



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

**FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
PLANTEL XOCHIMILCO**

**EL TALLER DE ARTES PLÁSTICAS. EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
CON NIÑAS Y NIÑOS DE PRIMARIA ALTA EN CLASES EN LÍNEA.**

TESINA

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN ARTES VISUALES**

**PRESENTA
PERLA GUADALUPE MARTÍNEZ RODRÍGUEZ**

**DIRECTORA DE TESIS
DOCTORA GABRIELA PRIETO SORIANO**

XOCHIMILCO, CD. MX. 2024



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

A mí, aún con miedo logré el éxito más importante de mi vida hasta ahora. A mis padres que me han dado su amor y apoyo a lo largo de mi vida, y que aún en las adversidades siempre están conmigo. A mis hermanos, Crisel que es mi segunda madre. Rosy mi mejor amiga eterna, y mi hermano Toño y su frase “con todo menos con miedo”.

INDICE

Introducción	1
Cap. 1. Un panorama de la educación en el contexto artístico infantil	5
1.1. Diferencias entre la educación formal, no formal e informal para conocer las características del Taller AP	5
1.2. Conceptos principales	12
1.3. El aprendizaje significativo mediante la inducción como herramienta didáctica	15
Cap. 2. Impartición del Curso de Verano del Taller de Artes Plásticas para niñas y niños de diez años (Taller AP)	22
2.1. Sesiones	24
2.2 Resultados	63
2.3 Reflexiones	66
Conclusiones	68
Referencias	70
Bibliografía	71
Anexos	72

Introducción

Expondremos el proceso de realización, ejecución y análisis del “Taller AP”, es decir, el Taller de Artes Plásticas del grupo de niños de diez años del programa Pirinola. Taller de artes para niños y niñas. En el Taller AP recopilamos las estrategias didácticas del Laboratorio de Iniciación Artística Nómada, cabe mencionar que tanto el programa Pirinola como el Laboratorio Nómada fueron proyectos de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM, plantel Xochimilco.

El programa de Pirinola se desarrolló durante la dirección del Dr. Gerardo García Luna Martínez, director de la FAD durante el periodo 2018-2022. En este programa se impartieron talleres de artes plásticas, animación, literatura, ilustración y fotografía a niños en clases en línea a modo de curso de verano, además fue un programa de servicio social para las licenciaturas de Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual, entre otras afines.

El programa de Pirinola, surgió como un intento de responder a la emergencia sanitaria y de tener ofertas educativas en cuanto a las artes visuales se refiere, durante el confinamiento por la enfermedad de COVID-19 en el transcurso del año 2021. El proyecto culminó en el año 2022.

La pandemia impactó considerablemente el sector educativo, tal como lo demuestran los estudios donde se observó aumento de deserción académica (INEGI, 2021). En particular, el campo de las Artes Plásticas en la educación formal básica gubernamental ha sido uno de los más afectados, según señala Martínez (2014). Esto se debe en gran medida a la escasa cantidad de horas dedicadas a las clases presenciales y a las dificultades inherentes a la educación a distancia. Entre estas dificultades se incluyen la falta de supervisión directa del profesor durante el proceso de aprendizaje, la sobrecarga de información para los alumnos y el exceso de tareas de otras materias. Estas condiciones provocaron que los niños no tuvieran una educación de calidad, pues las actividades realizadas sin un guía las redujo a actividades sin propósitos artísticos.

Es por lo anterior, que analizaremos la importancia de las Artes Plásticas con el uso pedagógico de la inducción y observaremos cómo esta herramienta didáctica puede conducir hacia el aprendizaje significativo. Por lo tanto, examinaremos el efecto que tiene la enseñanza

de las Artes Plásticas en la cultura de los niños en el contexto de la pandemia por la enfermedad de COVID-19, y también fomentaremos la consulta de las inducciones y técnicas plásticas propuestas aquí para su práctica fuera de la emergencia sanitaria.

La “inducción” es una herramienta didáctica implementada en el Laboratorio de Iniciación Artística Nómada para denominar a los medios didácticos: como pueden ser materiales impresos, recursos audiovisuales y juegos educativos. Por lo que la inducción, es un proceso pedagógico llevado a cabo por el profesor con el fin de captar la atención del alumno y estimular su interés en relación a una actividad o tema en específico. Su principal objetivo es presentar las ideas fundamentales del contenido que se va a aprender para así crear aprendizajes significativos. Por otra parte, el aprendizaje significativo, de forma general, es cuando una persona adquiere y retiene nuevos conocimientos al relacionarlos de manera relevante con su conocimiento previo, lo que facilita la comprensión y retención de la información (Ausubel, *et al*, 1976).

Para el buen desarrollo del Taller AP, abordamos diversos temas de la historia del arte, facilitando así un primer acercamiento de los niños con las Artes Plásticas. Esto es crucial, ya que implica la explicación de conceptos y técnicas de manera que los niños puedan comprenderlos y disfrutarlos, fomentando en ellos el deseo natural de experimentar y desarrollar su sensibilidad artística. Así mismo, en el Taller AP, implementamos los principios docentes del Laboratorio Nómada, los cuales, buscan crear un espacio seguro que fomente la comunicación activa, el respeto, el desarrollo de la empatía, y el criterio individual de cada niño.

La tesina se divide en dos capítulos, en el primer capítulo plantaremos un panorama de la educación artística infantil en niños de diez años, particularmente dentro del contexto de la pandemia. Además, ahondaremos en los conceptos de educación, educación formal, no formal e informal, para distinguir sus diferencias y así delimitar cómo debería ser la educación artística en la actualidad. Explicaremos porque el Taller AP se desenvuelve en el marco de la educación no formal, y demostraremos que la educación no formal en el Taller AP funcionó eficazmente en el contexto de la educación a distancia en contraste con la educación formal.

De igual manera, enunciaremos algunos conceptos que competen en el proceso pedagógico del Taller AP, como lo son la didáctica que es la disciplina que estudia la aplicación de técnicas, estrategias y métodos destinados a la enseñanza y el aprendizaje, con el fin de facilitar el proceso educativo en diferentes contextos. Además, consiste en guiar al estudiante para que adopte su propio interés por aprender, transformando el proceso de adquirir conocimientos en un proyecto personal, en lugar de percibirlo como una obligación (Díaz, 2019). Las estrategias didácticas, son metodologías y recursos que utiliza el docente en el proceso de la enseñanza, que se adaptan según las necesidades de los alumnos, con el fin de lograr los objetivos de aprendizaje deseados.

Otro concepto del que hablaremos es el programa de estudios, que es una estructura curricular que presenta los aspectos fundamentales sobre lo que se enseña y la manera en que se enseñan los elementos de aprendizaje designados (SEP, 2022). También abordaremos el concepto de diseño de clase que es un concepto implementado por el Laboratorio Nómada, que significa planificar y organizar actividades con los recursos y estrategias didácticas, en este caso con las inducciones. Además, no tiene evaluaciones concretas y funciona como un método para acercarnos al aprendizaje significativo.

La técnica a la que nos referimos (en el ámbito artístico) es un conjunto de procesos necesarios para utilizar instrumentos específicos, los cuales, a su vez, están condicionados por las propiedades del material y por el propósito artístico del creador (Alegre, *et al*, p 187).

También, hablaremos de lo lúdico, que es todo aquello relacionado con el juego, este término abarca actividades, comportamientos o situaciones que implican entretenimiento, creatividad y participación, además promueve la experimentación y la espontaneidad para el bienestar emocional y cognitivo (Padilla, p. 115).

Por último, explicaremos los conceptos de aprendizaje significativo, inducción y los distintos tipos de ésta. Nos acercaremos a una definición de arte y de manualidades, para así observar sus características, diferencias y similitudes.

En el segundo capítulo describiremos, a modo de bitácora, la impartición del Curso de Verano del Taller AP, ahí mismo ilustraremos por medio de tablas el diseño de clase de cada sesión, con los objetivos de aprendizaje, las técnicas plásticas empleadas, inducciones y los materiales

necesarios para su desarrollo. Adjuntaremos fichas de las técnicas plásticas para su consulta. De igual forma, expondremos las finalidades de las inducciones y de las técnicas plásticas.

Finalmente, plantearemos los resultados obtenidos de la investigación teórica aplicada en el Taller AP, explicaremos porque las inducciones generaron aprendizajes significativos en clases en línea. Posteriormente expondremos las reflexiones, con propósito de suscitar el interés por la educación artística infantil. Esto es una invitación a no invalidar las narrativas de los infantes, mostrar atención a lo que quieren expresar y genuinamente impulsar este tipo de proyectos como una manera de engrandecer el acervo cultural. En las conclusiones proponemos la docencia artística en un lenguaje correspondiente a los niños para generar una educación artística significativa.

