y pegamento. El juego del taller consiste en inventar en equipo un personaje de cuento y para ello seleccionan las partes de las fotos que mas les gusten y cuando tienen suficientes recortes reconstruyen un nuevo personaje, y posteriormente le ponen un nombre. Por

---

<sup>3</sup> H. BELVER, M.I y ULLÁN, A. M. 2007. La creatividad a través del juego. Propuestas del Museo Pedagógico de Arte Infantil para niños y adolescentes. Salamanca. Amarú Ediciones.

último todos los grupos se reúnen y exponen los personajes creados. El tiempo estimado de este taller sería de 45 -60 minutos.

Con este taller se potencia la comunicación verbal y la toma de decisiones, conocimiento del lenguaje plástico del collage, capacidad de transformación del medio, capacidad de síntesis e integración de las partes, autoexpresión,...

#### 4.1.2. Lowenfeld.

Lowenfeld habla del mundo infantil como algo ligado con el yo y con los sentimientos y relaciones subjetivas que les rodea y que al llegar a la adolescencia, tienen a realizar representaciones más miméticas, y por lo tanto menos creativas.

El arte para los niños es un medio de expresión, y lo importante es el proceso que llevan a cabo hasta conseguirlo, creando sus propias relaciones con el medio y su pensamiento y sentimientos. "Para el niño, el valor de una experiencia artística está en el proceso"<sup>4</sup>

#### 4.1.3. Anne Bamford.

Anne Bamford, directora de la Sala de Máquinas de Wimbledon College of Art en la University of the Arts de Londres, realizó una serie de investigaciones en la educación artística, las alfabetizaciones emergentes y la comunicación visual que la llevo a la publicación de su libro *The WOW factor*<sup>5</sup>. Estudia el papel de las artes en la Educación y junto con María Acaso, Anne Bamford investiga desde la UNESCO tomando en cuenta 60 países para medir el impacto de la educación en las artes, centrándose en los que impactan en el arte y la sociedad.

"Las artes son un pilar básico de la educación del futuro"<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> LOWENFELD, V. y LAMBERT, W. 1980. *Desarrollo de la capacidad creadora*. 6th edición. Buenos Aires. Editorial Kapelusz. Pág 37

<sup>5</sup> BAMFORD, A. 2009. *El factor ¡Wuau!* Ediciones Octaedro S.L.

<sup>6</sup> BAMFORD, A. 2005. *Cuadernos de pedagogía*, Nº 351, Págs. 44-49

Los talleres que Anne Bamford realiza están enfocados a la psicología de la creatividad. Un ejemplo de taller consiste en crear un baile dibujando y repitiendo 16 veces los siguientes símbolos:  . Una vez realizado los alumnos deben imaginar y hacer la secuencia que han creado con movimientos de los brazos. Después tienen que explicarles su secuencia a un compañero, explicarse los pasos y juntar sus secuencias para posteriormente realizar el baile con todo el cuerpo y exagerando los gestos. Este tipo de taller consigue que los participantes abstraigan su manera habitual de pensar para solucionar un nuevo problema, y se enfrenten a él con soluciones creativas.

Todos los talleres preparados por Anne Bamford, son talleres cortos, porque opina que los niños solo se concentran en una misma actividad diez minutos seguidos, y en ese momento hay que pasar a otra actividad.

#### 4.1.4. Ana Albano.

Ana Albano es Doctora en Psicología Social, y docente en la Facultad de Educación de Campinas en Brasil. Ana nos habla que para desarrollar la capacidad creadora de los niños debemos acercarlos a lo desconocido y a desafiarles, y debemos estar abiertos al intercambio humano que ocurre dentro de las aulas y de la vida social. “Si no podemos prever con seguridad como será el futuro, lo más urgente, en la educación básica, es desarrollar la capacidad creadora de los alumnos en todas las áreas.”<sup>7</sup>

No trabaja la educación artística como un medio para transmitir información, ni algo que dependa del talento, sino como algo que requiere conocimiento, planificación y coherencia. No entiende la educación artística como algo ligado al ocio, pero sí como un ejercicio diario.

En sus talleres Ana Albano siempre deja libertad absoluta en su desarrollo, siendo acompañado con música y teniendo siempre un orden claro y conciso en los materiales que se utilizan.

---

<sup>7</sup> ALBANO, A. (2011). Encuentro Internacional Educación Emocional, social y de la creatividad. Video [ 06/05/12 ] [http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=QiYp2BrYt4](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=QiYp2BrYt4)

#### 4.1.5. Manuela Romo.

Manuela Romo profesora en la Facultad de Psicología de la Universidad de Madrid es experta en Psicología de la creatividad. Considera que la creatividad es una forma de pensar y que tiene como resultado cosas que siempre tendrán novedad y valor. La creatividad formula y resuelve problemas mediante ideas originales y valiosas dentro de cualquier contexto y es la responsable de la evolución cultural. Como modo de pensar, ésta habilidad creativa y no la inteligencia, es la que puede producir conocimiento nuevo, y no solo tratar con el ya existente.

#### 4.1.6. David Brierley.

David Brierley profesor asociado en la Rudolf Steiner University College de Oslo, orienta su carrera a la formación de jóvenes y profesorado. Su función es educar para la autoeducación. “El juego no es un pasatiempo, no es un tiempo perdido, ni un modo de canalizar el exceso de energía, si no que es reconocido que el juego proporciona una plataforma para el desarrollo de la imaginación y el pensamiento crítico.”<sup>8</sup>

#### 4.1.8. “Tipi y Tapa”.

Tipi y Tapa es un centro de educación libertaria en Granada<sup>9</sup> preparado para la educación de niños y niñas a partir de los tres años. En este centro disponen de diferentes espacios preparados con materiales adecuados para conectar con las necesidades de aprendizaje autónomo de los niños. No llevan a cabo una educación establecida como en los colegios estatales, sino que ajustan el aprendizaje de sus alumnos respondiendo a sus necesidades, a su ritmo de aprendizaje y sobre todo lo centran en la realidad social en la que posteriormente tendrán que demostrar esos conocimientos. La base de su educación es el juego y el propio entorno de los niños, haciéndoles descubrir por ellos mismos las respuestas a sus preguntas.

---

<sup>8</sup> BRIERLEY, D. (2011). Encuentro Internacional Educación Emocional, social y de la creatividad. Video [ 06/05/12 ] <http://www.youtube.com/watch?v=hdYnt4tFYxM>

<sup>9</sup> Centro de educación libertaria. Granada. [website] <http://eltipitapa.com/>

## 4.2. Desarrollo de la creatividad a partir del arte en la actualidad.

De la búsqueda de talleres de ilustración que desarrollen la creatividad nos encontramos con diferencias dependiendo del ámbito al que este orientado el taller, incluso dentro de los que corresponden a las artes.

### 4.2.1. José Miguel Castro y Arno Stern.

Mi experiencia en el estudio de talleres relacionados con las artes plásticas, parte de conocer a un profesor de la universidad de Cantabria llamado José Miguel Castro. Me llamó la atención su manera de entender la educación y como lo relacionaba con la creatividad y el arte. José Miguel Castro nos habla de una ciencia a la que llama Semiología de la Expresión<sup>10</sup> que separa las interpretaciones subjetivas de las características universales del trazo y su evolución. Es un desarrollo natural con leyes propias y universales. José Miguel Castro tuvo como mentor para sus talleres a Arno Stern, un profesor e investigador alemán, que trabaja en su taller en unas condiciones de trabajo especiales. Al trabajar en esas condiciones concretas, surge un código universal a lo que llama "Formulación"<sup>11</sup>, que es el medio por el cual toda persona puede expresar lo que no puede ser expresado de otra manera.

Para esto las condiciones deben de estar fuera de cualquier tipo de juicio y al margen de la comunicación.

Dentro de su taller existen varias pautas:

- Dentro del mismo grupo no hay dos perfiles de persona iguales ni parecidos, para de este modo, cada participante sea uno e incomparable con otro. Pueden convivir en el mismo grupo personas de cualquier edad y situación personal.
- Los alumnos no pueden meter ninguna imagen o símbolo, ya sea en camisetas, fotografías, etc, para que no contaminen su propia manera de expresarse al trabajar y no caigan en la imitación, lo que les conduciría a trabajos completamente impersonales.

---

<sup>10</sup> CASTRO, J. M. (1997) Semiología de la expresión [Pdf] [02/02/12]  
<http://www.dirayaexpresion.es/documentos/semiologia.pdf>

<sup>11</sup> STERN, A. y DUQUET, P. *Del dibujo contemporáneo a las técnicas gráficas*. Primera edición 1966, Buenos Aires. Editorial Kapelusz S.A

- Cada alumno tiene el espacio que requiera su obra sin compartir ni condicionar el trabajo de los compañeros y siempre se trabaja en la pared.
- El grupo dispone de una paleta estudiada de pintura acrílica, que se sitúa en el centro de la clase y la cual comparten. Cada color tiene dos pinceles uno fino y otro más grande y son los únicos que utilizarán. Esto requiere orden y limpieza, para no estropear ni dificultar el trabajo de los compañeros.
- Las obras realizadas en el taller no saldrán del taller, ni se mostrarán ni expondrán, de este modo no estarán sometidas a ningún juicio. Esto se debe a que la creatividad se ve a menudo condicionada por las críticas y de esta manera solo el grupo del taller ve lo que se produce, pero sin opinar ni juzgar sobre la obra. Así la expresión es completamente libre y personal satisfaciendo las necesidades de cada artista.

El trabajo del profesor en este taller no es el de instruir ni juzgar las obras sino el de apoyar y ayudar al buen clima y funcionamiento del taller. Cuando existen problemas como por ejemplo que no existen todos los colores dentro de la paleta, interviene el profesor motivando al alumno para que piense por sí mismo como encontrar ese color realizando las mezclas necesarias, pero no diciéndoselo, apoyando el error y la búsqueda.



Taller de Arno Stern. Recuperado de <http://www.arnostern.com/>

#### 4.2.2. Ken Robinson.

Ken Robinson es un pedagogo que trabaja con la creatividad en todos los campos. Considera que para ser bueno en cualquier trabajo se debe ser creativo y para ello cada persona debe trabajar en aquello que le gusta y con lo que disfruta. A este hecho lo llama “El Elemento”<sup>12</sup>, título de su libro en el cual nos muestra varios ejemplos de varias personas que gracias a buscar su propio elemento, librándose de los condicionamientos sociales y personales, han encontrado respuestas creativas que les han ayudado a ser buenos en sus trabajos, sintiéndose realizados con lo que hacen.

#### 4.2.3. Píldora Creativa.

Un colectivo de artistas que vienen del mundo de la publicidad, las bellas artes y la tecnología se conocen como Píldora Creativa<sup>13</sup>. Este colectivo desarrolla procesos creativos apoyando iniciativas individuales y grupales para “crear de la nada” y dar visibilidad al mundo de lo invisible. El proceso de su trabajo en los talleres es la improvisación, el trabajo sensorial, sin prejuicios ni preconcepciones. Al final de cada taller habla todo el grupo sobre el resultado de dibujos, haciendo hincapié en los aspectos positivos. Al principio de cada taller se hace un precalentamiento que consiste en conocer los materiales que se van a emplear.

Un ejemplo de taller que lo llaman “Ilustración creativa” tiene como objetivo impulsar los sentimientos, sensaciones e intuiciones para crear ilustraciones creativas en las que importará más el contenido que la forma, explorando materiales tradicionales para trabajarlos de formas nuevas. La finalidad del taller es la realización de una serie de ejercicios cortos de 10 – 15 minutos, para tener siempre la atención del niño. La base del taller es la improvisación y el trabajo sensorial. Primero se explicarán los materiales que se van a utilizar y sus posibilidades. Se realizan dibujos sobre papeles grandes en blanco con la posibilidad de incorporar frases, letras, números...

---

<sup>12</sup> ROBINSON, Ken. El elemento, descubrir tu pasión lo cambia todo. Primera edición, España, Octubre 2009. Editorial Grijalbo.

<sup>13</sup> Píldora Creativa- <http://www.pildoracreativa.com/ilustracion-creativa/>

A partir de estos ejercicios se llevan a cabo otros talleres como por ejemplo “Ilustración a través de la palabra” en la que cada alumno dispone de 8 palabras en imán, y en la que tienen que construir una frase con o sin sentido y realizar una ilustración que la acompañe.

Otro taller es “Crear a partir del azar” en la que se parte de una mancha aleatoria de color sobre una cartulina y sobre ella, inspirándose en su forma, textura, sus ilustraciones. Este taller ayuda a los alumnos a romper esquemas preconcebidos y crear cosas nuevas de diferente manera.

## 5. DISEÑO DE TALLERES .

### 5.1. Análisis y resultados de la investigación de talleres.

#### 5.1.1. Marian Lario.

Marian Lario, ilustradora Licenciada en Bellas Artes en Tarragona, también profesora de secundaria, realiza diversos talleres artísticos para niños. En su blog<sup>14</sup> nos enseña a realizar de una manera creativa y fácil álbumes ilustrados. En sus talleres enseña a realizar todo el proceso de creación de un álbum ilustrado, desde la creación de los personajes, guión y storyboard, técnicas pictóricas y maquetación del propio álbum; pero sobretodo ayudando a expresar con ilustraciones lo que cada uno quiere decir.



Blog Marian Lario. Recuperado de <http://elgatoazulprusia.blogspot.com.es/>

<sup>14</sup> LARIO, M. Blog el gato azul Prusia.[website] <http://elgatoazulprusia.blogspot.com>.

### 5.1.2. Gusti.

Gusti<sup>15</sup> imparte talleres de ilustración en los que como en sus trabajos, lo más importante es el dibujo creativo de los niños. Enseña a cada alumno a saber ver a través de sus propios ojos y así poder expresar las vivencias de cada alumno de una manera muy sencilla y eficaz mediante la ilustración. Utiliza recursos sencillos y al alcance de todos para que las ideas surjan sin esfuerzo y para que la imaginación de cada uno vuele.

Sus talleres están pensados siempre para grupos infantiles, y esos mismos los readapta para alumnos adultos.

Lo primero que enseña en sus talleres es a representar cualquier cosa de la manera más fácil posible, utilizando códigos simples y sencillos al alcance de cualquiera. Como profesor del taller ayuda a los alumnos a evitar el bloque proponiendo distintas soluciones, como partir de una letra, de un objeto, cambiando la técnica, el soporte, recortes, realizar los cambios y variantes necesarias para evitar bloquearse y quedarse en algo superficial.



Taller realizado por Gusti en la escuela Cervantes en Fuenlabrada. Recuperado de <http://www.gustillimpi.com/2011/06/17/talleres/>

<sup>15</sup> Talleres realizados por Gusti.  
<http://www.gustillimpi.com/category/noticias/talleres/http://www.gustillimpi.com/category/noticias/talleres/>

Enseña a ver las cosas desde un punto de vista personal, propone a los alumnos una actividad en el taller como la de poner un objeto sobre la hoja y hacer que forme parte de la ilustración pero sin utilizar el significado o la utilidad del objeto, por ejemplo, el borrador de la pizarra se transforma en un tren o una casa, esto les ayuda a salir del mundo real para introducirlos en el mundo de la imaginación.

También realiza talleres en los que crea ilustraciones para luego descomponerlas y crear personajes móviles articulados.

Otra manera para potenciar la creatividad y alejarse de los prejuicios del resultado de los dibujos, es proponer a los alumnos que dibujen de maneras que no lo hagan habitualmente, como boca abajo, debajo de la mesa, con la mano contraria a la habitual,...de esto resultan dibujos expresivos en los que se representa únicamente lo que le interesa al subconsciente del alumno, porque está más pendiente de la nueva manera de dibujar que del resultado. La clave de sus talleres es el juego como vía de expresión.

### 5.1.3. Rocío Martínez.

Rocío Martínez<sup>16</sup>, licenciada en Bellas Artes en Madrid se dedica profesionalmente a la ilustración de libros infantiles y juveniles, pero también realiza talleres infantiles relacionados con la ilustración y la creatividad.

Rocío enseña a construir cuentos partiendo de algunas de las premisas que explica Gianni Rodari en su libro *Gramática de la Fantasía. Introducción al arte de contar historias*<sup>17</sup>. Por ejemplo utilizando como partida de la historia las siguientes preguntas: ¿Quién? ¿Cuándo? ¿Dónde? ¿Cómo? ¿Qué?

---

<sup>16</sup>MARTÍNEZ, R. [website] <http://www.rociomartinez.es/>

<sup>17</sup> RODARI, Gianni. 2010. *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de contar historias*. Editorial Planeta, S.A.,

#### 5.1.4. Arnal Ballester.

Arnal Ballester trabaja en el ámbito editorial, como ilustrador de libros y haciendo portadas de libros. Realiza talleres en los que mediante las herramientas y utensilios elementales del dibujo pretende animar a dibujar a todo el mundo sin miedo, resolver dudas sobre la utilización de las herramientas, ayudar a concluir la obra y charlar sobre el resultado positivo del trabajo.



Foto: MOTA, Jordi. 2011. Talleres en Big Draw 2011. Recuperado de <http://www.flickr.com/photos/museupicassobarcelona/6282913301/in/set-72157627819287719>

#### 5.1.5. Rafa Castañeda.

Rafa Castañeda ilustrador en prensa, en publicidad, publicaciones editoriales,... Rafa considera que cada realidad necesita un lenguaje narrativo propio, y su trabajo es una forma de encontrarlo. Mantiene un carácter siempre experimental para así poder adaptarse a cualquier lenguaje narrativo.

En los talleres que realiza, su objetivo es el de guiar al alumno hacia un lenguaje propio que le permita crear su propia narración sobre el papel. Son ejercicios plásticos con la función de descubrir en cada alumno su propia creatividad. Generalmente parte de un objeto externo, que él propone a cada alumno y de él se desarrolla una búsqueda dirigida a la articulación de un pequeño relato.

#### 5.1.6. Roser Capdevila.

Escritora e ilustradora de cuentos preferentemente infantiles y obras de entretenimiento como la producción de la serie de dibujos animados las tres Mellizas.

En sus talleres mezcla la pedagogía con el humor, y enseña a ver las cosas cotidianas divertidas y a hacer ilustraciones con ellas y crear historias.



Foto: MOTA, Jordi. 2011. Talleres en Big Draw 2011. Recuperado de <http://www.flickr.com/photos/museupicassobarcelona/6271895771/in/set-72157627819287719>

#### 5.1.7. Meritxel Durán.

Meritxell Durán desarrolla su discurso y su modo de comunicarse a través de la escultura y el dibujo. En los talleres que realiza con niños les enseña a representar en sus trabajos sus estados emocionales y con ellos evoluciona a lo más esencial. Su motivación esencial es abordar el acto creativo.



Foto: RODÀ, Conxa. 2011. Talleres en Big Draw 2011. Recuperado de <http://www.flickr.com/photos/museupicassobarcelona/6271953301/in/set-72157627819287719>

### 5.1.8. África Fanlo.

Licenciada en Bellas Artes en Barcelona, trabaja proyectos de ilustración, animación y video. Las cosas mas cercanas que tenemos dejan un rastro, una huella, pues partiendo de éstas, monta en los talleres con sus alumnos ilustraciones inspiradas en el mundo del teatro.



Foto: RODÀ, Conxa. 2011. Talleres en Big Draw 2011. Recuperado de [www.flickr.com/photos/museupicassobarcelona/6271952863/in/set-72157627819287719](http://www.flickr.com/photos/museupicassobarcelona/6271952863/in/set-72157627819287719)

## **5.2. Propuesta de talleres de ilustración.**

### 5.2.1. Taller 1. "CUADERNO ESCACHARRADO".

#### TALLER CUADERNO ESCACHARRADO

##### 1. PROYECTO Y PROGRAMACIÓN

Cuaderno escacharrado. A partir de pistas y fragmentos de dibujos o textos crearemos "Los cuadernos escacharrados". Los participantes solo pueden ver la última imagen o texto que ha realizado el compañero y de esta manera realizan su acción sobre un cuaderno que se lo van pasando entre los compañeros construyendo la siguiente página, intercalando dibujo-texto-dibujo-texto.

De esta manera, se construirán historias imprevistas e improvisadas, posibles o imposibles, reales o imaginarias, individuales y colectivas, etc, en la que todo el grupo forma parte de cada una de ellas.

Se desarrollan todos los cuadernos a la vez, uno por alumno. Una vez que se hayan completado los cuadernos, cada uno tendrá el desarrollo de la historia que empezó en su cuaderno al comenzar la actividad.

##### 1.1. Partes del proyecto

La actividad pretende que cada alumno cree su propia historia ilustrada , en el que todos participan de manera activa en los cuentos de sus compañeros, de esta manera potencian y desarrollan su creatividad y espontaneidad fomentando el trabajo en grupo, el juego y la participación activa de todos los participantes.

El proyecto se desarrolla en una sesión ininterrumpida de 90 minutos, con un grupo aproximado de 15 niños de 10-14 años.

- 1- Se proporciona un cuaderno para cada alumno, y material de pintura y dibujo, como lápices, rotuladores, pinceles, gouaches, tijeras, pegamento y recortes de telas y revistas. (Habrá tantos cuadernos como alumnos, y cada cuaderno también constara del

mismo número de hojas, para que cada alumno intervenga en cada cuaderno una sola vez.)

Una vez que cada alumno tiene su material comienza la actividad con una breve explicación del funcionamiento.

- 2- Cada niño tiene que empezar su cuaderno escribiendo lo que le apetezca. Este será el comienzo de su historia, pero no sabrá lo que ocurre dentro ella hasta el final de la actividad, porque sus compañeros serán los narradores.
- 3- Cuando cada alumno haya empezado su historia solo tiene que pasar el cuaderno a un compañero siempre en el mismo orden. El segundo cuaderno que el alumno recibe tiene la frase escrita del compañero anterior, entonces su función ahora es la de dibujar o ilustrar lo que ha leído.

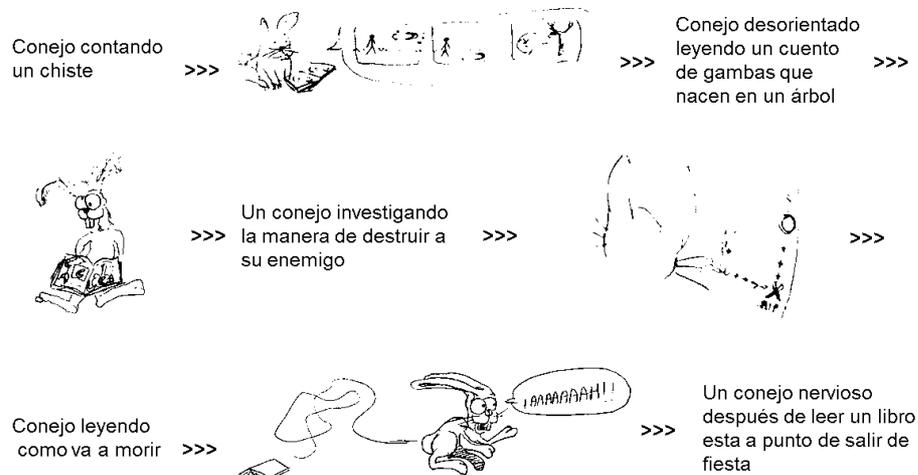
Se dejará un tiempo de unos 5 minutos aproximados, depende del grupo, y cuando todo el grupo haya terminado se vuelve a pasar en orden el cuaderno.

(Los participantes solo pueden ver la última hoja del cuaderno que les llega)

- 4- Esta tercera vez el cuaderno tiene una ilustración por lo que la finalidad es describir con palabras lo que hay en el dibujo.
- 5- Nuevamente se vuelve a dar tiempo hasta que haya terminado todo el grupo.
- 6- Esta secuencia se repite hasta que el cuaderno llega al alumno del que partió. En ese momento cada uno examina que es lo que ha pasado con la historia que él había empezado y sus compañeros han ido traduciendo.

(Durante el desarrollo del taller el cuaderno cambia de manos en todo el grupo a la vez, por lo que se intentará que todos los alumnos requieran del mismo tiempo.)

## Fragmento de “Cuaderno escacharrado”



Ejemplo de “Cuaderno escacharrado” realizado por cuatro personas de 23-24 años.

Esto dará lugar a un diálogo en el que cada niño explica al resto del grupo, cuales son las ideas que tenía sobre qué es lo que podría haber pasado con su historia y que sorpresas gratas y no gratas se ha encontrado al final del ejercicio.

El trabajo de este taller tiene la posibilidad de seguir desarrollándose en otras sesiones, partiendo del resultado de este:

\*-Consistiría en elaborar una historia paralela a la que cada alumno tiene en su cuaderno, en el que se definan unos personajes, una narración, y una estética, y a partir de esto confeccionar un cuento ilustrado por cada alumno, y finalmente encuadernarlo.

### 1.2 Publico Objetivo

Esta actividad está pensada para desarrollarse con un grupo de 15 alumnos de 10-14 años

La propuesta está dirigida a diferentes espacios susceptibles a albergar una actividad educativa, creativa y lúdica; centros cívicos, instituciones culturales...

Este tipo de actividades potencian la creatividad del alumno, fomentan la autoestima de los niños colaborando con sus compañeros e interviniendo en sus trabajos, formando parte de un equipo.

### 1.3. Objetivos

- Iniciar y potenciar la práctica literaria ilustrada
- Realización de un cuento mediante el desarrollo grupal de la actividad potenciando la creatividad a través del dibujo y el juego.
- Lograr que los alumnos tomen contacto con el trabajo artístico y aprendan aspectos fundamentales de la ilustración actual.
- Expresar ideas, sentimientos y vivencias de forma personal y autónoma.
- Potenciar el aprendizaje por reflexión
- Asociación, relación y transferencia de ideas, tanto personales como grupales
- A través de este juego acercarse a la libertad creativa del alumno
- Abordar el trabajo sin miedos ni prejuicios, sabiendo que forman parte de una cadena que entre todos los compañeros van a completar
- Potenciar la educación en valores (respeto a uno mismos, a los demás, al entorno, la solidaridad, ...) y adquirir confianza en las elaboraciones artísticas propias, disfrutar con su realización y apreciar su contribución.
- Prevenir el aislamiento social de los menores dentro de un grupo y en sus familias.
- Fomentar la convivencia y participación del entorno.
- Ofrecer alternativas saludables para el desarrollo personal.

## 2. EL PROYECTO EDUCATIVO

Toda la actividad se lleva a cabo con un trabajo en equipo en el que todos tienen la misma función y responsabilidad sobre todos los trabajos.