Cap. 1. Un panorama de la educación en el contexto artístico infantil

1.1. Diferencias entre la educación formal, no formal e informal para conocer las características del Taller AP

En el presente capítulo nos aproximaremos a una definición de la educación, la educación formal, no formal e informal, para así hacer una comparación entre los tres tipos, distinguirlos y conocer el funcionamiento del Taller AP y explicar porque se encuentra en el ámbito de la educación no formal.

Para comenzar, tomaremos dos de las cuatro definiciones del término “educación” que arroja la Real Academia Española (RAE); una de ellas menciona que es la “Crianza, enseñanza y doctrina que se da a los niños y a los jóvenes” la segunda dice que es “Instrucción por medio de la acción docente” (Real Academia Española, 2022, definición 2 y 3). Estas definiciones se diferencian de manera que se refieren por un lado a un ámbito informal y por el otro al institucional.

Por otro lado, la educación es el proceso fundamental que impulsa el desarrollo de las capacidades personales y colectivas, al promover el crecimiento de habilidades individuales, la adquisición de conocimientos, valores y experiencias exclusivamente humanas, fundamentales para el bienestar tanto a nivel personal como en el contexto social (SEP, 2022).

Como ya mencionamos anteriormente, con respecto a la educación no formal Smitter (2006) se refiere a aquella que está fuera de la institución, sirve como apoyo a la educación formal porque complementa conocimientos de dicha instancia; es de mayor acceso a la sociedad por su carácter incluyente, y flexible debido a los espacios en que se desarrolla.

Algunas diferencias que destaca Smitter entre la educación formal y no formal son principalmente, los espacios, pues la educación formal se desarrolla en una institución educativa, mientras que la no formal es posible implementarla en un espacio comunitario, en un centro cultural o alguna empresa. La educación formal otorga grados de estudio, por otra parte, la no formal puede o no otorgar certificados. Los planes de estudio son complejos en la educación formal; y en la no formal, no se necesita una elaboración exhaustiva y es accesible a distintos sectores de la población.

Por otro lado, “la educación informal es un proceso que dura toda la vida y en el que las personas adquieren y acumulan conocimientos, habilidades y actitudes mediante las experiencias cotidianas y su relación con el medio ambiente” (Martín, s. f., p. 4).

Considerando la información anterior, para esta investigación, entendemos a la educación formal como aquella enseñanza que se lleva a cabo en instituciones educativas con programas de estudio aprobados por miembros académicos de toda la institución en su conjunto. Una de sus principales características es que sigue un plan de estudios preestablecido, impartido por profesores calificados, además se obtienen certificados, diplomas o títulos académicos.

La educación no formal es un proceso de aprendizaje que si bien es estructurado no necesariamente está ligado a instituciones educativas tradicionales, como escuelas o universidades. Es flexible en cuanto a su estructura y horarios, y también a sus intereses particulares y suele estar diseñada para satisfacer necesidades específicas de sus grupos, y sobre todo puede no otorgar certificados académicos formales. Los talleres, cursos y capacitaciones son ejemplos de este tipo de educación.

La educación informal es aquella que se lleva a cabo en la vida cotidiana, no es estructurada ni planificada, se lleva a cabo totalmente fuera de las instituciones educativas tradicionales antes mencionadas. Su importancia radica en que la adquisición de conocimientos es a través de la experiencia en las interacciones familiares y sociales. Su característica más distintiva es que no sigue un plan de estudios ni tiene evaluaciones. Su relación con el aprendizaje significativo es que es espontánea.

Por otro lado, el crítico de arte Juan Acha (2007), menciona lo siguiente sobre la educación artística.

La educación artística escolar tiene como tarea fundamental enseñar a *apreciar*, o sea, a observar lo estético, lo plástico y el tema de una obra de arte. Así la observación satisfactoria de una obra artística exige una vista atenta, ágil y conocedora, que nos permita *captar los detalles* de las formas, los colores y los materiales, para traducirlos en sensaciones. La sensibilidad, a su vez, traduce estas sensaciones en emociones estéticas, mientras que la razón las convierte en pensamientos (p. 40).

Gracias a estas definiciones, en esta investigación entendemos la educación artística dentro del Taller AP como el desarrollo de la creatividad, la apreciación estética y la expresión artística. Además, pretendemos buscar y fomentar la comprensión, el análisis y la práctica de las diferentes expresiones plásticas, permitiendo a los alumnos explorar, interpretar y crear, mientras desarrollan habilidades cognitivas y emocionales.

Sin duda alguna, un ejemplo de educación no formal es el Taller AP. Para Cano (2012) el taller forma parte de la educación no formal o popular y lo define de la siguiente manera:

Intentando una suerte de definición, se podría decir que el taller en la concepción metodológica de la educación popular es: un dispositivo de trabajo con grupos, que es limitado en el tiempo y se realiza con determinados objetivos particulares, permitiendo la activación de un proceso pedagógico sustentado en la integración de teoría y práctica, el protagonismo de los participantes, el diálogo de saberes, y la producción colectiva de aprendizajes, operando una transformación en las personas participantes y en la situación de partida. (p. 33).

Con lo anterior, resulta claro que el Taller AP es un espacio donde el aprendizaje nace como un acto colectivo, en el que la retroalimentación se desempeña en el ejercicio de la teoría crítica y reflexiva, junto con la práctica entre los talleristas y los alumnos.

Conociendo las definiciones de educación y sus tipos podemos decir que el Taller AP se encuentra dentro del ámbito de la educación no formal, por lo que explicaremos más a detalle cómo se desarrolló.

El objetivo del programa Pirinola. Taller de artes para niños y niñas, fue proporcionar una educación artística continua para los niños y niñas. Para lograr esto, se retomó el enfoque pedagógico del Laboratorio de Iniciación Artística Nómada. Dicho enfoque se basa en el juego, la experimentación y la conexión entre las artes plásticas, la literatura y los cortometrajes como base para el aprendizaje.

Los objetivos específicos del programa Pirinola fueron:

1. En el contexto de la pandemia, continuar promoviendo el desarrollo de habilidades sociales, empatía, aprecio por la estética, creatividad e imaginación en los niños y niñas a través de talleres de artes en línea.
2. Atender también al público que ya está involucrado en el Taller Infantil de Artes Plásticas (TIAP), brindando talleres continuos de artes plásticas para niños.
3. Crear un entorno que permita a los niños no solo desconectarse de la realidad, sino también interactuar directamente con sus pares, una experiencia que se volvió escasa debido a la pandemia.
4. Avanzar en la investigación y desarrollo de estrategias didácticas para la enseñanza de artes en línea, de modo que la experiencia de participar en estos talleres sea

enriquecedora y satisfactoria para los niños, combinando las bases esenciales de los talleres presenciales con las ventajas de los medios digitales.

5. Cumplir con los objetivos de la Universidad y la Facultad de Artes y Diseño en lo que respecta a la promoción de la cultura y el bienestar social.

Para el buen desempeño de cada tallerista en el proceso de instruir a los niños, se realizó una capacitación de tres meses previos al inicio del curso de verano. En el desarrollo de la capacitación se realizaron lluvias de ideas entre los encargados del proyecto y los talleristas sobre ¿Qué se entiende por educación artística infantil y por didáctica? También se establecieron algunas características de los niños: mayor curiosidad por el mundo que los rodea, diferencias cognitivas y mayor capacidad de asombro. Así mismo, se plantearon las características de los talleristas de Pirinola: son una guía y no imponen, no juzgan ni limitan a los alumnos, escuchan y actúan acorde a las situaciones que sean favorables para el bienestar de los niños, aprenden de sus alumnos, se interesan y se comprometen con el grupo.

Una vez entendidas estas ideas, correspondiente a cada área disciplinaria (artes plásticas, literatura, animación, ilustración y fotografía) los talleristas se dividieron en cada área según sus intereses para así ir a la experimentación y práctica como tal de cada una de las técnicas.

En esta investigación hablaremos específicamente del grupo de Artes Plásticas de diez años (Taller AP) entendido esto, cada taller se conformó por dos talleristas, en el Taller AP fueron Perla Guadalupe Martínez Rodríguez y Aura María Ortiz Lorenzana.

Para los talleres de Artes Plásticas se crearon grupos de diversas edades, para ello se retomó la teoría del desarrollo cognitivo del psicólogo suizo Jean Piaget (1920) o, dicho en otras palabras, las cuatro etapas del desarrollo cognitivo que son:

Etapa sensorio-motora (0 a 2 años).