El trabajo es dirigido por el educador que va haciendo propuestas para guiar la dirección del desarrollo, las cuales no están establecidas de antemano, sino que se van adecuando a las necesidades y peticiones del grupo. El educador hace el trabajo de coordinador de la actividad dejando siempre abierto el desarrollo de la actividad. Su finalidad nunca será la de evaluar o juzgar el trabajo de los participantes. Se mantendrá el diálogo con los alumnos, evitando juzgar sus ideas y aceptando los errores como parte del proceso para que la actividad resulte satisfactoria.

Todas las ideas que tengan los participantes serán aceptadas, y se motivará la exploración personal sobre la actividad ayudando que cada uno piense personalmente.

Ventajas del trabajo en equipo

- El diálogo es una parte fundamental del trabajo a partir del cual se va desarrollando la actividad.
- El alumno comprende su identidad y su trabajo como parte de un colectivo del cual forma una parte fundamental.
- Intercambio de experiencias e ideas.
- Posibilidad de actuar de una manera local y global dentro del grupo.
- Aportaciones personales, como herramienta de libre expresión.
- Procesos de creación colectivos con la finalidad de potenciar la creatividad del grupo.
- Unión del grupo a través de confianza en los demás que acaban tu trabajo y respeto hacia sus intervenciones.
- Metodología participativa que facilite la reflexión y la puesta en común.
- Construcción de un cuento ilustrado a partir del trabajo en equipo.

Para desarrollar esta actividad didáctica se opta por la articulación del lenguaje escrito con la ilustración, adaptado a la edad de los alumnos. Con ello se pretende proporcionar una vivencia personal sobre las formas de creación basadas en el juego en grupo o que contienen en sí mismas un alto componente experimental. Esta estrategia tiene como objetivo lograr que los

alumnos tomen contacto con el trabajo artístico y aprendan aspectos fundamentales de la ilustración actual.

La evaluación consiste en seguir y apoyar el desarrollo de la actividad y cuando esté finalizada se pondrá en común entre todo el grupo, explicando las dificultades y las experiencias durante el taller.

### 3. BIBLIOGRAFIA

McDONNELL, Patrick. *Arte*. Primera edición febrero 2008. Editorial Serres.  
ISBN: 9788498670592

MARI, Iela. *El globito rojo*. Kalandraka Ediciones Andalucía 2006.  
ISBN: 84-96388-24-7

MARI, Iela. *Las estaciones*. Kalandraka Ediciones Andalucía 2007  
ISBN: 978-84-96388-57-4

FBA/ 7.056 KAL mar

LEE, Suzy. *El pájaro negro*. Barbara Fiore Editora 2010.

GARCIA, Sergio & MORAL, Lola. *Odí'sblog 1.0*. Editorial Dargaud, primera edición.  
ISBN: 9782505003588

FLORES MARTINEZ, Teresa. *Materiales y objetos tradicionales para contar cuentos*. Ariel Ediciones, 2004  
ISBN 84-93-4255-1-6

H. BELVER, Manuel y ULLÁN, Ana M. *La creatividad a través del juego. Propuestas del Museo Pedagógico de Arte Infantil para niños y adolescentes*. Amarú Ediciones.  
ISBN: 978-84-8196-260-0

RODARI, Gianni. *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de contar historias*. Editorial Planeta, S.A., 2010.  
ISBN: 978-84-8453-164-7

#### 4. – MATERIALES Y PRESUPUESTO

##### **PRESUPUESTO:**

Nº Presupuesto: 2649/12

Fecha:14/12/2011

De acuerdo con sus indicaciones, a continuación detallamos presupuesto para el siguiente suministro.

Titulo del Trabajo o Suministro: PRESUPUESTO TALLER ILUSTRACION

Detalle:

No existe ninguna descripción del trabajo o suministro.

Artículo	Concepto	Cant.	Precio	Total
	VARIOS BLOCK BASIK 130GR/A4	15	2,92 10%	39,42€
	VARIOS LAPIZ F.CASTEL 3B	15	0,93 10%	12,56€
	VARIOS CAJA 18 ROTULADORES CARIOCA JUMBO	15	4,95 10%	66,83€
	VARIOS PINCEL REDONDO N.6 V.GOGH	15	1,95 10%	26,33€
	VARIOS PIN EL PLANO N.10 V.GOGH	15	2,37 10%	32,00€
	VARIOS CAJA 6 COLORES TEMPERA PELIKAN	8	6,98 10%	61,42€
	VARIOS PALETA PLASTICO OVALADA	15	1,27 10%	17,15€
	VARIOS TIJERA ALPINO KAIKUT	15	3,58 10%	48,33€
	VARIOS PEGAMENTO EN BARRA PRITT PEQU.	5	1,69 10%	22,82€

TOTAL : 326,86€

Observaciones y Condiciones Generales: No existen observaciones en este presupuesto.

Para cualquier consulta o aclaración pregunte por: Manu en el teléfono: (+34) 94 424 52 46.

Nuestras Secciones: Direcciones: Teléfonos: Faxes: LIBRERÍA PAPELERÍA Colón Larreategui, 36  
94 423 22 22 94 423 84 36 TECNIARTE

SALARIO MONITOR: 40 € / Hora por monitor + IVA

## Puesta en práctica:

Dependiendo de la edad, estudios, profesión, de los participantes, el resultado de este taller es muy diferente. Se ha llevado a cabo la realización de este taller en grupos de 12 a 15 años y en grupos de 22 años en adelante en la que participaron tanto alumnos y licenciados de las bellas artes como otras que no están relacionadas con el mundo de las artes plásticas.

### A- Niños

Los talleres se desarrollaron en el centro sociocultural de Abusu, Arrigorriaga, Bizkaia.

El grupo de alumnos fue reducido limitándose a 5 participantes con edades entre 12 y 15 años.

La propuesta se desarrollo como en la planificación del taller se contempla y dió como resultado alguno de los siguientes ejemplos

### CUENTO 1:

1.1. Érase una vez una niña pequeña, que todas las tardes iba al bosque a hablar con Tree, el árbol mágico.

1.2.



1.3. Una niña iba de camino a su casa cuando un árbol multicolor le empieza a hablar.

1.4.



1.5. Una niña saltando a la comba en un bosque encantado.



1.6.

1.7. Una niña saltando a la cuerda en el parque.



1.8.

1.9. Una chavala salta entre árboles.



1.10.

1. 11. Una niña saltando por el bosque.



1.12



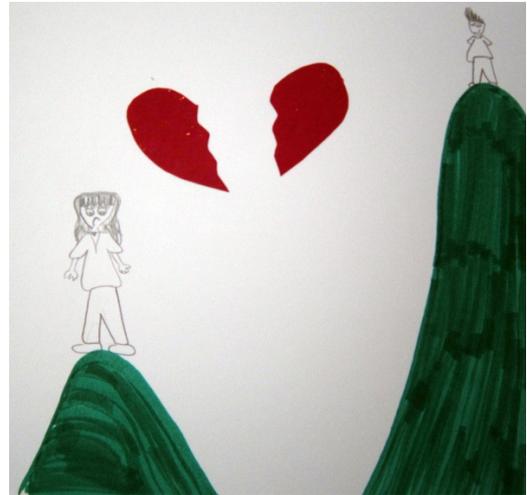
2.7. Una chica y un chico en el mundo con el corazón roto.

2.9. Dos chicos han roto porque no pueden verse por la distancia.

2.8.



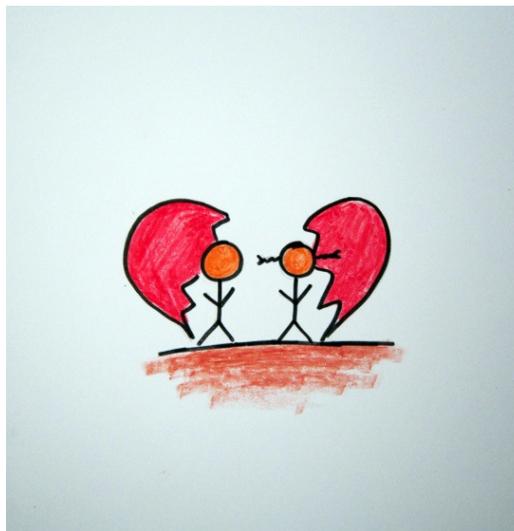
2.10.



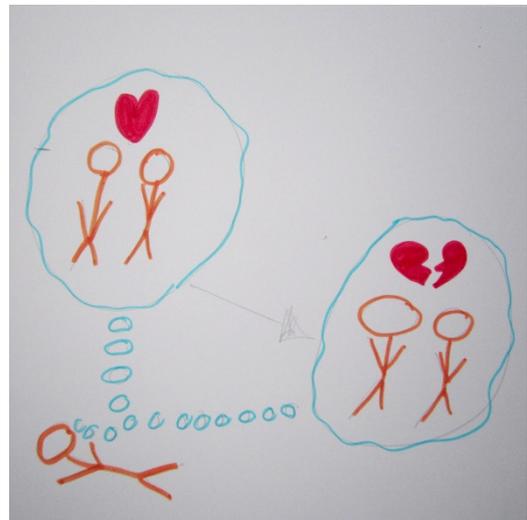
2.11. Pepe y Pipi en montañas rotos de dolor por un corazón.

2.13. Una ruptura entre una pareja muy feliz.

2.12.



2.14



**CUENTO 3:**

3.1. Fernando Alonso gana su tercer mundial de F1

3.3. Fernando Alonso campeón

3.2.



3.4.



3.5. Alonso ha ganado

3.7. Javi Martínez celebrando que han ganado la copa del rey.

3.6.



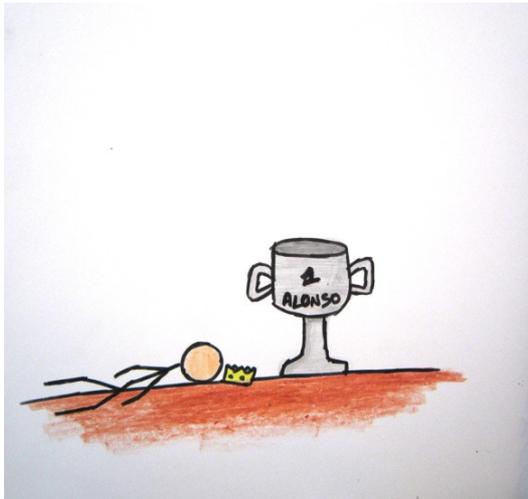
3.8.



3.9. El rey entregando una copa que pesa tanto... que le deja la cadera rota.

3.11. El Rey se ha muerto cuando Alonso gana la copa del rey.

3.10.



3.12.



3.13. El rey muere y sueña que Alonso gana el mundial.

**CUENTO 4:**

4.1. Un cocodrilo jugando al futbol

3.14.



4.2



4.3. Un cocodrilo juega en primera división en el Athletic con Llorente y compañía.

4.5. Un cocodrilo y Llorente jugando la final de la copa.

4.4.



4.6.



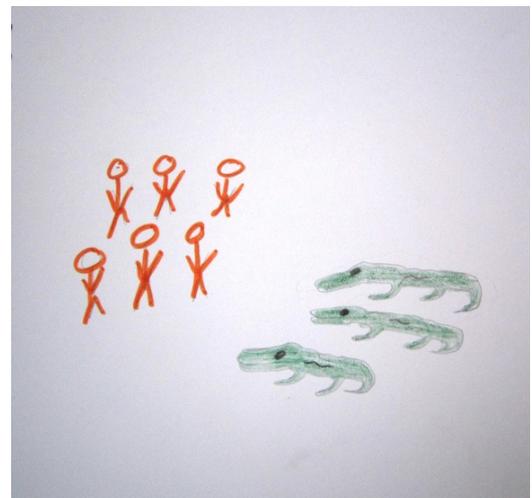
4.7. El Athletic llamados los leones ganan la copa del rey contra los cocodrilos.

4.9. Athletic contra cocodrilos jugando la copa

4.8.



4.10



4.11. Atacan a los Humanos

4.12.



4.13. Un Alien fall in love con los humanos.

4.14



## B- Adultos.

Existen varias diferencias entre las premisas del taller con los niños a las utilizadas con los adultos. Para empezar los niños tienen un tiempo limitado para cada parte del cuaderno puesto que se lo tienen que pasar a los compañeros, todos a la vez; en cambio el sistema de este grupo es vía online. Cada participante recibe un email con de la última persona que ha participado en el cuaderno, en el que se adjuntan las instrucciones para continuar la cadena y la última imagen o texto que se ha realizado. El receptor de ese email tiene que hacer la siguiente parte del cuaderno y continuar con la cadena. Para que la cadena que se va realizando sea anónima y no influya en la interpretación de los siguientes participantes, cada email se envía también a una dirección de correo donde se van archivando estas páginas del cuaderno. Podemos ver ejemplos a continuación:

### CUADERNO ESCACHARRADO A:

"Durante el invierno más frío de la historia, el zorro negro yace tumbado en la nieve. Parece muerto, sin embargo..."

A.1.



A.2.

Y por las noches el pequeño zorro dormía  
debajo de una montaña de papel.

A.3.



A.4.

" EL ZORRO DUERME BAJO UNA LUNA DE AGOSTO. ESTÁ TRANQUILO; POR SU CABEZA RONDAN CIENTOS DE SUEÑOS"

A.5.



A.6.

Zorro durmiendo encima de una colina con la luna llena detrás suyo

A.7.



A.8.

**CUADERNO ESCACHARRADO B:**

Las Lagartijas que toman el sol en invierno se hinchan como globos.

B.1.



B.2.

B.3. Alzó los brazos al aire y echó a los lagartos a volar, el pequeño Dickens se sorprendió al verlos a su alrededor



B.4.

B.5.

## Liberación

B.6.



B.7. China invadida por bichos alienígenas de tamaño enorme, están destruyendo edificios, hay fuego incontrolado, explosiones y el mar embravecido.

B.8.



**CUADERNO ESCACHARRADO C:**

Foca tejiéndose una bufanda, encerrada en una bola de nieve (estas que sacudes y cae nieve sobre los personajes que hay dentro).

C.1.



C.2.

**Bola de nieve de cristal con una foca dentro tejiéndose una bufanda**

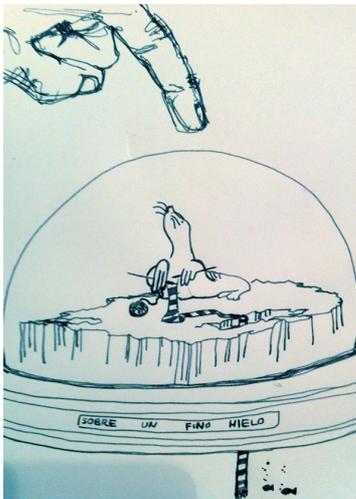
C.3.



C.4.

C.5.

Imagínate la media bola típica de navidad, que la agitas y caen copos de nieve. Pues ahora imagínate dentro de ella una foca gorda, con gafas y bigotuda sentada en una silla tejiendo, tejiendo una larga bufanda con sus manos palmípedas, mientras el extremo de la bufanda empieza a deslizarse cerca de un agujero que hay en el hielo. ¿Es quizás la bufanda un cebo para los peces?



C.6.

C.7.

'EL DEDO ACUSADOR, LA FOCA TEJEDORA Y UNA ATMÓSFERA PERTURBADORA'

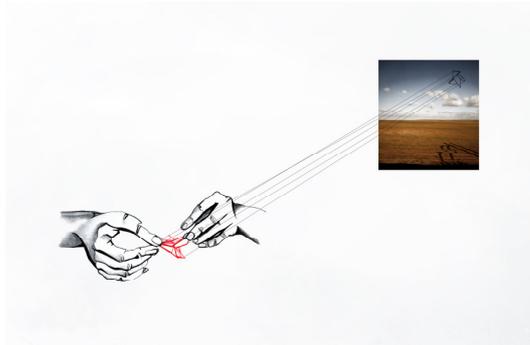


C.8.

C.9.

"CIENTOS DE TIBURONES RODEAN A LA FOCA;  
 ELLA LOS MIRA MIENTRAS TEJE SU BUFANDA  
 SOBRE LA MANO DE UN DESCONOCIDO"

**CUADERNO ESCACHARRADO D:**



D.1.

D.2. "Las pajaritas de papel,  
 como si fueran cometas, vuelan y  
 vuelan y vuelan....."



D.3,

D.4.

Nada cometa

Besa el ombligo de  
 una cometa que  
 nada por la sangre  
 que nada por ti.

Muerde y caliéntala.  
 Corre!

Pisa ligero  
 por nudos descalzos.

Un rombo se dibuja en las pupilas.  
 Desenfrenadas arterias.  
 No temas querer alcanzarla.  
 Nada por la sangre que nada en ti.

Vuela poderosa y se eleva sobre el vacío.  
 Reina de la soledad que la amarra a ti.

Sabe volver  
 pero el camino  
 está invertido.

El hilo se pierde entre tus dedos.  
 No le digas adiós

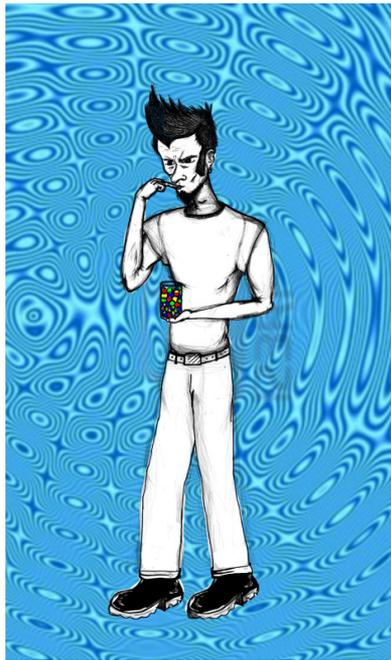
Solo, mira tus manos y  
 lame herido,  
 sangriento beso que nada quema.



D.5.

Un tío con patillas, perilla y pelo alto lamiéndose el dedo que unta en su mano en una especie de salsa con forma de pastillas. Todo esto en un lugar psicodélico azulado.

D.6.



D.7.

```

cuatrocientos planetas,
en un bote sujetos,
son cónicas:
i=pi: el macarra,
confuso mientras viaja en el tiempo,
está serio y piensa,
la psicodelia que le rodea
es azul y da miedo.
  
```

El agujero de gusano es un pensamiento que se dibuja a si mismo. Obtiene su vida y muere a 440Hz. Mientras dura el invierno, cuestiona su existencia, para en primavera florecer con rencor hacia los viajeros que lo cruzan sin permiso viajando de este universo al siguiente.

Confundidos por tan arrogante actitud, los viajeros le evitan la mirada, no es muy agradable viajar a través de tan malos sentimientos, más aun; pues dicen que viajar en el tiempo produce náuseas.

Los viajeros, como pertenecientes a un colectivo de hormigas, actúan por instinto, y se escudan en objetos, como sus colecciones de planetas, planetas que a su vez esperan volver a ser de utilidad algún día, orbitando alrededor de algo, o formando más vida y arte.

El viajero, el viajante y el viajado.

D.8.



D.9.

Morlay, en su burbuja, se une a la migración de los bichos eléctricos por la Vía Láctea.

D.10.

**CUADERNO ESCACHARRADO E:**



E.1.

El habitante de esta zapatilla es un perro que,  
a pesar de ser un perro  
es cuadrado,  
Cuadrículado mas bien.  
Como si estuviera hecho de cajas de cartón.

El objeto donde habita este perro  
es una zapatilla que,  
a pesar de ser una zapatilla,  
una converse normal,  
siempre ha sabido que era diferente.  
Sobre todo porque estaba mal dibujada.  
Si, mayormente por eso.

Los dos creían convivir perfectamente,  
no obstante,  
cuando la inocente zapatilla se estaba despertando,  
e ahí su sorpresa al ver que el perro,  
armado con un tenedor,  
sus cordones le estaba devorando.

¡Que tragedia!

E.2.



E.3.

Perrito, comiéndose unos espaguetis  
carbonara encima de una nave  
con forma de all stars verde

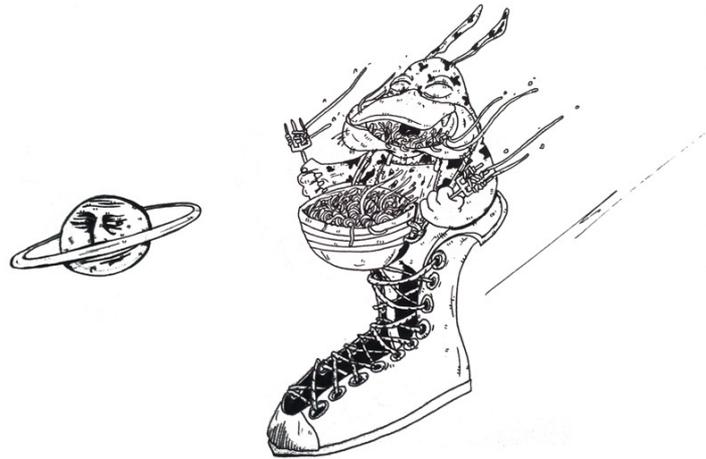
E.4.



E.5.

Y Rosco, el perro-rata,  
tomaba sus noodles contento  
ante su inminente llegada  
a Saturno, a bordo de  
su bota sideral.

E.6.



E.7.

¡Una sardina, dos sardinas,  
tres sardinas y uuunn pato  
se apostaron la manera  
de comerse un tazón de espaguetis  
volando por el espacio  
metidos en uuunnnn zapato!

E.8.



E.9.

## 5.2.2. Taller 2. “CUENTO ACORDEÓN”.

1. PROYECTO Y PROGRAMACIÓN
  1. 1. Partes del proyecto
  1. 2. Público objetivo
  1. 3. Objetivos
2. PROYECTO EDUCATIVO
  - 2.1 EL PROYECTO COMO ACTO DE EQUIPO
3. MATERIALES Y PRESUPUESTO
4. BIBLIOGRAFÍA

### 1. PROYECTO Y PROGRAMACIÓN

**Cuento acordeón.** Partiendo de un personaje elegido por el diálogo entre el grupo, cada alumno realiza un dibujo de dicho personaje realizando alguna acción. Cuando todos los alumnos hayan acabado se ponen todos en común y cada niño inventa una pequeña justificación de lo que está sucediendo en su dibujo. Posteriormente se construye una historia que se ordenará junto a las ilustraciones de los niños en un cuento acordeón.

**De esta manera, los alumnos crearán una historia en grupo en la que se irá ilustrando el desarrollo de la historia del personaje protagonista concluyéndolo escribiendo sobre el cuento la historia que vayan inventando los alumnos conforme se van ordenando los dibujos.**

Se desarrollan un único cuento por grupo.

#### 1.1. Partes del proyecto

La actividad pretende que cada alumno interactúe con sus compañeros mediante el diálogo e intercambio de opiniones, para así poder crear un cuento que pertenezca a todo el grupo. De esta manera potencian y desarrollan su creatividad y espontaneidad fomentando el trabajo en grupo, el juego y la participación activa de todos los participantes.

El proyecto se desarrolla en una sesión ininterrumpida de 90 minutos, con un grupo aproximado de 15 niños de 8-12 años.

- 1- Se proporciona para cada alumno material de pintura y dibujo, como lápices, rotuladores, pinceles, gouaches, tijeras, pegamento y recortes de telas y revistas y cartulinas A3 blancas para la creación de los personajes.  
Una vez que cada alumno tiene su material comienza la actividad con una breve explicación del funcionamiento
- 2- Se hace un dialogo inicial concretando las características del personajes que será el protagonista de la historia, Hablando tanto de su físico, como de su personalidad, de las actividades o acciones que queremos que realice en el futuro cuento, etc.
- 3- Cuando se haya definido el personaje cada alumno realiza una ilustración del personaje en la que este realizando algún tipo de acción.
- 4- Cuando todos los alumnos hayan terminado se ponen en común y se piensa de manera colectiva el orden de la s ilustraciones inventando sobre la marcha la historia que va a ocurrir a lo largo del cuento.

### 1.2 Público Objetivo

Esta actividad está pensada para desarrollarse con un grupo de 15 alumnos de 8 -12 años.

La propuesta está dirigida a diferentes espacios susceptibles a albergar una actividad educativa, creativa y lúdica; centros cívicos, instituciones culturales, ...

Este tipo de actividades potencian la creatividad del alumno, fomentan la autoestima de los niños colaborando con sus compañeros e interviniendo en sus trabajos, formando parte de un equipo.

### 1.3. Objetivos

2. EL PROYECTO EDUCATIVO
3. - MATERIALES Y PRESUPUESTO
4. BIBLIOGRAFIA  
(son lo mismo que el taller anterior)

### 5.2.3. Taller 3. "NOMBRES".

1. PROYECTO Y PROGRAMACIÓN
  1. 1. Partes del proyecto
  1. 2. Público objetivo
  1. 3. Objetivos
2. PROYECTO EDUCATIVO
  - 2.2 EL PROYECTO COMO ACTO DE EQUIPO
3. MATERIALES Y PRESUPUESTO
4. BIBLIOGRAFÍA

#### 1. PROYECTO Y PROGRAMACIÓN

Nombres. Cada niño deberá de escribir la inicial de su nombre en una cartulina, y partiendo de ella inventar un personaje. Dependiendo del resultado de estos primeros personajes el grupo se organiza en cuatro grupos. Cada grupo debe de poner en común sus personajes y crear uno nuevo, para que al final solo existan cuatro personajes y cada alumno tiene que realizar un segundo personaje, el que se haya acordado dentro de su grupo.

Para finalizar el juego se improvisa una historia entre el grupo y se ordenan los dibujos en un solo cuaderno en el que los niños van aportando su parte de la historia.

##### 1.1. Partes del proyecto

La actividad pretende que cada alumno sea capaz de resolver un personaje partiendo de una letra, y que luego tome decisiones críticas y sea capaz de formar un grupo con los dibujos que considere relacionados con él.

Después se creará un cuento que pertenezca a todo el grupo. De esta manera potencian y desarrollan su creatividad y espontaneidad fomentando el trabajo en grupo, el juego y la participación activa de todos .

El proyecto de desarrolla en una sesión ininterrumpida de 90 minutos, con un grupo aproximado de 15 niños de 8-12 años.

- 1- Cada alumno escribe la inicial de su nombre como punto de partida de la actividad. A partir de ella tienen que realizar un personaje inventado fijándose en la forma de la letra o interactuando con ella.

Una vez que cada alumno tiene realizado su personaje comienza la actividad con una breve explicación del funcionamiento

- 2- Se hace una división del grupo organizándose según su criterio y el resultado de sus ilustraciones.