Durante esta fase, el niño ajusta sus reflejos naturales a través de la práctica, al notar que sus acciones tienen un impacto en su entorno, desarrolla una fuerte curiosidad y habilidad para anticipar situaciones.

Etapa pre-operacional (2 a 7 años).

En esta fase, el niño adquiere la habilidad de representar mentalmente la realidad, imitando a adultos y a otros niños, demostrando juego simbólico y experimentando un notable avance en sus habilidades lingüísticas.

Etapa operacional concreta (7 a 11 años).

En esta etapa los niños comienzan a emplear la lógica para llegar a conclusiones válidas, pero solo cuando se basan en situaciones concretas, y sus sistemas de categorización se vuelven más complejos. Además, su pensamiento se vuelve menos egocéntrico.

Etapa operacional formal (11 años hasta la adultez).

En este período, se adquiere la habilidad de emplear la lógica para llegar a conclusiones abstractas que no dependen de experiencias concretas. Así, se puede reflexionar sobre el propio pensamiento, analizar y manipular esquemas de pensamiento, y utilizar el razonamiento hipotético deductivo.

Lo anterior es importante porque para la realización de las fichas técnicas (mostradas en el capítulo 2) tomamos en cuenta las edades de los niños para así procurar su seguridad al momento de realizarlas. El Laboratorio de Iniciación Artística Nómada categorizó edades de los niños en pequeños, medianos y grandes. Los niños pequeños corresponden de un rango de edad de los 4 a los 6 años (etapa pre-operacional), los niños medianos de los 6 a los 7 años (etapa pre-operacional) y los grandes de los 7 a los 10 años (etapa operacional concreta).

Posteriormente, una vez verificadas y aplicadas cada una de las técnicas, cada taller realizó su propio diseño de clase para así iniciar las sesiones frente a grupo, cumpliendo con los materiales requeridos para el buen desempeño de cada clase.

Para efectuar el objetivo de la difusión cultural de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM, realizamos una exposición virtual en el videojuego Virtual FAD XP, en la que todas las obras realizadas por cada niño de cada grupo del programa Pirinola se expusieron de manera digital. Las obras de los niños del Taller AP las mostramos en los anexos.

Como menciones antes, el Taller AP, rescatamos estrategias didácticas basadas en el aprendizaje significativo, principalmente la premisa de la experiencia propia del alumno y la implementación de juegos que ayuda al acercamiento de las Artes Plásticas desde una edad temprana para su posible formación futura. Además de rescatar las estrategias, estas se adaptaron a la virtualidad, aprovechando las TICS de modo que, aunque existe la distancia de por medio, el conocimiento en torno a las Artes Plásticas llegó a los niños de una manera satisfactoria, divertida y educativa.

La crisis sanitaria afectó el ámbito educativo, como lo evidencia el estudio del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) de los Resultados de la encuesta para la medición del impacto covid-19 en la educación (ecovid-ed) 2020, en él se obtuvo que en población de 3 a 29 años inscrita durante el ciclo escolar 2019–2020, 73. 2% de la población nivel primaria no concluyeron el año, la razón principal fue la pandemia por COVID-19 (INEGI, 2021).

En segundo lugar, en esa misma encuesta se observó que en educación primaria, los niños dedican entre tres a cinco horas a actividades escolares. Cabe mencionar que en esas horas se distribuyen las tareas de todas las materias, por lo que un mínimo de dichas horas se dedica a la materia de Educación Artística.

Lo anterior no difiere respecto a años anteriores, en donde las escuelas de educación básica en México, durante el plan de estudios del 2011 de la SEP dedicaban de una a cuatro horas máximas por semana a la enseñanza de las artes; englobando también a otras áreas artísticas como danza, teatro y música (Martínez, 2014). En consecuencia, el tiempo dedicado a las artes plásticas fue mínima.

La conclusión procedente es que la pandemia por COVID-19 repercutió en la educación significativamente, esto es, en la manera de enseñar, ya que evidenció la importancia de la educación no formal, es decir, para los niños del Taller AP, el curso de verano fue un apoyo a su educación artística durante el confinamiento, esto complementó su educación formal, en cuanto la materia de Educación Artística nos referimos.

Para ejemplificar lo anterior, el programa Aprende en Casa; que fue una estrategia nacional de aprendizaje para garantizar el derecho a la educación de los jóvenes y niños a través de medios digitales. Ayudó a la crisis educativa en el sentido que permitió que la educación fuera gratuita para todos los niños, sin embargo, aun en las clases televisadas, seguían implementando los programas de estudio inflexibles, con tiempos específicos, llevando a cabo tal cual las actividades que se realizaban antes de la pandemia en las aulas, sin tomar en cuenta la distancia.

Esto provocó que los alumnos tuvieran un exceso de información, porque sin la ayuda de un intermediario, en este caso el profesor, los alumnos no absorbieron ese conocimiento de

manera favorable, además de solo estar viendo la televisión sin entender ni poder hacer preguntas a sus profesores en el momento. Esto derivó a una desmotivación reflejada en problemas psicológicos como ansiedad, estrés y aburrimiento (SEP, 2022). Por lo tanto, el Taller AP se desempeñó como un espacio en donde las Artes Plásticas disminuían el agobio del confinamiento mediante prácticas imaginativas y creativas, mientras reforzaban conocimientos amplios en su desarrollo formativo básico.

En el desarrollo del Taller de AP en línea presentamos limitaciones de dos tipos: física y tecnológica. La primera, la barrera física fue que al estar físicamente en diferentes espacios no podíamos tener un diálogo óptimo y próximo con los alumnos, es decir, aunque las clases fueron uno a uno, fue difícil explicar ciertos procedimientos técnicos mediante la cámara. La limitación tecnológica, fue el problema de conexión a internet, de audio, o de imagen.

La enseñanza en Artes Plásticas fue fundamental dentro del marco del confinamiento, porque el arte en sí mismo ayuda a una de las características culturales del ser humano, la comunicación, que se vio considerablemente afectada en las relaciones sociales. Además, mediante el ejercicio artístico los niños desde una edad temprana comunican sus inquietudes con los demás de manera poética, es decir, apelando a lo más profundo del subconsciente que es lo emotivo.

Una de las ventajas de enseñar artes a los niños es que los profesores, en este caso las talleristas, aprendemos de los alumnos, esto es en cómo los niños les dan sentido a ciertas cuestiones de la realidad, mediante sus mundos internos. Es por lo anterior, que la educación artística en la actualidad debería estar enfocada en el aprendizaje individual de cada niño según sus necesidades y las de su entorno, es decir, el docente debería entender la situación de los niños a quienes enseña, comprender cómo están física y emocionalmente y también sus relaciones sociales y familiares. Para así, a través de los métodos de enseñanza acercarnos a dar respuesta de esas preguntas de cómo están y sobre todo qué es lo que necesitan aprender.

1.2. Conceptos principales

Con el fin de conocer más acerca del desarrollo del Taller AP. Analizaremos los siguientes conceptos: didáctica, estrategias didácticas, programa de estudios, diseño de clase, y técnica. Es fundamental para esta investigación abrir un panorama conceptual para así comprender el desarrollo del Taller AP, por lo que se comenzará por definir qué es la didáctica.

La didáctica, para Ángel Díaz (2019), doctor mexicano en pedagogía, es una disciplina que va más allá de la mera transferencia de conocimientos a los estudiantes. En lugar de centrarse en llenar de saberes a los alumnos, se enfoca en comprender las intencionalidades que subyacen en los saberes propuestos en un entorno escolar. Su enfoque principal radica en la pertinencia y el valor social y personal de estos conocimientos, más que en su utilidad.

Con lo anterior, podemos decir que el objetivo fundamental de la didáctica es ayudar a los estudiantes a cultivar su deseo de aprender y convertir el proceso de aprendizaje en un proyecto personal y significativo, en lugar de una tarea obligatoria para satisfacer al docente o para obtener una calificación. Además, la didáctica reconoce la importancia de la interacción, el trabajo colaborativo y el apoyo para resolver inquietudes, y se ocupa de analizar y conceptualizar los desafíos relacionados con estos aspectos en el contexto educativo.

Por lo tanto, las estrategias didácticas son la planeación de los actos a través de los cuales se pueden alcanzar los fines de aprendizaje. Entonces, las estrategias didácticas que se utilizaron en el Taller AP fueron principalmente dos: las inducciones y las técnicas plásticas. Todo ello distribuido en un diseño de clase.