- 3- Cada grupo ponen en común sus personajes y haciendo un collage o incluyendo partes y aspectos de cada ilustración creando un nuevo personaje, que será redibujado por cada componente del grupo

Cuando se haya definido el personaje de cada uno de los grupos se ponen en común con el resto de los grupos.

- 4- Para finalizar se crea una historia en la que intervienen todos los personajes creados por cada uno de los grupos, organizándolos en un solo cuaderno en DIN-A3 en la que los niños mediante el collage o materiales plásticos van concluyendo la historia.

## 1.2 Público Objetivo

Esta actividad está pensada para desarrollarse con un grupo de 16-20 alumnos de 8 -12 años.

La propuesta está dirigida a diferentes espacios susceptibles a albergar una actividad educativa, creativa y lúdica; centros cívicos, instituciones culturales...

Este tipo de actividades potencian la creatividad del alumno, fomentan la autoestima de los niños colaborando con sus compañeros e interviniendo en sus trabajos, formando parte de un equipo.

## 1.3. Objetivos

5. EL PROYECTO EDUCATIVO
6. - MATERIALES Y PRESUPUESTO
7. BIBLIOGRAFIA  
(son lo mismo que el taller anterior)

## 6. ÁLBUMES ILUSTRADOS.

### 6.1. Álbumes creativos.

Este estudio se centra en la ilustración infantil, más concretamente en los álbumes ilustrados, y álbumes creativos. Estos son básicamente cuentos para niños con ilustraciones, pero además tiene gran importancia la imagen frente al texto que adquiere una mayor importancia y presencia física, dándose casos en los que el texto llega a no existir.

“ Álbum: Cosa llamada libro en la que el hilandero no sólo echa literatura a telar, sino que teje letras con dibujos. Unas y otras se entrelazan y casan estrechamente. Suelta las letras: sus maridos se caen. Suelta los santos y verás que soso. Más deshilachado quedaría el escrito, y casi no se entendería.” (Francisco Meléndez).<sup>18</sup>

El álbum ilustrado también tiene otra serie de características que lo distinguen, como una cuidada edición, generalmente en cartóné, gran calidad en las tintas, la impresión y el papel, y generalmente un formato diferente al libro normal.

Tanto la literatura infantil como los álbumes ilustrados tienen en cuenta la educación y la mejora de la comunicación intercultural y la creatividad. Muchos de estos libros tienen la finalidad de desarrollar en sus lectores una conciencia de desarrollo de su propia imaginación y creatividad. Haciendo una selección de los que sean más significativos en relación a este tema, encontraremos valores, técnicas, temas y distintas maneras de acercarnos a los lectores para despertar su creatividad.

Los álbumes ilustrados evocan muchas respuestas estéticas e interpretaciones por parte del lector, por eso se realizará un estudio de cómo llegan estos mensajes al lector, y las diferencias que existen dependiendo de la edad. En palabras de Herrin Hidalgo “...Hay que aprender a usar los ojos....Los ojos ven, miran, observan, descubren, aprecian, divisan, avistan, columbran, perciben, reparan, examinan,

---

<sup>18</sup> Palabras del ilustrador Francisco Meléndez.

reconocen, distinguen, otean, contemplan, curiosean, fisgan, atisban, ojean, advierten, acechan, espían, vislumbran....una persona con un par de ojos no debería aburrirse ni un momento...”<sup>19</sup>

La imagen en un álbum ilustrado, es un estímulo directo e impactante para el niño y lo introduce al mundo simbólico del arte, al placer con contemplar, imaginar y sentir. La clave esta en la relación entre el lenguaje verbal y la imagen.

La función educativa y creativa de la ilustración esta presente en cada álbum, lo que ha devenido en una creciente relevancia de la ilustración, dejando de ser acompañante auxiliar del texto a constituir parte de la narración. Esto lleva a ilustradores y editores a explotar el potencial expresivo de las técnicas en cada página y en el diseño del libro como objeto.

Por este motivo encontramos una gran y variada evolución en los álbumes infantiles creativos, y distintos estilos y técnicas pictóricas según el tono narrativo.

Se utiliza como medio la tipografía en las ilustraciones, la composición gráfica, el formato, de tal manera que el conjunto entre imagen y palabra sean un conjunto de estrategias que componen un nuevo lenguaje creativo para sus lectores.

Los álbumes ilustrados creativos tienen su origen en los años sesenta con autores destacados como Leo Lionni (autor de, Pequeño azul, pequeño amarillo) o Maurice Sendak (creador de, Donde viven los monstruos).

En la actualidad pequeñas editoriales son las que han dinamizado el sector del álbum ilustrado creativo.

Kalandraka y su colección “Libros para soñar”, Kokinos, Thule y su colección “Trampantojo”, Zorro Rojo, Corimbo, Ekaré, Ogo, Faktoria K o Bárbara Fiore También existen firmas experimentales que trabajan álbumes creativos como Media Vaca o Los cuatro azules.

Todas estas editoriales nos muestran un amplio y variado panorama dentro del álbum ilustrado creativo.

---

<sup>19</sup> Palabras de Herrin Hidalgo publicadas en el prólogo del libro *Vista cansada* de Arnal Ballester. Ediciones Sins Entido, 2001.

Revistas como CLIJ, Peonza, Lazarillo, Platero, Educación y biblioteca, Faristol, Primeras noticias, Bloc....trabajan en la divulgación del álbum ilustrado y aportan una visión abierta al panorama internacional.

En el mundo webs también encontramos ejemplos que apoyan y divulgan el valor de los álbumes creativos ya sean en páginas webs o blogs de artistas. Algún ejemplo es el Servicio de Orientación al Lector<sup>20</sup>, Imaginaria<sup>21</sup>, Babar<sup>22</sup>, Cuatrogatos<sup>23</sup>, Pizca de papel<sup>24</sup>, Club Kiriko<sup>25</sup>,...

Como hay muchísimos ilustradores infantiles que trabajen con la creatividad, es imposible mencionar a todos ellos, por eso se ha realizado una selección de los están relacionados con el trabajo práctico de la investigación, que será la realización de un álbum ilustrado.

#### 6.1.1. Gusti.

Gustavo Ariel Rossemffet Abramovich es un ilustrador argentino, residente en Barcelona y dedicado a la ilustración creativa infantil. Gusti relata las historias en sus trabajos intentando dibujar como un niño e intentando defender un estilo lúdico, infantil y libre. Sus ilustraciones tienen rasgos imperfectos de una mano infantil, pero recreados por él, para tratar de aprender la libertad creadora y desprejuiciada que la niñez posee. Utiliza en repetidas ocasiones la forma del círculo justificándola por que es una unidad de movimiento, de cierre, de completo,...una forma que puede dar pie a diferentes interpretaciones por parte del lector. Otro de sus recursos en las ilustraciones es la utilización de la sombra, donde se aprecia la ambigüedad de la técnica infantil y adulta que dialoga con los textos e imágenes.

Los temas de sus historias surgen de la vida cotidiana, de aspectos que en ocasiones pasamos por alto y que aun siendo insignificantes tienen un valor especial aportando un poco de creatividad y observando sus pequeños detalles.

---

<sup>20</sup> [www.sol-e.com](http://www.sol-e.com)

<sup>21</sup> [www.imaginaria.com/index.html](http://www.imaginaria.com/index.html)

<sup>22</sup> [www.revistababar.com](http://www.revistababar.com)

<sup>23</sup> [www.cuatrogatos.org](http://www.cuatrogatos.org)

<sup>24</sup> [www.pizcadedepapel.org](http://www.pizcadedepapel.org)

<sup>25</sup> [www.clubkirico.com](http://www.clubkirico.com)

Su técnica o cocina de trabajo consiste en experimentar con colores y materiales pero no es un proceso mecánico. Utiliza dibujos infantiles que reelabora aportando el carácter adulto en las ilustraciones para llegar a todos los públicos de una manera clara.

Podemos apreciar todos estos detalles en obras como “La mosca”, “Basurarte: crear, divertirse y reciclar”, “Medio elefante”, “Quien recoge las cacas del perro”, entre muchos otros.



GUSTI.(2009). Basurarte: Crear, divertirse y reciclar. Editorial Autor-Editor. Barcelona, España.



GUSTI. Ilustraciones para: “Ideas para ¿qué hacer con la basura?”

### 6.1.2. Suzy Lee.

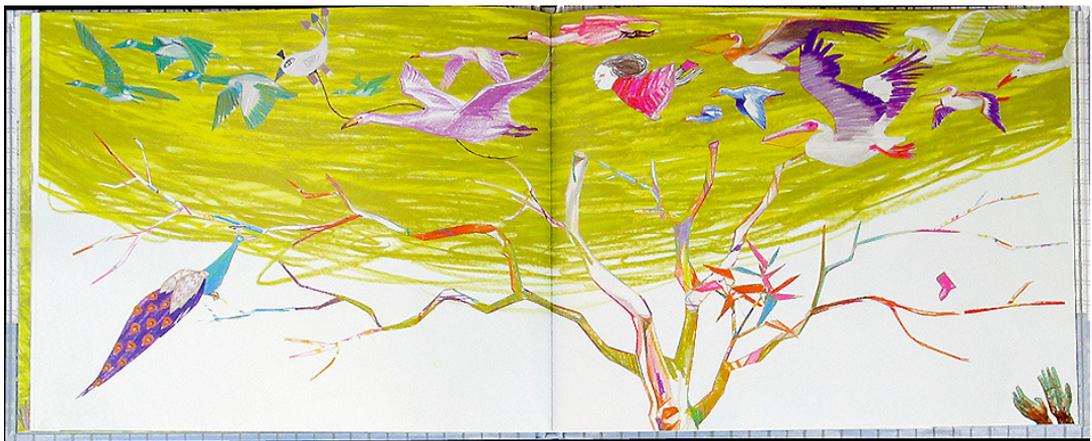
Suzy Lee<sup>26</sup> es una artista e ilustradora nacida en Seúl, Corea. Sus ilustraciones tienen un trazo fresco y vigoroso que se desarrolla con rotundidad y delicadeza. Crea composiciones expresivas con gran elegancia y soltura.

En sus breves historias Suzy Lee nos invita a volar sin despegar los pies del suelo, y así poder ver las adversidades de una forma más sencilla.

Es autora e ilustradora de “El pájaro negro”, “Espejo”, “La Ola”, entre otros muchos títulos.

En estas obras nos ofrece de un modo original, la posibilidad de ver la vida a través de los ojos de una niña. Estos protagonistas suelen enfrentarse a situaciones y conflictos como la soledad, el rencuentro con uno mismo, la evasión, la curiosidad, y los desarrolla en múltiples aventuras cargadas de significados a la vez que transporta a los lectores a su mundo de imaginación. Provoca emociones que viajan del temor a la sorpresa, y para ello utiliza como muchos otros autores el recurso de las sombras que no se conforman con ser un simple contraste.

Pese a la sencillez de sus relatos siempre mantiene un hilo que baila entre lo real y lo imaginario de la fantasía infantil; de esta manera consigue que los niños completen con su imaginación todo aquello que sugiere en sus libros.



LEE, Suzy.(2004) 32pp. The Zoo. Editorial BIR. Seúl, Korea.

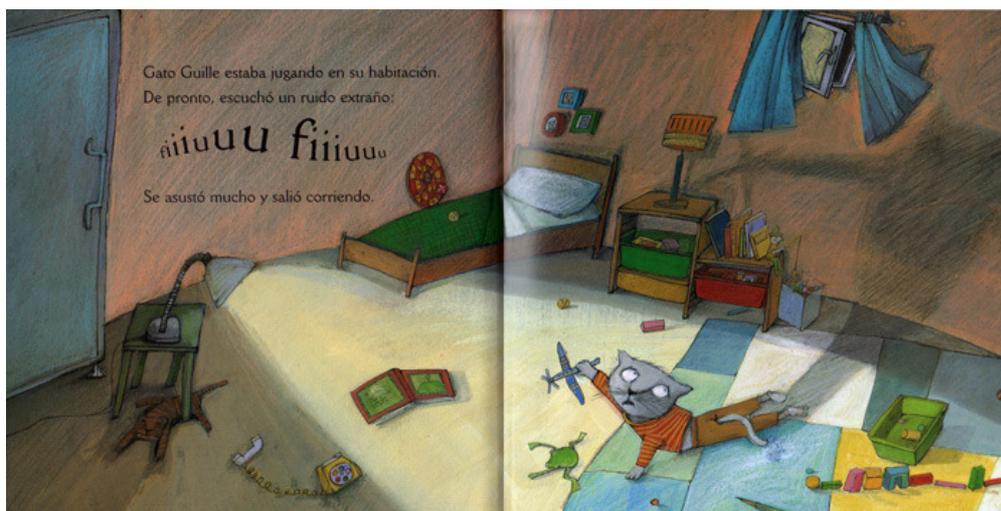
---

<sup>26</sup> <http://www.suzyleebooks.com/>

### 6.1.3. Rocío Martínez.

Rocío Martínez es una ilustradora española dedicada a escribir e ilustrar libros para niños en los cuales cuenta las cosas que ella misma vive como en los álbumes “Guille y los monstruos” y “De cómo nació la memoria del bosque”. Estas historias de cómo es la vida, están dirigidas a los niños que aun no conocen tanto sobre el mundo. Por esta idea, Rocío Martínez no se deja guiar por ideas surgidas de los más pequeños como hacen otros ilustradores, sino que las enfoca desde un punto de vista que ellos entiendan.

Sus obras tienen una gran riqueza compositiva y literaria en el tratamiento de los temas que aborda y sus ilustraciones tienen una amplia gama de colores y formas que corresponden directamente al texto añadiendo profundidad a la historia, con detalles de humor que esperan a ser descubiertos por sus lectores.



MARTÍNEZ, Rocío.(2000) . Guille y los monstruos. Editorial Kalandraka. Pontevedra, España.

### 6.1.4 Neus Bruguera.

Neus Bruguera Nadal<sup>27</sup> es ilustradora, maestra y licenciada en comunicación audiovisual. En su trabajo como ilustradora realiza diseños de carteles y colaboraciones en libros infantiles y de divulgación.

<sup>27</sup> <http://neus-bruguera-nadal.bergevernetzen.de/>

Su intención es hacer llegar a los pequeños lectores la idea de que el lenguaje y las imágenes son instrumentos que permiten la expresión a partir de la creación, del juego, la diversión y el ingenio, y la fusión de ambos da pie a su reinterpretación y a un nuevo lenguaje.

Alguno de sus trabajos como “29 historias disparatadas” o “Huracán” son caracterizados por un estilo sintético y simbólico, de composición limpia, en la que enlaza la poesía visual con el mundo del diseño.



BRUGUERA, Neus.(2009). Huracán. Editorial Kalandraka. Colección libros para soñar. Andalucía, España.

#### 6.1.5. Victor Escandell.

Victor Escandell<sup>28</sup>, dibujante ibicenco, afronta sus trabajos caracterizándose por un amplio abanico de recursos gráficos y por la utilización de multitud de detalles en sus ilustraciones que aportan riqueza visual y dinamismo.

Ilustrador de “Hansel y Gretel” cuentos en el que basa sus ilustraciones en tres tintas para crear un ambiente único y personal.

Los álbumes infantiles no son lo que más le apasionan a este dibujante, pero en cambio, tiene una gran facilidad para llegar a los pequeños lectores despertando su creatividad a través únicamente de sus dibujos en libros como “El tesoro de la Laguna”. En sus ilustraciones repletas de detalles consigue que la lectura sea distinta en cada ocasión, encontrando mensajes y detalles nuevos.

---

<sup>28</sup> <http://www.victorescandell.com/>

Realiza dibujos un tanto surrealistas para enriquecer la imaginación visual y crear imágenes sugerentes de interpretación abierta o múltiple, buscando la complicidad del lector.



ESCANDELL, Víctor.(2010). Hansel y Gretel. De los Hermanos Grimm. Editorial Parramon. Colección Colorín colorado. España.

#### 6.1.6 Noemí Villamuza.

Noemí Villamuza es licenciada en Bellas Artes en la universidad de Salamanca, donde encontró al dibujo un sentido profesional, la ilustración. Compagina la ilustración con la docencia como profesora en la Escuela Superior de Diseño BAU impartiendo clases de ilustración experimental. Tiene una serie de cuentos publicados entre los que se encuentra un premio nacional de ilustración en 2002 editado por Kókinos “De verdad que no podía” y cuatro años después de nuevo con Kókinos y un texto de Ray Bradbury, “Encender la noche”. Otro de sus trabajos ha sido “Libro de Nanas” con un nuevo lenguaje gráfico y una gran perfección técnica con el lápiz en blanco y negro.

La técnica que más utiliza Noemí Villamuza para la ilustración de sus cuentos es el lápiz en blanco y negro para el dibujo y tratamiento digital para el color.



BRADBURY, Ray .(2011). Encender la noche. Ilustrado por Noemí Villamuza. Editorial Kókinos. Madrid, España.

#### 6.1.7. Javier Solchaga.

Javier Solchaga, artista e ilustrador nacido en Zaragoza, nos muestra en su libro “Constuye tu propia granja” como elaborar animales a partir de objetos cotidianos como botellas de plástico y cajas de cartón, entre otros objetos, creando un nuevo y personal bestiario. De este modo ofrece a los niños una nueva perspectiva sobre cualquier objeto en desuso y como transformarlo en algo nuevo y original.



SOLCHAGA, Javier.(2004). Constuye tu propia granja. Editorial Imaginarium. Zaragoza, España

## **6.2. Propuesta de álbum.**

En este apartado mostraré el proceso de creación de un álbum ilustrado en el que el protagonista de la historia tiene la función de enseñar a los pequeños lectores a desarrollar su creatividad a partir de la creación de una granja con materiales cotidianos y un poco de imaginación.

Partiendo de los conceptos aprendidos a lo largo de la investigación sobre la creatividad infantil, y utilizando las claves necesarias para atraer la atención de los lectores.

### **6.2.1. Guión.**

Lo primero en la elaboración del álbum ilustrado es pensar en que queremos contar en él. En este caso, el tema central, trata de la reutilización de materiales en desuso o de reciclaje para construir a través de la imaginación y la creatividad cosas nuevas y diferentes, abriendo en estos objetos un mundo de posibilidades. Para esto, el protagonista de la historia, un niño que se llama Coni, quiere construir su propia granja de animales dentro de su habitación. Para ello recopila todos los materiales viejos, reciclables y en desuso que están a su alcance, los lleva a su habitación y empieza a recortarlos, unirlos, pintarlos, en definitiva, reutilizarlos para construir sus propios animales para la granja.

### **6.2.2. Bocetos de personaje.**

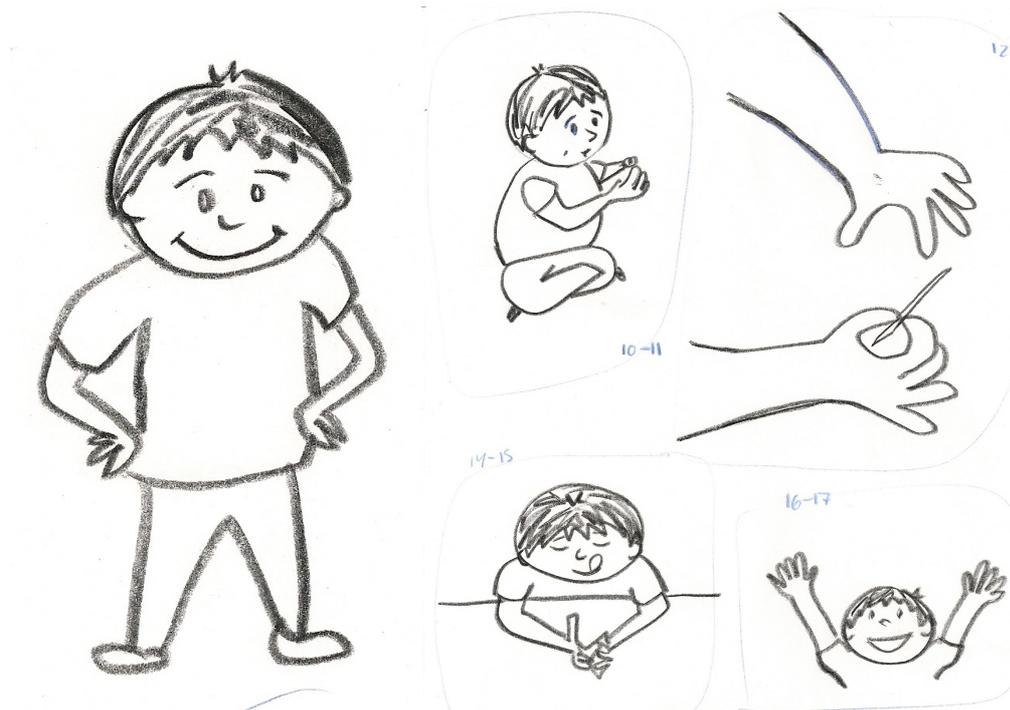
Diseño de personaje.

El protagonista del cuento, esta realizado partiendo de la simbología del dibujo infantil. Es un dibujo incompleto y espontáneo, sin datos extras, ni detalles. Cada uno de los personajes que aparecen en el cuento se representa de esta misma manera.

Esta representación se debe a que no se pretende abrumar ni sobrecoger con demasiados datos al lector, sino que los lectores infantiles lo identifiquen con sus propios dibujos, para de esta manera motivarles para crear también sus propias historias e ilustrarlas.

El protagonista nos muestra a lo largo de las 12 páginas sus sentimientos y personalidad. Podemos apreciar que le encantan los animales, por ese motivo construye una granja, y también que es un niño muy activo y alegre, puesto que en cada página esta realizando alguna acción.



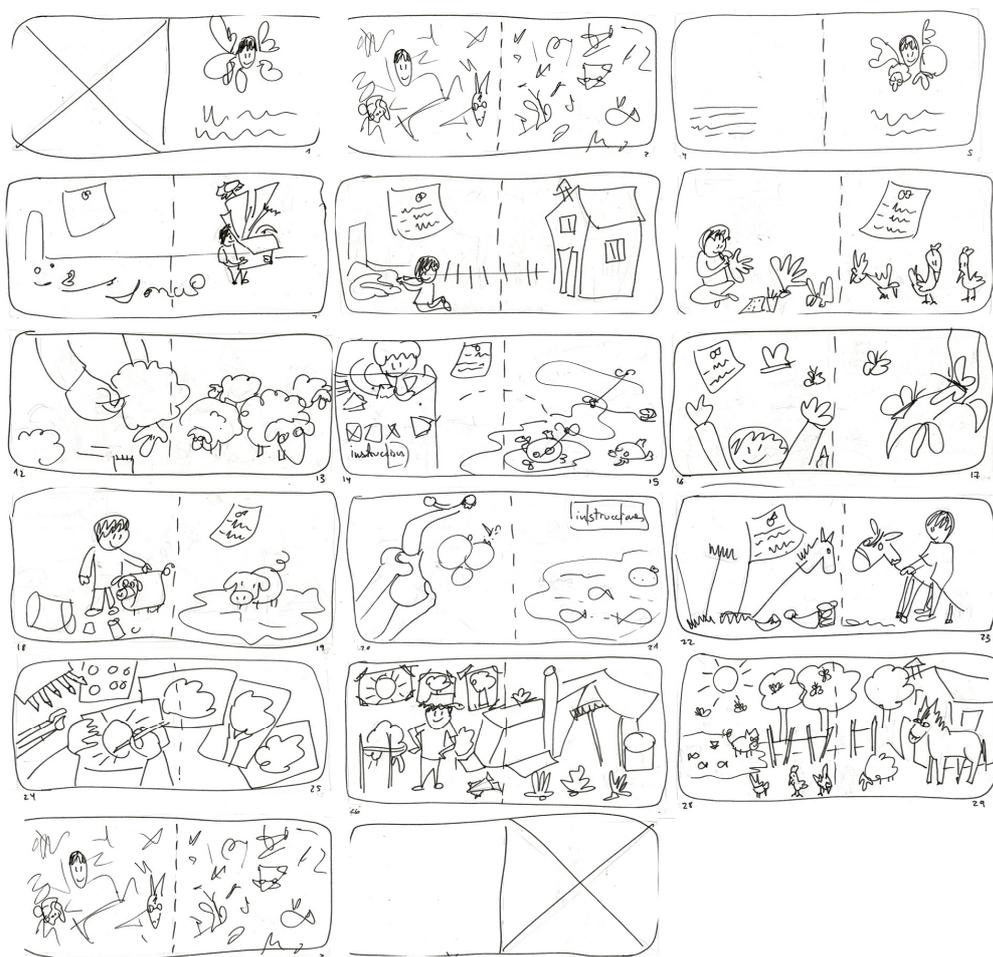


### 6.2.3. Storyboard.

El álbum consta de 32 páginas incluyendo la portada y contraportada, las guardas y la portadilla. Todas las páginas están ilustradas a doble página, resultando un total de 12 dobles páginas en las que transcurre la historia. En cada una de las páginas aparece el protagonista realizando manualidades para construir sus animales.

El ritmo de la historia es una parte importante del álbum ilustrado para que la lectura funcione bien. En primer lugar, la portada, en la que aparece el protagonista rodeado de los animales que va a crear en la historia. Las guardas tanto delanteras como traseras son grafismos de colores con esos mismos personajes. De seguido los créditos y portadilla. En la página número 6-7 aparece la primera ilustración de la historia en la que vemos a nuestro protagonista, acompañado de su perro, entrando en su habitación, con una caja llena de objetos que le tapan casi por completo. En la siguiente página, vemos como ya ha utilizado alguno de estos objetos para construir la granja donde después irán sus animales, y como sigue trabajando haciendo más cosas, como un estanque. En la página 10 y 11 le vemos creando los primeros animales, que serán unos gallos y gallinas realizadas con guantes de plástico y pinturas, y en las siguientes páginas realizará más

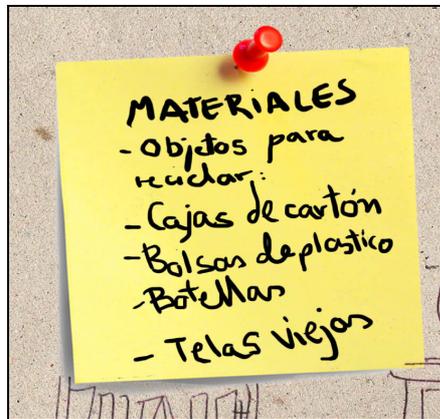
animales como ovejas, ranas, mariposas, cerdos, peces y caballos. En la página 24 y 25 ya no son animales lo que está construyendo, sino que aparece dibujando sobre papeles todos los elementos que le faltan para completar su granja como son los árboles, las nubes y el sol, de este modo estará la granja completa. En la página 26-27 podemos observar como ha transformado todos los objetos de reciclaje en una pequeña granja dentro de su cuarto y en las últimas páginas ilustradas, 28-29 aparece él en medio de su creación mostrándonos como lo ve él a través de su imaginación. Para concluir el álbum de nuevo aparecen las guardas y la contraportada.