El concepto de diseño de clase está relacionado con el de programa de estudio. “Se entiende por programa de estudio al organizador curricular que despliega los elementos centrales en torno al qué y cómo se enseñan los objetos de aprendizaje señalados en los campos formativos [...]” (SEP, 2022). El programa de estudios se refiere a un conjunto de estrategias didácticas aplicadas y divididas en tiempo, es decir, en cada sesión escolar y en cada una de las actividades y técnicas enfocadas en objetivos y aprendizajes esperados.

Al ser tan sistemático en cumplir con un esquema curricular específico, en el Taller AP se empleó el diseño de clase, que es un proceso mediante el cual se organizan los elementos claves de las sesiones que son los objetivos de aprendizaje, técnica, inducciones, tema específico, los materiales y tiempo aproximado de la sesión. Los objetivos de aprendizaje se vinculan a las inducciones y a las técnicas plásticas.

El diseño de clase considera las necesidades individuales de los estudiantes, y su mayor herramienta didáctica es la inducción, que a su vez esta reúne distintos medios didácticos, todo esto con el propósito de llegar a un aprendizaje significativo. Difiere del programa de estudios porque no tiene evaluaciones, es flexible en cuanto a la improvisación y a la escucha, lo que lo hace parte de la educación no formal.

Es por ello, que el diseño de clase se enfoca más en crear un espacio de aprendizaje mediante la manera en la que se introducen los temas. Por esta razón, se toman en cuenta los *accesorios* que tematizan el ambiente educativo, en el Taller AP, el ambiente virtual. Para entender más a fondo esto, una analogía sería con una obra teatral, en la que se utilizan *accesorios* que le dan sentido a la historia de la obra, estos pueden ser el vestuario, la música y el maquillaje. En el Taller AP, la historia es equivalente a los objetivos de aprendizaje. Por lo tanto, la configuración del diseño de clase es comprender la inducción y conforme a esta tener los *accesorios* necesarios para su buen desarrollo.

Los objetivos vienen dirigidos desde la inducción (de la cual se hablará más a fondo en el siguiente capítulo) hacia las técnicas plásticas. Es por ello, la importancia que tiene la inducción como estrategia didáctica y su implementación en talleres y en otras instituciones educativas.

El análisis precedente es que el diseño de clase forma parte de la educación no formal debido a que es un elemento sustancial del Taller AP. Por ello, tiene flexibilidad y adaptabilidad (características de la educación no formal). Los alumnos pueden tener diferentes niveles de conocimientos y habilidades, por lo que el diseño de clase debe ser lo bastante flexible para abordar distintas necesidades. Además, la evaluación es continua, es decir, proporciona retroalimentación a los alumnos, esto incluye las discusiones grupales.

El diseño de clase dentro de la educación no formal, implica la creación de experiencias educativas prácticas y flexibles, centradas en el alumno y orientadas a objetivos específicos. Entonces, algunas diferencias que podemos distinguir entre el programa de estudios y el diseño de clase son que el diseño de clase se enfoca en la planificación de sesiones específicas, mientras que el programa de estudios examina los objetivos de aprendizaje de un programa educativo en su totalidad. Otro factor es que el programa de estudios es más estructurado y puede ser menos adaptable a cambios. El diseño de clase establece el aprendizaje de manera diaria, por su parte, el programa de estudios lo hace de manera general y observa los objetivos de aprendizaje a largo plazo.

Por otra parte, definiremos qué es la técnica, que es un concepto sustancial en la configuración del diseño de clase.

La técnica es el conjunto de procedimientos exigidos por el empleo de determinados instrumentos, condicionados éstos a su vez por la naturaleza del material y por el fin que el artista se propone. Lejos de ser simples procedimientos de ejecución, las técnicas son fuerzas creadoras estrechamente unidas a la vida de las formas a las que condicionan; tanto las materias como las técnicas son partes constructivas de la obra, las formas no existen de antemano, sino que toman cuerpo de ellas. Cada clase de materia requiere y exige un tratamiento adecuado a su propia naturaleza, de este modo la elección de la materia condiciona a la técnica que se ha de emplear y, desde luego, el resultado final de la obra (Alegre, *et al.*, 2010, p.187).

Tomando como referencia el concepto anterior, para esta investigación entendemos a la técnica plástica como la materialización de la expresión creativa, imaginativa y sensorial de los niños, mediante un estímulo que viene de la inducción. También, implícitamente se reflejan los aprendizajes esperados, que en el diseño de clase y correspondiente al arte son referentes de tipo oníricos y fantásticos, pero también partiendo de un conocimiento de ellos mismos, de sus entornos y del mundo.

En conclusión, una vez entendidos y establecidos estos conceptos podemos definir qué es el aprendizaje significativo y explicar cómo la inducción es una herramienta didáctica primordial para entender el funcionamiento del Taller AP.

1.3. El aprendizaje significativo mediante la inducción como herramienta didáctica

En este capítulo abordaremos el concepto de aprendizaje significativo. Exploraremos cómo la inducción, particularmente en el Taller AP, se convierte en un medio fundamental para el aprendizaje, explicando esto con la noción de lo lúdico según Jean Piaget. También plantearé las diferencias entre arte y manualidades, resaltando como distinción la creatividad y la expresión conceptual.

Fundamentalmente debemos tener claro ¿Qué es el aprendizaje?, Manterola (1998) menciona que es un proceso en el cual existen cambios importantes en el pensamiento y en las expresiones de una persona según sus experiencias. Además, sugiere que es más evidente cuando se modifica la conducta del aprendiz, es decir: “el aprendizaje es producto de la experiencia del aprendiz con lo que aprende, ya sea un objeto, ideas, sentimientos, movimientos, personas, etc.” (Manterola, 1998, p. 38).

Existen distintos tipos de aprendizaje, pero hablaremos acerca del significativo —porque es el que nos interesa para esta investigación—. Este tipo de aprendizaje fue señalado por primera vez gracias al psicólogo estadounidense David Ausubel.

La esencia del aprendizaje significativo reside en que ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria queremos decir que las ideas se relacionan con algún *aspecto existente específicamente relevante* de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición. (Ausubel *et al.*, 1976, p. 48).

Con la cita anterior podemos afirmar que, si lo que se está aprendiendo es importante para el aprendiz, el aprendizaje surge entonces de manera espontánea y genuina.

Del mismo modo sucede cuando los niños juegan, el jugar impacta de manera significativa el momento presente porque implica ponernos en lugares o situaciones que no son nuestras propiamente. Los juegos estimulan a los niños de manera que, si resultan ganadores, eso fortalece su autoestima, los impulsa a aprender a jugar ese juego, mientras que paralelamente, están aprendiendo muchas cosas más a partir de ello, sin que lo perciban.

En el Taller AP, el aprendizaje surge totalmente a partir del juego, por lo que el término lúdico es fundamental para esta investigación. Para definir lo lúdico, tomaremos las ideas de Jean Piaget, psicólogo suizo, que elaboró una teoría para entender de una manera más precisa la infancia del ser humano.

El término lúdico hace referencia a la recreación, tiempo de ocio, entretenimiento y diversión por su origen en latín que significa juego. Para tener una definición más clara, Jean Piaget en palabras de Padilla (2012) refiere a lo lúdico de acuerdo con la inteligencia, es decir, de cómo los niños asimilan el mundo por medio del juego.

Cuando los niños tienen entre diez y once años es la etapa del pensamiento operatorio concreto, en la que el juego significa para ellos comprender las reglas y establecer vínculos sociales con sus compañeros y aceptar la equivocación, esto es un comportamiento favorable para tener la facultad de considerar sus fallas y regresar en una actitud apacible.

“Lo lúdico tiene que ver también con lo operativo concreto, adquiriendo de esta manera la conciencia de su egocentrismo, ampliación de su sociabilidad y reversibilidad” (Padilla, 2012, p. 115).

En síntesis, lo lúdico va más allá del juego en sí, es la capacidad cognitiva del niño en la que se comunica a través de objetos y situaciones con los demás; que lo acompaña en todas sus etapas de desarrollo. Lo lúdico es fundamental para comprender la inducción, pues ambos elementos se funden para crear aprendizajes significativos.

Como se mencionó en la introducción, el término “inducción” es una palabra para denominar a una herramienta didáctica, empleada por el Laboratorio Nómada. Para comprender a fondo este concepto lo examinaremos con las siguientes definiciones para después llevarlo al contexto de la pedagogía.