#### 6.2.4. Texto.

El texto en este álbum ilustrado, no nos va narrando una historia, sino que acompaña a las ilustraciones indicando los materiales que el protagonista está utilizando, de este modo, se invita a los lectores del álbum a crear sus

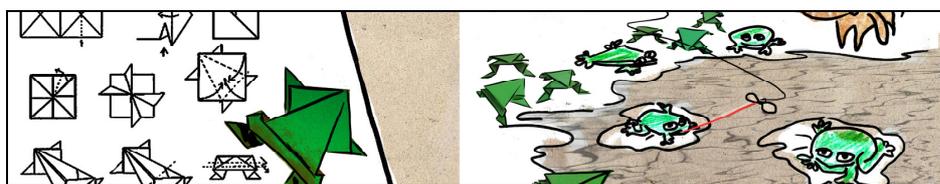
propios animales con objetos que tienen al alcance de su mano, incluso de ser creativos inventando otros diferentes. El texto en cada página aparece situado sobre un post-it clavado con una chincheta sobre las ilustraciones siendo mediador entre las ilustraciones y el texto en sí.



#### 6.2.5. Técnica.

Para la creación de este álbum se utiliza una técnica tradicional, de gouache, pinturas de lápiz y rotulador sobre papel, que después es escaneado y retocado digitalmente, incluyendo collage digital.

El formato del soporte del álbum es cuadrado midiendo 21x21 cm cada página.



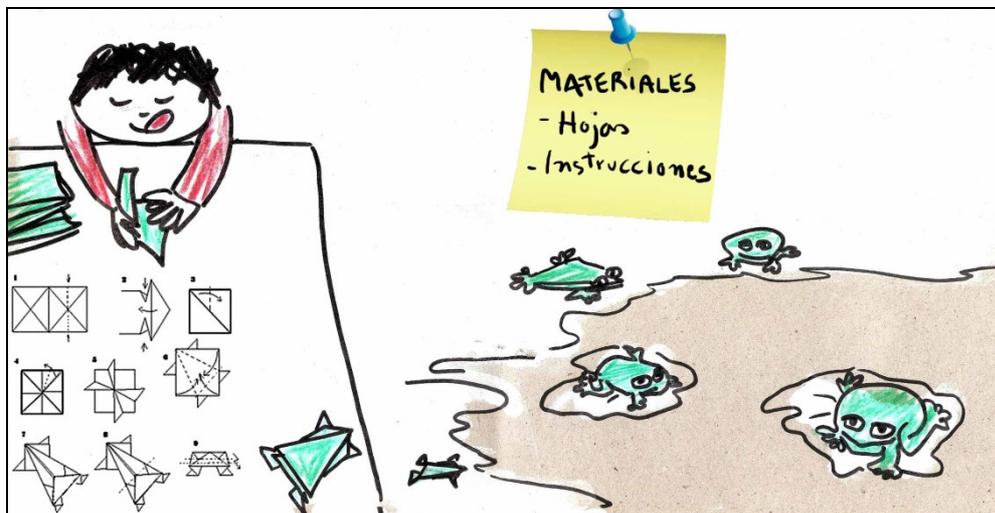
### 6.2.6. Definitivas.

A lo largo del proceso creativo del álbum fueron surgiendo cambios debido a las necesidades comunicativas hacia el lector. Se pretendía un lenguaje iconográfico cercano al dibujo infantil, utilizando grafismo de garabatos, colores primarios y saturados, y líneas firmes y rotundas a la vez que incontroladas, intentando imitar en cierto modo el modo de dibujar de los niños.

Este es un ejemplo de los primeros bocetos de doble pagina del álbum:



Tras la realización de un primer contacto con el estilo del álbum fueron surgiendo necesidades técnicas en la representación de los personajes, incluyendo otras técnicas como el foto collage digital , organizando los personajes, texto..



Finalmente el estilo del álbum fue adquiriendo personalidad con la mezcla de estas técnicas, utilizando también en alguna ocasión la línea como dibujo simple, para crear un espacio sobre el que se desarrolla la historia, en este caso será la habitación del niño.



En esta página se pueden observar todos los recursos técnicos utilizados en la creación definitiva del álbum titulado “La granja de Coni”

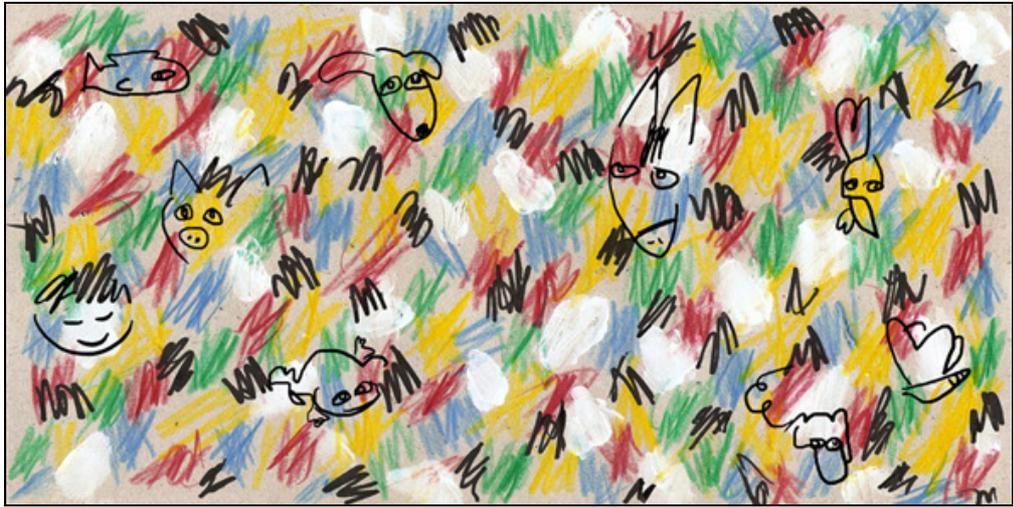


Con la realización de este álbum ilustrado la finalidad es acercar el reciclaje y la creatividad a un público infantil, mostrando como con simples objetos de desecho se pueden crear, en este caso, los animales que imaginen. En las próximas páginas se mostrara el resultado final de la creación del álbum, incluyendo portadas y guardas.



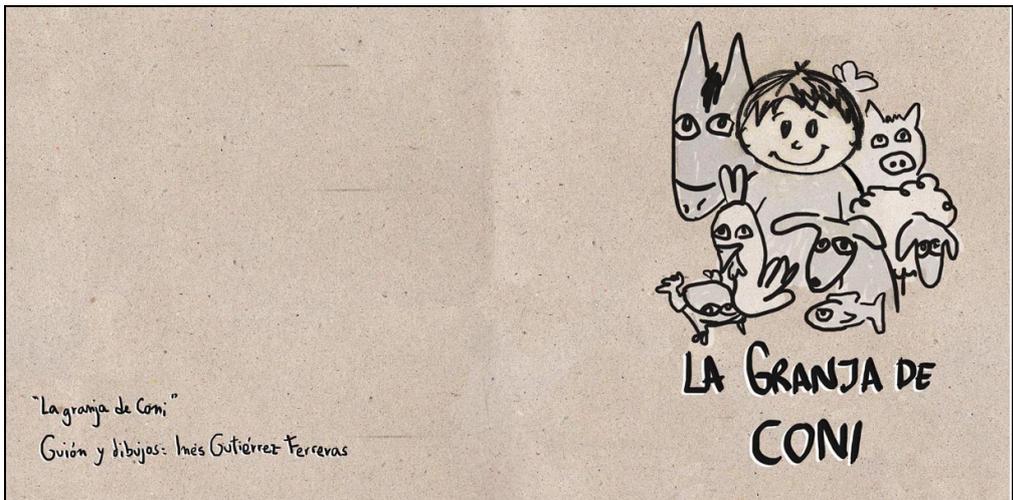
32

1



2

3



4

5



6

7



8

9



10

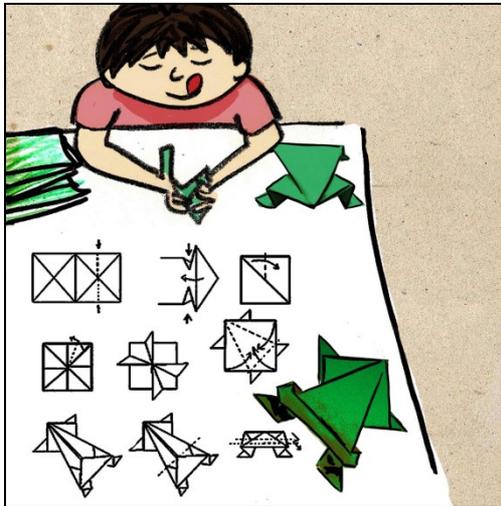
11



12



13



14



15



16

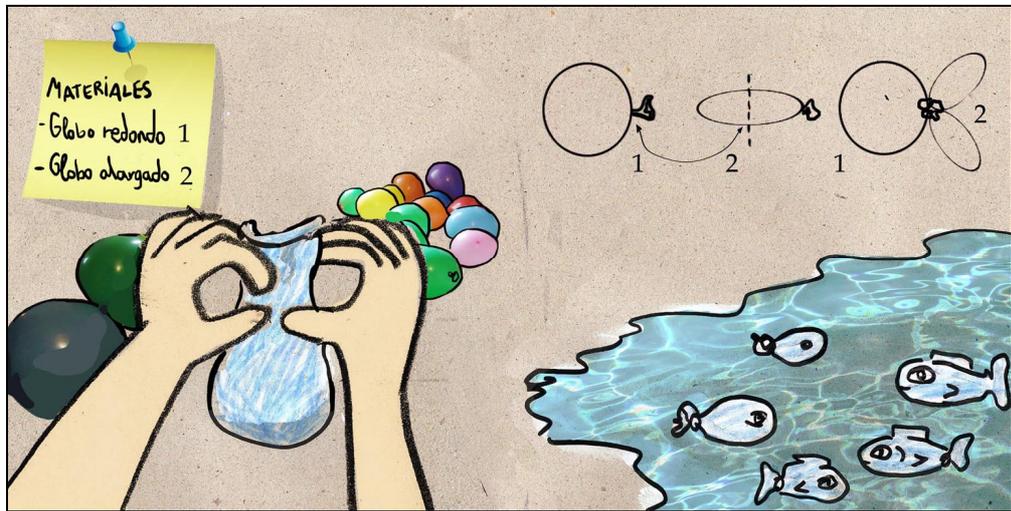


17



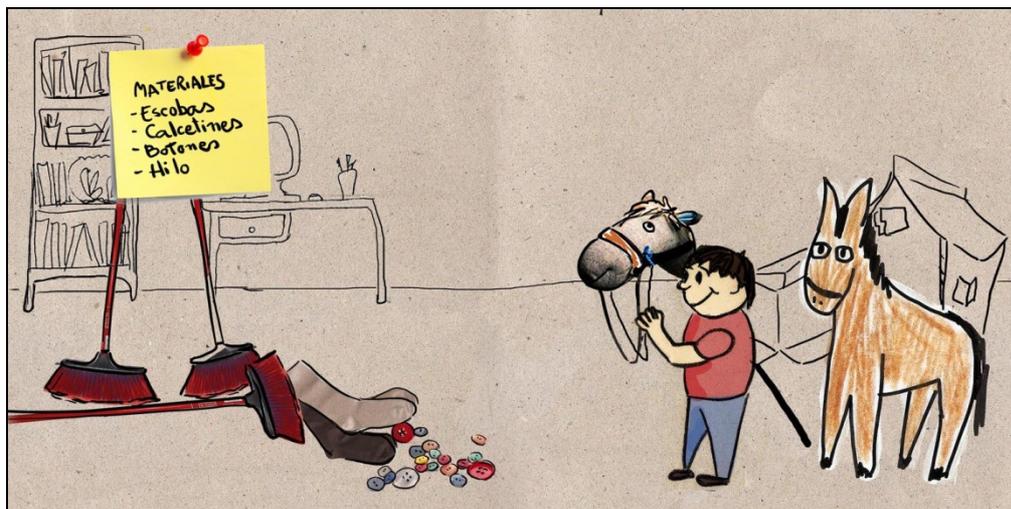
18

19



20

21



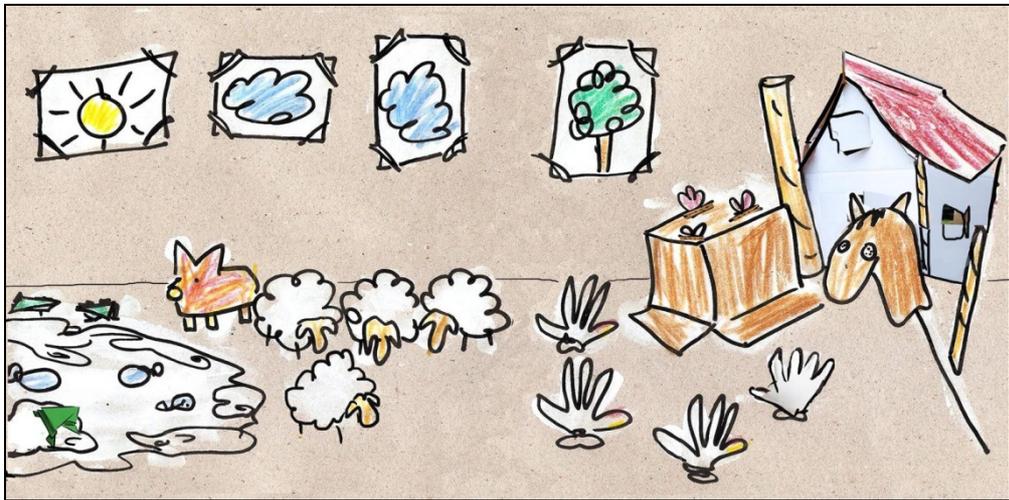
22

23



24

25



26

27



28

29

## 8. CONCLUSIONES.

Dentro de la imposibilidad de abarcar todos los campos en los que la creatividad esta relacionada con el desarrollo infantil, la investigación se centra en el desarrollo de talleres de ilustración y la ilustración de álbumes creativos.