Inducción es “Acción y efecto de inducir” (RAE, 2022, definición 1) y los significados para la palabra inducir, arrojan tres, la primera es: “Mover a alguien a algo o darle motivo para ello”; la segunda: “Provocar o causar algo”; y, por último, la tercera:

“Extraer, a partir de determinadas observaciones o experiencias particulares, el principio general implícito en ellas” (RAE, 2022, definiciones 1, 2 y 3).

Con esta información podemos decir que la inducción en pedagogía se refiere a motivar a los alumnos, por medio de acciones previas, para realizar cierta actividad con entusiasmo. Es provocar y despertar en los alumnos interés por los contenidos a aprender. Es decir, se introducen los conceptos, ideas o habilidades de manera que puedan relacionarlos significativamente con conocimientos previos. La inducción, busca crear conexiones cognitivas entre lo que los estudiantes ya saben y lo que están aprendiendo, fomentando la comprensión en lugar de la memorización.

Un estudiante motivado tiene un mejor rendimiento escolar, y la motivación nos lleva hacia lo lúdico, que es parte fundamental en el desarrollo cognitivo de los niños porque el juego les genera cierta expectativa y por lo tanto un interés. Las inducciones crean situaciones que estimulan la reflexión y la conexión con experiencias personales.

La inducción es tarea del profesor, porque su función es lograr la atención del alumno en la actividad asignada, al establecer las ideas principales del tema. Puede ser verbal y material. La primera se refiere a anécdotas, preguntas o ejemplos; y la segunda utiliza medios didácticos como pueden ser juegos u objetos concretos (Gonzales, s.f.).

La inducción permite organizar la mirada del alumno, dirigirla, guiarla hacia lo que se les pretende enseñar, y en el caso del Taller AP es acercarlos al arte. Es generar el entorno para que los niños descubran el arte por sus propios medios. Esto se logra con referentes fantásticos, oníricos y de conocimiento del mundo. Los referentes son importantes porque estimulan la creatividad y la imaginación de los niños. Significa adaptar los temas teóricos/artísticos en actividades o juegos que los niños puedan canalizar y culminar en un objeto plástico. En la inducción toda acción simboliza algo, en otras palabras, existe una justificación de lo que se les muestra o se les proporciona a los alumnos, y esto surge gracias a diversas herramientas didácticas.

Aquí mostraremos los tipos de inducciones utilizadas en el programa Pirinola, y por lo tanto algunas de ellas las utilizamos en el Taller AP, éstas las observaremos más a detalle en el siguiente capítulo. Es importante mencionar que las inducciones de libros, son parte de un acervo educativo reunido por el Taller Pirinola, y que fue compartido en una carpeta de Google Drive para que todos los talleristas pudieran consultarlos y a su vez, pudieran tomar los más convenientes según las sesiones de su grupo.

A continuación, enlistamos los tipos de inducciones utilizadas en el programa Pirinola:

- Vídeos: Vídeo cuento, vídeo de conocimiento de mundo y vídeo recopilatorio de imágenes (obras de arte o imágenes de referentes).
- Imágenes: como tema, de conocimiento de mundo y como referente visual.
- Música: Ambiental, de acompañamiento y como control de energía.
- Audio: Audio cuento y audio libro.
- Dinámicas de imaginación y sensibilización: Espaciales, expresión corporal y gestual, actuación.
- Dinámicas lúdicas: Movimientos, ritmo, lingüísticos, improvisación y juego de rol.
- Libros: Libro álbum (no se puede desprender la imagen del texto), libro ilustrado (ilustra lo que el texto dice), libro silente o silencioso (narra todo con imágenes).

Para Lawrence Stenhouse, pedagogo británico, la educación está formada por cuatro elementos: el entrenamiento, la instrucción, iniciación e inducción. “La inducción supone la introducción en los sistemas de pensamiento (el conocimiento) de la cultura y una inducción lograda da lugar a una comprensión” (Stenhouse, 1984, p. 122).

De este modo, la inducción es la herramienta didáctica a través de la cual podemos llegar a esta comprensión que menciona Stenhouse. En contraste, existen otros aprendizajes que no son significativos, como lo es el aprendizaje repetitivo o memorístico.

“El aprendizaje repetitivo se produce cuando el alumno adopta la actitud de asimilar al pie de la letra los contenidos, o cuando los contenidos son arbitrarios, o cuando el alumno no tiene los conocimientos necesarios para que resulten significativos” (Manterola, 1998, p. 181). En este tipo de aprendizaje es más difícil conservar los contenidos a lo largo del tiempo, pues al no existir este hallazgo, sólo existe la comprensión.

En el ámbito de las Artes Plásticas, específicamente con los niños, podemos confundir los términos de Arte y Manualidades. Además, el término de Arte es susceptible a cambiar dependiendo los contextos, es por ello que nos aproximaremos hacia una definición más clara.

La palabra Arte se define como “Capacidad, habilidad para hacer algo” y “Manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros” (RAE, s.f., definición 1 y 2).

Juan Acha define el arte como un fenómeno sociocultural que consiste en tres actividades básicas: producción distribución y consumo (apreciación), son una unidad tripartita (Acha, 2007, p. 36).

El arte es uno de los bienes más preciados que el hombre ha producido para su enriquecimiento espiritual. La palabra arte es una generalización que usamos, por costumbre, para referirnos a los *oficios* denominados **artes**, cuyas manifestaciones son las obras más sublimes, consagradas por la humanidad. Las artes reflejan los valores de su cultura a través del tiempo y son producidas por personas llamadas artistas (Acha, 2007, p 20).

Por otro lado, Hugo Hiriart lo define de la siguiente manera “Arte es entonces el trabajo humano que inventa modificando una tradición heredada, tradición cuyas obras se captan, aprecian y comprenden mediante el gusto estético” (Hiriart, 2015, p. 7).

En efecto, el arte por ser una parte innata de la actividad humana, podemos decir que es un lenguaje, es decir, posee una intención comunicativa hacia un espectador o bien introspectivamente, de ideas, expresiones, emociones y sentimientos a través de un medio; además tiene carácter polisémico, transmite alguna experiencia estética (entendido esto como sensaciones de bienestar, asco, atracción, repulsión, miedo, reflexión, etc.).

Es un lenguaje que tiene distintos fines, como puede ser el innovar, transformar, sensibilizar algún aspecto de la realidad o bien el crear nuevas realidades.

En conclusión, en esta investigación definimos el arte como una manifestación de la creatividad y la expresión humana que involucra la creación de representaciones con el propósito de comunicar. En efecto, puede ser apreciado por su valor estético, su capacidad de evocar emociones, de persuadir la reflexión y su habilidad para representar aspectos de la cultura, la sociedad y la naturaleza humana. Además, es una herramienta para la exploración de la condición humana.

Por otro lado, la palabra manualidad significa “Trabajo llevado a cabo con las manos” (RAE, 2022, definición 1) en este sentido, su función es realizar una actividad técnica con sus respectivos aspectos formales (color, posición, textura, forma, entre otros aspectos). Su mayor característica es ser un medio de esparcimiento y de ocio.

Para María Acaso (2009) las manualidades, tal como su nombre lo sugiere se presentan como un verdadero entretenimiento en el que se llevan a cabo actividades manuales, enfocándose únicamente en los procesos vinculados a la producción y relegando el análisis. Algunas características de las manualidades incluyen procesos manuales dirigidos hacia la producción, sin considerar la creación artística como un proceso intelectual. Lo visual se genera con el propósito de ser decorativo.

Analizando el termino anterior, entendemos manualidades como actividades prácticas que implican la creatividad en la fabricación de objetos utilizando las habilidades manuales, se caracterizan por producir objetos ornamentales con una función, además se enfocan en la maestría de la técnica.

En el ámbito artístico, solemos tener prejuicios acerca de que el arte es sólo plasmar sentimientos en un medio, un pasatiempo, un método terapéutico, aunque todo lo anterior es importante para el desarrollo personal, cabe mencionar que el arte va más allá de todo eso. Si bien, en el Taller AP no pretendemos que los niños se conviertan en artistas profesionales, sí esperamos que el arte forme parte de sus vidas de manera significativa.

Ante esta situación, existen talleres de Artes Plásticas en donde no se fomenta la creatividad. Se dedican a actividades de rellenar, colorear y agrupar, que, aunque son ejercicios que estimulan el desarrollo psicomotriz para explorar las formas, colores y los límites en cuanto a dibujo se refiere, no requieren más que habilidad técnica. Por otra parte, el desarrollo de manualidades no perjudica el aprendizaje, porque es una manera de acercar a los niños a habilidades técnicas y de que los niños tengan una maduración cognitiva, pero sí puede disminuir su capacidad intelectual.

Una vez que analizamos ambos conceptos, algunas diferencias entre el arte y las manualidades que destacamos son: las manualidades se centran en la elaboración de objetos decorativos, el arte se caracteriza por su expresión conceptual y a menudo se centra en la exploración de ideas, emociones y conceptos más profundos, además, el arte tiene creatividad ilimitada en cuanto a materialidad nos referimos.

Los niños no le dan importancia al arte porque los contenidos o los medios por los que los introducen no son relevantes en sus contextos, y no hay un acompañamiento real por parte de los profesores. En segundo lugar, no le dedican el tiempo suficiente que requieren las Artes Plásticas, sólo se les proporciona material y una temática sin relevancia, por lo tanto, queda en el olvido.

La pedagogía tóxica anula las capacidades tanto del profesor, que se convierte en mecánico que no se para a pensar *qué hay que hacer* sino cumplir con una técnica eficiente *para hacer bien lo que se le dice que tiene que hacer*, como la de los estudiantes, que son tratados como objetos para completar un puzzle comercial (Acaso, 2009, p.43).

La cita anterior quiere decir que el profesor no acompaña a los alumnos en este proceso de espacio creativo y de aprendizaje de manera que a sus alumnos les interese, sino que cumple con lo establecido, con un programa de estudio, sin importarle si sus alumnos aprendieron nociones artísticas más allá de la técnica.

Por lo que es primordial que los docentes en artes investiguen las características de vida de la generación de los niños a los que enseñan, es tarea del docente, del tallerista, indagar qué cultura los envuelve, su música, juegos, caricaturas, series, programas de televisión y moda. Sus inquietudes y tratar de encontrar respuestas para ellas.

Si bien los niños no pueden modificar paradigmas sociopolíticos, desde la niñez podemos comenzar por sembrar en ellos el interés para provocar, mover, hacer reflexionar a adultos, que se supone ya han pasado por estos procesos de inquietud. Sin embargo, con la inteligencia y la creatividad de los niños desde sus discursos, pueden desarrollar propuestas que transforman ciertas visiones en las artes.

Se debe tener claro que no pretendemos que los niños copien la cultura popular, más bien encontrar vías en las que tomen ciertos referentes como inspiración, para convertirlo en algo propio. Es generar momentos a partir de lo que los alumnos ven, sin que ellos imiten esos modelos, sino que, a partir de allí, creen cosas nuevas.

Cap. 2. Impartición del Curso de Verano del Taller de Artes Plásticas para niñas y niños de diez años (Taller AP)

En este capítulo explicaremos a modo de bitácora cómo se desarrolló el Taller AP según los términos educativos anteriormente explicados. Por lo que, para preparar el diseño de clase tomamos en cuenta principalmente los temas, es decir, reflexionamos ¿Qué aprendizajes queremos transmitir a los niños a través del arte? En este sentido, planteamos temas que les otorgaran una perspectiva de sí mismos y de su alrededor; que al mismo tiempo les ayudará a reflexionar ¿quiénes son ellos?, ¿cuáles son sus entornos y su mundo cotidiano? y así lo pudieran canalizar de manera creativa en medios artístico-plásticos. También, el propósito es otorgarles un panorama cultural, en donde conozcan las tradiciones, costumbres, relaciones sociales y las expresiones artísticas de tiempos antiguos y también más acorde a su tiempo, para que así descubran cómo estos aspectos se vinculan día a día dentro de su generación.

Las inducciones las ideamos de acuerdo a la edad de los niños del curso, en este caso diez años. Para ello, reunimos el material didáctico antes de iniciar el taller: libros en versión electrónica, videos, imágenes en presentaciones y planeación de juegos.

Las técnicas las pensamos acorde a cada temática, porque la materialidad de la técnica plástica se podía prestar según estas. También a lo largo del curso, fuimos incrementando el nivel de dificultad de las técnicas, iniciando con técnicas más sencillas en cuanto a materiales y habilidad manual. Los materiales los escogimos con la finalidad de que fueran accesibles para los niños y que se pudieran reutilizar en distintas sesiones, igualmente se agregaron alternativas en caso de no encontrar los solicitados.

Con el propósito de verificar que las técnicas no fueran difíciles de llevar a cabo de manera virtual con los niños, las talleristas hicimos pruebas de éstas. Posteriormente, elaboramos fichas técnicas que describen paso a paso cómo efectuar las técnicas con recomendaciones (anexas más adelante dentro de este capítulo). Igualmente realizamos un cronograma para determinar los tiempos de cada inducción y técnica en orden de realización, esto a razón de que algunos procedimientos debían realizarse sincrónicamente porque tenían las mismas características.

Además, elaboramos una lista de materiales que se les proporcionó vía virtual a los padres o asesores de los niños, para que, una vez iniciado el curso todos los niños tuvieran los materiales necesarios. En dicha lista, les dimos indicaciones de ciertos materiales, por ejemplo: para la sesión 6 es necesario, lavar, cortar y secar el cuello de tres botellas por la mitad y para la 2, 8 y 9 se requiere la presencia de una persona adulta supervisando el uso de la plancha de ropa. También anexamos una lista de materiales que se usan diariamente como lo son: computadora o tableta con conexión a internet desde la cual puedan ingresar a la sesión, mandil o ropa que pueda ensuciarse y mantel o lo que considere útil para cubrir la mesa o el espacio de trabajo del menor.

Así mismo, realizamos un grupo vía WhatsApp en donde existía comunicación con los responsables de los niños, ahí les enviábamos la lista de materiales que se necesitarían en la sesión del día siguiente. Otra indicación que les dijimos a los responsables, fue que tomaran fotografías de los trabajos de los niños, y en la parte de atrás colocaran el nombre de la obra, año y técnica, de este modo para llevar un orden y mostrarlos al final del curso. Además, en cada sesión se tomaron capturas de pantalla como registro del desarrollo del curso de verano (mostradas en los **anexos**).

A continuación, describiremos a modo de bitácora cómo se llevaron a cabo cada una de las sesiones del taller en línea, mismas que se desarrollaron a través de la aplicación digital de Zoom, al mismo tiempo, se presentará el diseño de clase distribuido en diez sesiones. También, correspondiente a cada técnica plástica, mostramos una ficha técnica empleada durante dicha sesión; en ellas también se colocan las edades de los niños según su etapa de desarrollo cognitivo basado en la teoría de los cuatro estadios del desarrollo humano de Jean Piaget para así tener claridad en qué edades recomendamos utilizar cada técnica.

2.1. Sesiones

Sesión 1. Tema general: Reconocimiento del yo (colores)

Objetivos de aprendizaje	Técnica	Inducción	Tema específico	Materiales		Tiempo Aprox.
Conocerse a sí mismo, su autopercepción física y psicológica.	1. Dibujo con lápices de cera apariencia cubista	Saludo. Presentación con juego de colores Lectura de libro álbum: Cosas que pasan de Isol	Autorretrato	1 pieza 1 caja 1 pieza 1 pieza 1 pieza 1 pieza	½ de cartulina bristol blanca Lápices de cera de 24 colores diferentes tamaño jumbo Marcador negro permanente de punta mediana Lápiz Goma Sacapuntas	1 hora y 30 min
Conocer, describir e interpretar su entorno, y cómo esto se relaciona con su hogar. Reconocer los colores primarios y secundarios y la obtención de estos últimos por medio de la pintura.	2. Dibujo con bastoncillos	Cuento: Cosas de casa de Jairo Buitrago Viaje mental a su espacio favorito relacionado con sensaciones y colores.	El lugar preferido	1 pieza 10 piezas/ o 1 pieza 1 pieza 5 piezas 1 bolsa o caja	½ de cartulina bristol blanca Tapas de garrafón recicladas o plato de unicel plano o de plástico o godete Trapo para limpiar Pintura acrílica (rojo, amarillo, azul, blanco y negro) / (Vertida en las botellas con chupón) Hisopos	1 hora

Tabla 1. Diseño de clase de la sesión 1.

El tema general de la sesión uno fue el *reconocimiento del yo (colores)*, véase **Tabla 1**, porque nos interesaba conocer a los alumnos, que ellos conocieran a las talleristas, y, sobre todo, que se descubrieran a sí mismos a través de las inducciones y las técnicas plásticas.