-Este estudio surge en consecuencia del trabajo realizado por Arno Stern y su aprendiz, José Miguel Castro. Ambos han realizado el desarrollo de un método que lo llaman "Formulación". Como resultado de su método los alumnos de sus talleres encuentran y desarrollan su propia creatividad expresando sin miedo a reconocimientos o juicios, lo que su imaginación y sentimientos les permiten.

- Para conseguir ser creativo hay que buscar cual es el ámbito en el que cada uno siente que su trabajo es un placer y no una obligación. De acuerdo con Ken Robinson, un pedagogo que nos enseña como el ser creativo es encontrar lo que él llama, "encontrar el elemento" y una vez encontrado se debe trabajar con las herramientas adecuadas.

- La mayoría de pedagogos que trabajan con la creatividad coinciden en que los medios plásticos son uno de los mejores campos en los que el niño puede conseguir sentirse creativo porque pueden ver físicamente la consecuencia de sus acciones creativas.

- La ilustración favorece la creatividad en los niños puesto que es una herramienta muy cercana y realizan actividades con las que se sienten cómodos, no están presionados a resultados concretos y actúan con libertad

- Los profesionales que trabajan en la realización de talleres de ilustración en síntesis, deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Plantear el ejercicio al comienzo del taller sin que haya lugar a dudas en los alumnos para no interferir sobre ellos una vez comenzada la actividad.
- Ser apoyo de sus alumnos, no juzgar sus resultados ni positiva, ni negativamente.

- Fomentar el trabajo en grupo, de esta manera en caso de falta de creatividad en algún alumno, el propio grupo comparte las ideas y se aprende de los compañeros.
  
- En el diseño y creación de talleres de ilustración se ha trabajado con los aspectos mencionados en el estudio de los distintos artistas mencionados, y han dado resultados positivos en cuanto al resultado de la actividad.
  
- Durante el desarrollo de los talleres se observó que llevar un buen ritmo en la realización de la actividad es un aspecto importante y debería mejorarse para obtener mejores resultados.
  
- La ilustración ha sido utilizada como herramienta para desarrollo de la creatividad e imaginación.
  
- En el estudio de los álbumes ilustrados creativos, y la creación e ilustración de uno propio, se tuvo en cuenta en primer lugar al lector; por lo tanto se le hace participe en todo momento de la historia, estimulando su imaginación y animándolo a realizar las actividades propuestas en él.
  
- El haber trabajado tanto con el álbum ilustrado como con talleres de ilustración, nos demuestra que la creatividad y la imaginación no tienen límites, ni es propia de edades concretas, simplemente la dejamos olvidada y en desuso; pero que solo con un apoyo, como en este estudio ha sido la ilustración, se abren miles de posibilidades y respuestas creativas.

## 8. BIBLIOGRAFÍA.

### 8.1. Libros y revistas.

BALLESTER, Arnal. Vista cansada. Ediciones Sins Entido, 2001.

BAMFORD, A. El factor ¡Wuuu! Ediciones Octaedro S.L. 2009.

BLOC. Revista

BOYER, Perrine. *Álbumes españoles (1990-2003)* Revista CLIJ, nº 172. pp 44-52.

CLIJ. Revista

EDUCACIÓN Y BIBLIOTECA. Revista

FARISTOL. Revista

FLORES MARTINEZ, Teresa. *Materiales y objetos tradicionales para contar cuentos*. Ariel Ediciones, 2004

ISBN 84-93-4255-1-6

GARCIA PADRINO, Jaime. *Formas y colores: la ilustración infantil en España*. Ediciones de la Universidad de Castilla la Mancha. Cuenca, 2004

ISBN: 84-8427-298-2

H. BELVER, Manuel y ULLÁN, Ana M. *La creatividad a través del juego*.

*Propuestas del Museo Pedagógico de Arte Infantil para niños y adolescentes*. Amarú Ediciones.

ISBN: 978-84-8196-260-0

HIDALGO RODRÍGUEZ, M<sup>a</sup> Carmen. *La ilustración infantil española actual*.

Revista CliJ. Nº 144. 2001. Pp. 51-60.

LAZARILLO. Revista

LOWENFELD, Viktor y LAMBERT, W. *Desarrollo de la capacidad creadora*. 6th edición. Editorial Kapelusz. Buenos Aires.  
ISBN: 002-372090-5

MARTÍN PRADO, M<sup>a</sup> Vega. Educación creadora. Descubrimiento del libro y la literatura. *Revista Clij*.  
<http://www.asmi.es/arc/doc/VegaMartinPrado.pdf> . Consultado 01 Diciembre 2011  
Nº 109, p. 50-56.

MORÁN, José. *Álbumes ilustrados: El retorno de los que nunca se fueron*  
Revista Lazarillo. Nº 11. 2004. Pp. 7-14.

MUNARI, Bruno. *Bruno Munari. Mostra, Milano, Palazzo Reale, 11 dicembre 1986-1 marzo 1987*. Edición Electa spa, Italia 1986

\*

*MUNARI, Bruno. Quand les artistes créent pour les enfants : des objets livres pour imaginer* . Paris : Autrement , 2008  
ISBN 9782746711501

PARRA, Diego y CADAVID, Humberto. *Cerebremos la vida*. Primera edición, Diciembre de 2009 Barcelona. Ediciones Octaedro.  
ISBN: 978-84-9921-049-0  
cre

PELKEY BICKNELL, Trela, TROTMAN, Felicity. *Cómo escribir e ilustrar libros infantiles : ¡y conseguir su publicación!*. Aboitiz-Dalmau Editores, SL.  
Junio 2005  
ISBN 8495390558

PEONZA. Revista

PLATERO. Revista

PRIMERAS NOTICIAS. Revista

ROBINSON, Ken. El elemento, descubrir tu pasión lo cambia todo. Primera edición, España, Octubre 2009. Editorial Grijalbo.

READ, Herbert. Educación por el arte. Reimpresión, 1991, Editorial Paidós. ISBN: 84-7509-180-6

RODARI, Gianni. *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de contar historias*. Editorial Planeta, S.A., 2010. ISBN: 978-84-8453-164-7

SALISBURI, Martin. Ilustración de libros infantiles. Como crear imágenes para su publicación. 2005 Editorial Acanto. ISBN 84-95376-55-5

SÁTIRO, Angélica. *Pensar creativamente*. Primera edición, Diciembre de 2009 Barcelona. Ediciones Octaedro. ISBN: 978-84-9921-050-6

SÁTIRO, Angélica. *El reto del ¿cómo?.* Primera edición, Diciembre de 2009 Barcelona. Ediciones Octaedro. ISBN: 978-84-9921-052-0

STERN, Arno y DUQUET, Piere. *Del dibujo contemporáneo a las técnicas gráficas*. Primera edición 1966, Buenos Aires. Editorial Kapelusz S.A.

TANCHIS, Aldo. *Burno Munari: l'art est un métier*. Edicion Sers, Paris 1987 ISBN 2.904057.22.6

## 8.2. Referencias en la web.

CASTRO, José Miguel. "Semiología de la expresión"

<http://www.dirayaexpresion.es/documentos/semiologia.pdf>

MUNARI, Bruno. ¿QUÉ ES UN PROBLEMA? METODOLOGÍA PARA EL DISEÑO [http://www.alzado.org/articulo.php?id\\_art=354](http://www.alzado.org/articulo.php?id_art=354)

Centro de educación libertaria. Granada - <http://eltipitapa.com/>

<http://raw.wimbledon.ac.uk/?q=node/20>

<http://www.dirayaexpresion.es/index.htm>

<http://www.arnostern.com/>

LABORARTE <http://www.fe.unicamp.br/laborarte/>

Entrevista a Manuela Romo

[http://www.madrimasd.org/revista/revista27/quien/quien\\_es\\_quien2.asp](http://www.madrimasd.org/revista/revista27/quien/quien_es_quien2.asp)

David Brierley <http://davidbrierley.net/>

Un texto de Belén Borrego sobre el taller desarrollado por David Brierley en el curso de verano sobre creatividad y educación.

[http://www.fundacionbotin.org/amarillo-y-azul-dos-colores\\_visualización\\_blog\\_educacion-126489611970684.htm](http://www.fundacionbotin.org/amarillo-y-azul-dos-colores_visualización_blog_educacion-126489611970684.htm)

Pildora Creativa- <http://www.pildoracreativa.com/ilustracion-creativa/>

Marián Lario - <http://elgatoazulprusia.blogspot.com.es/>

Rocío Martínez <http://www.rociomartinez.es/index1.html>

Gusti - <http://www.gustillimpi.com/>

Charla con Gusti y Lola Casas

<http://latormentasomosnosotros.blogspot.com.es/2007/09/gusti-y-lola-casas-la-intencin-es.html>

Arnal Ballaster <http://www.arnalballester.com/>

Entrevista con Roser Capdevilla

<http://www.fanzineradar.es/index.php/arte/taller/519-entrevista-con-roser-capdevila-qsiempre-me-inspiro-en-gente-que-veo-por-la-calleg>

Rafa Castañeda <http://www.rafa-c.com/>

Meritxell Duran <http://www.meriduran.com/projects.php>

Taller de escultura de Maritxel Duran .

<http://www.talleresculturameriduran.blogspot.com.es/>

Africa Fanlo <http://www.africafanlo.com/frontoffice/ini.php>

Suplemento de literatura infantil y juvenil.

[http://www.literaturas.com/v010/sec0812/suplemento/index\\_suplemento.html](http://www.literaturas.com/v010/sec0812/suplemento/index_suplemento.html)

Servicio de Orientación al Lector - [www.sol-e.com](http://www.sol-e.com)

Imaginaria - [www.imaginaria.com/index.html](http://www.imaginaria.com/index.html)

Babar - [www.revistababar.com](http://www.revistababar.com)

Cuatro Gatos - [www.cuatrogatos.org](http://www.cuatrogatos.org)

Pizca de papel - [www.pizcadepapel.org](http://www.pizcadepapel.org)

Club Kirico - [www.clubkirico.com](http://www.clubkirico.com)

### 8.3. Álbumes infantiles.

ALEMAGNA, Beatrice. *¿Qué es un niño?* .

Editorial SM

CRESPO, Borja y GARCÍA, Chema. Corto cuentos. Editorail Astiberri, primera edición noviembre 2009.

ISBN: 9788492769216

GARCIA, Sergio & MORAL, Lola. *Odi'sblog 1.0*. Editorial Dargaud, primera edición.

ISBN: 9782505003588

LEE, Suzy. *El pájaro negro*. Barbara Fiore Editora 2010.

ISBN: 978-84-937506-6-4

MARI, Iela. *Las estaciones*. Kalandraka Ediciones Andalucía 2007

ISBN: 978-84-96388-57-4

MARI, Iela. *El globito rojo*. Kalandraka Ediciones Andalucía 2006.

ISBN: 84-96388-24-7

McDONNELL, Patrick. *Arte*. Primera edición febrero 2008. Editorial Serres.

ISBN: 9788498670592

MUÑOZ PUELLES, Vicente. *La rana Rony*. Editorial Macmillan Infantil y juvenil. 2007. Ilustrado por Rocío Martínez.

ISBN: 9788479421298

RODARI, Gianni. *Tonino el invisible*. Primera edición octubre de 2010.

Editorial Libros

del zorro rojo. Ilustrado por Alessandro Sanna.

ISBN: 9788492412723

SÁNCHEZ, Miriam y FERNÁNDEZ, Federico. *¿Dónde perdió Luna la risa?*.  
Primera edición 2001. Kalandraka Editora.  
ISBN: 84.8464.080.9

#### **8.4. Videos.**

Los secretos de la creatividad. Documental Eduardo Punset.-

<http://www.youtube.com/watch?v=TOHaSdZfwP4>

Encuentro Internacional Educacion Emocional, social y de la creatividad  
2011- Ana Albano

[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=-QiYp2BrYt4](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=-QiYp2BrYt4)

Fomentar la creatividad Manuela Romo. <http://youtu.be/uwib2I9GoOA>

Encuentro Internacional Educación Emocional, social y de la creatividad  
2011- David Brierley - <http://www.youtube.com/watch?v=hdYnt4tFYxM>