Tema específico: Autorretrato

Procedimos a pasar lista y les preguntamos ¿cómo preferían que nos dirigiéramos a ellos?, sí por su nombre o alguna abreviación de éste. Esta acción permite romper con el estereotipo del profesor arbitrario, que es aquel que no le interesa el bienestar emocional y social de sus alumnos, “El control por el control, no el control por el aprendizaje, es otra de las características de la PT [Pedagogía Tóxica].” (Acaso, 2009, p. 46). Es una forma de que los

niños expresen cómo quieren ser llamados, es decir, sienten que su criterio es importante, ayuda a la libre expresión que es parte de la premisa del Taller AP.

Posteriormente realizamos una inducción tipo dinámica lúdica: presentación con colores. Consistía en colocar un color a cada pregunta. En este caso las preguntas que se realizamos fueron: ¿qué te gusta? (rojo), ¿qué no te gusta? (azul), ¿qué sueñas? (amarillo), de esta forma, mencionábamos el nombre de cada niño y después un color y ellos debían recordar a qué pregunta correspondía. Esto permitió que los niños se familiarizaran con los colores, además de captar su atención, es una apertura al diálogo grupal, porque el resto del grupo iba encontrando afinidades en común con cada uno de sus compañeros.

Como segunda inducción leímos el libro álbum de “Cosas que pasan”¹. La importancia del libro álbum radica en que mientras el mediador (el tallerista o personas adultas) les están leyendo, ellos pueden apreciar la gráfica, el diseño, los colores, la tipografía y a través de todos esos aspectos formales transmitirles el mensaje del texto.

Después de leer el libro preguntamos, ¿les gustó el cuento?, ¿por qué sí?, ¿por qué no?, ¿qué cambiarían de sí mismos?, ¿qué no cambiarían? y ¿qué aspectos de ellos los hacen especiales? Es fundamental realizar preguntas después de cada inducción o actividad plástica, no dar por hecho que los niños entienden el contenido que les proporcionamos, también con sus respuestas se refuerza su participación voluntaria en la sesión del taller, sin obligar directamente a un niño a responder.

En función de esas preguntas y sus respuestas, procedimos a realizar la técnica de dibujo con lápices de cera con apariencia cubista, como lo indica la **tabla 2**; con la que dibujaron un autorretrato. Las técnicas las fuimos realizando junto con los niños, para ello, en todo momento se colocó una cámara en la que enfocábamos nuestro espacio de trabajo de las y otra en donde podían observarnos y escucharnos. Esto permitió que los niños siguieran paso a paso la realización y los materiales que se necesitaban.

¹ Isol. (2002). *Cosas que pasan*. Fondo de cultura económica.

Técnica plástica: Dibujo con lápices de cera apariencia cubista Duración: 1 hora Recomendado para: Niñas y niños medianos y grandes
Recomendaciones sobre temas
Temas sin mucho detalle, como figuras geométricas, retratos, autorretrato, dibujo de animales con figuras, frutas
Procedimiento
<ol style="list-style-type: none"> 1. En ¼ de cartulina dibujar ocho figuras geométricas conectadas entre sí con lápiz. 2. Dibujar un autorretrato. 3. Remarcar el contorno de las figuras y del dibujo con plumón negro. 4. Colorear las figuras con lápices de cera intercalando los colores, es decir, que no se junten los mismos colores entre una figura y otra.

Tabla 2. Ficha técnica: Dibujo con lápices de cera apariencia cubista

Al terminar su dibujo, enumeramos del primero al último que terminó, a partir del último y en reversa fueron presentando su dibujo con características sobre él, les indicamos que lo mostraran en pantalla para que sus demás compañeros lo vieran, véase en **Anexos**. Las preguntas podían ser aleatorias como gustos u anécdotas, entre ellas estaban: ¿cuándo es tu cumpleaños?, ¿tienes mascotas?, ¿cuál es tu bebida favorita?, ¿te gustan los videojuegos?, ¿cuál es tu festividad favorita?

Los resultados de la actividad fueron que los niños percibieron una semejanza entre sus dibujos y las pinturas del artista Pablo Picasso, eso le dio sentido al nombre de la actividad de “*apariencia cubista*” ya que algunos niños conocían algunas obras del artista español. Con lo anterior, comentaron que en sus dibujos habían puesto características físicas de ellos mismos más grandes o incluso más pequeñas, como los ojos, la boca o la nariz, véase Anexo **3, 9 y 16**. Con esto se percataron, que, aunque todas las personas tienen características físicas que los hacen humanos, cada persona tiene particularidades que las distinguen y las hace únicas del resto.

Tema específico: El lugar preferido

Para esta temática leímos el libro álbum “Cosas de Casa”² después de leerlo les preguntamos ¿qué les había parecido el cuento?, ¿cuántos colores observaron en él? ¿cómo eran los personajes principales? A continuación, realizamos la inducción de dinámica de imaginación en la que les indicamos que cerraran los ojos e imaginaran el lugar en el que más les gustaba

² Buitrago, J. & Yockteng, R. (2020). *Cosas de casa*. El naranjo.

estar, así mismo, los fuimos guiando con las siguientes preguntas: ¿cómo es ese lugar?, ¿cómo huele?, ¿qué cosas hay?, ¿cómo se sienten ahí?, ¿están acompañados o están solos?, ¿es muy grande o pequeño?, ¿con qué colores lo relacionan? Les pedimos que abrieran los ojos y describieran ese lugar al que viajaron mentalmente. Esta dinámica estimula su imaginación desde su creatividad interna.

Antes de comenzar de lleno con la siguiente técnica plástica les preguntamos a los niños si conocían los colores primarios, los secundarios, y cómo se obtenían estos últimos. Después proseguimos con la técnica plástica dibujo con bastoncillos, véase **tabla 3**. La obra consistía en dibujar su lugar favorito poniendo atención especialmente en los colores que observaron ahí. Les hablamos un poco de la relación de los colores con los sentimientos que se pueden percibir o provocar con ellos. Mientras hacían su dibujo comentaron lo que ellos sintieron al estar en ese lugar ya sea tranquilidad, felicidad miedo o emoción.

Técnica plástica: Dibujo con bastoncillos Duración: 1 hora Recomendado para: Niñas y niños pequeños, medianos y grandes	
Recomendaciones sobre temas	
Temas sin mucho detalle, paisajes, retratos, autorretrato, animales, frutas, flores e instrumentos musicales	
Procedimiento	
1.	En tapitas de garrafón o en un godete verter pintura acrílica.
2.	Mezclar diferentes colores que se vayan a utilizar.
3.	Con los hisopos tomar la pintura hasta cubrir el algodón, siendo estos como pinceles.
4.	En ¼ de cartulina pintar punteando con los hisopos.
5.	Apartar el dibujo para que seque.

Tabla 3. Ficha técnica: Dibujo con bastoncillos

Finalmente, cada uno mostró su dibujo y comentaron ¿por qué lo dibujaron de esa manera? y ¿cómo se sintieron al realizar la actividad? Comentamos los dibujos de todos y como resultado fue interesante ver que algunos niños se dibujaron en algún espacio de su hogar, mientras que otros lo hicieron en espacios imaginados. Esto también es una señal de que los niños se sientan felices y cómodos en sus hogares, es una señal de su bienestar emocional y familiar.

Al comentar los dibujos procuramos que fueran mensajes objetivos, es decir, que se alejaran de los juicios de valor o las críticas negativas. Resaltábamos los tipos de tonos de color que utilizaron, la colocación de los elementos y así fue como los demás niños hicieron lo

mismo. Comentaron aspectos formales de las obras y encontraron cosas en común, empero, también diferencias e incluso inspiración mutua, véase **Anexo 19**.

Sesión 2. Tema general: Sueños, pesadillas y fantasmas

Objetivos de aprendizaje	Técnica	Inducción	Tema específico	Materiales		Tiempo Aprox.
Conocer la obra plástica de un autor por medio de temas fantásticos, analizando los materiales y el medio en los que se pueda concretar una obra plástica.	1. Dibujo con lápices de cera apariencia craquelado	Imagen como tema en pinturas de Henry Fuselli	Ser o monstruo paranormal	1 pieza 1 caja 1 pieza 1 pieza 3 piezas 1 pieza 1 pieza 1 pieza 1 pieza	1/2 de cartulina bristol blanca Lápices de cera Tinta china Tapa de garrafón Pinceles (chico, mediano y grande) Trapo para retirar la tinta Lápiz Goma Sacapuntas	1 hora
Identificar las características de la técnica plástica del scratch y con qué temas se puede realizar. Así mismo, establecer las características de las brujas mediante la gráfica.	2. Scratch (parte 1)	Vídeo: Los cuentos de la calle broca. Capítulo: Catherine sin nombre. Cómo son las brujas, descripción	Brujas	1 pieza 1 pieza 3 piezas 1 cucharada 1 caja	1/2 de cartulina bristol blanca Tinta china Pinceles (chico, mediano, grande) Talco o harina de cocina Lápices de cera	30 min
	3. Scratch (parte 2)	Vídeo: Los cuentos de la calle broca. Capítulo: Catherine sin nombre	Brujas	1 pieza	Punzón o clavo para madera (10 cm aprox).	1 hora

Tabla 4. Diseño de clase de la sesión 2.

Tema específico: Ser o monstruo paranormal

El segundo día del curso percibimos que los niños se conectaron antes de la hora de inicio de la sesión. En seguida les permitimos el acceso a la sala virtual e introdujimos la temática con preguntas de tipo ¿qué tal durmieron?, ¿tuvieron pesadillas? y ¿cuál ha sido la peor pesadilla qué han tenido? Para incorporar el tema de sueños, pesadillas y fantasmas, véase **tabla 4**.

Temíamos que algún niño se asustará, no obstante, fue todo lo contrario, comenzaron a platicar muy emocionados algunas experiencias paranormales que tuvieron, comentaron experiencias similares y eso les ayudó a tener mejor comunicación. Las talleristas también contamos anécdotas y eso hizo que fluyera la temática y conectar con los alumnos.

Como inducción empleamos música de acompañamiento, el tema musical de Aquarium de Camille Saint-Saëns, elegimos esta melodía por su aura misteriosa que va acorde a la temática

de la sesión. Mientras sonaba la canción de fondo, preparamos la hoja para la técnica plástica de Scratch, véase **tabla 5**, para que cuando llegase el tiempo de continuar dicha actividad ya estuviera seca.

Técnica plástica: Scratch Duración: 1 hora Recomendado para: Niñas y niños medianos y grandes
Recomendaciones sobre temas
Temas con detalle, monstruos, brujas, duendes, magos y animales
Procedimiento
<ol style="list-style-type: none"> 1. En un $\frac{1}{2}$ de cartulina colorear toda la hoja con lápices de cera de colores diferentes, en distintas direcciones. 2. Una vez coloreada toda la hoja, verter sobre ella una cucharada de talco o de harina de cocina, esparcir bien la harina con las manos hasta que quede bien cubierta. 3. Quitar el exceso colocando la hoja en vertical. 4. Pintar la hoja con tinta china hasta cubrirla completamente. 5. Apartar la hoja, en un lugar despejado para que seque. 6. Una vez seca la hoja, comenzar a dibujar esgrafiando con un punzón o clavo para madera.
Recomendaciones sobre técnica
<ul style="list-style-type: none"> • Colorear moderadamente la hoja para que los colores se distingan muy bien, no colorear con demasiada fuerza porque esto romperá la hoja. • No utilizar color blanco o negro, ni colores muy claros o muy oscuros. • Estar en compañía de un adulto para evitar accidentes con el punzón.

Tabla 5. Ficha técnica: Scratch.

Los niños colorearon al ritmo de la música, para ello, realizamos una dinámica lúdica de más y menos, en la que se indicó que colorearan más rápido por intervalos de tiempo o más lento según el ritmo de la música, los motivamos diciendo frases como: quién coloreara más rápido ya no vendría por él o ella la bruja en la noche, implantar estas frases en los niños conduce al factor del reto y la expectativa, es decir, la actividad se vuelve interesante, suprimiendo la acción únicamente mecánica de la misma. Además, observamos que los niños al llevar una especie de control agudo con la dinámica, todos terminaron de colorear al mismo tiempo.

El juego también es realidad, pero es otra realidad. Instaurar el caos es quitarle el significado cotidiano a las cosas o a las relaciones; para jugar con otros será necesario romper el sistema de vínculos cotidiano. Sobre ese caos aparente, sobre ese vacío, se instala el nuevo orden, el orden

lúdico, que lo constituye a la vez un desafío y un estímulo a la libertad del jugador (Harf, 2004, p. 8).

A continuación, como inducción mostramos imágenes, específicamente pinturas del pintor suizo Henry Fuseli, debido al tema de sus obras que contienen criaturas fantásticas, duendes, hadas y brujas ejemplo de ello la pintura de la **Imagen 1**. Los niños desconocían la obra del artista; mientras les mostrábamos las imágenes de una por una les preguntamos ¿qué observan?, ¿qué seres se imaginan que eran?, ¿en dónde se encontraban?



Imagen 1. Fuselli, H. (1781). *The nightmare*. [pintura]. Detroit Institut of Arts. Estados Unidos. Recuperada de: <https://historia-arte.com/obras/la-pesadilla>

Después realizamos la siguiente técnica plástica, dibujo con lápices de cera apariencia craquelado, véase **tabla 6**. En esta técnica hubo un inconveniente con los niños, ya que, a uno de ellos, no le agrado el resultado de la tinta china vertida sobre su dibujo, por lo que abrimos una sala virtual dentro de ésta para así trabajar con él y solucionar la situación de manera individual; lo resolvimos preguntándole al niño si quería realizar el mismo dibujo, pero sin tinta china.

En esta situación no se trata de prohibir actividades a los niños, sino de abrir otras vías de comunicación con ellos y darles diferentes opciones cercanas a los materiales de la actividad. Esta herramienta virtual de una sala subsecuente ayudó a tener un control del grupo, acompañando a un niño individualmente, sin que los demás niños perdieran el ritmo de la sesión a pesar de que la clase fuera virtual.

<p>Técnica plástica: Dibujo con lápices de cera apariencia craquelado Duración: 1 hora Recomendado para: Niñas y niños medianos y grandes</p>
Recomendaciones sobre temas
Temas sin detalles, flores, frutas, animales y retratos.
Procedimiento
<ol style="list-style-type: none"> 1. En un ¼ de cartulina dibujar a manera de boceto. 2. Remarcar y colorear el dibujo con lápices de cera. 3. Arrugar la cartulina haciéndolo bolita y desdoblarla. 4. Pintar de manera uniforme con tinta china el dibujo hasta cubrirlo completamente. 5. Retirar rápidamente con un trapo la tinta china del dibujo.
Recomendaciones sobre técnica
<ul style="list-style-type: none"> • No utilizar color blanco o negro, ni colores muy claros o muy oscuros. • Al momento de arrugar la hoja, cuidar que esta no se rompa. • No colocar demasiada tinta china porque entonces esta cubrirá todo el dibujo y se perderá el efecto craquelado.

Tabla 6. Ficha técnica: Dibujo con lápices de cera apariencia craquelado.

Tema específico: Brujas

La inducción de la segunda parte de la técnica de scratch fue un vídeo como tema: capítulo de la serie animada de televisión francesa “Los cuentos de la Calle Broca”, titulado: Catherine sin nombre. Sin embargo, no logramos compartir en la sesión debido a fallas de conexión a internet, por lo que se optamos por improvisar y preguntarle a los niños ¿qué leyendas de miedo conocían? Mientras ellos dibujaban contaron historias de miedo populares mexicanas: la Llorona, la Pascualita de Chihuahua y el Charro negro. Fue sorprendente que conocieran tan bien esas historias y las contaran a los demás sin temor, al final de la clase a pesar de las dificultades los niños pudieron terminar las actividades de manera exitosa. Aquí la apertura a la improvisación contribuyó a seguir adelante con la sesión y que la clase siguiera el mismo ritmo de la temática.

En la primera actividad los resultados fueron que los niños se asombraron de que la tinta china por ser oscura puede darles otro aspecto a sus dibujos, ese aspecto misterioso y oscuro que era acorde a la temática; también con esto notaron que cambian las tonalidades de los colores, es decir, los niños percibieron que los colores brillantes se apagan con la tinta china, empero, esto favorece el dibujo convirtiendo a los elementos que lo componen en algo distinto, véase **Anexo 2**. Esto contrasta con los resultados de la segunda actividad, porque en un fondo oscuro descubrieron los colores y a su vez estos resaltan más, estos se veían más brillantes, véase **Anexo 4**.

Sesión 3. Tema general: Seres mitológicos

Objetivos de aprendizaje	Técnica	Inducción	Tema específico	Materiales		Tiempo Aprox.
				Cantidad	Descripción	
Reconocer las características materiales de la técnica plástica encausto. Comparar las características de los seres mitológicos e identificar a los animales que los componen.	1. Dibujo con lápices de cera apariencia encausto	Preguntas sobre la cultura griega y sus criaturas usadas para la preparación de hoja coloreada con papel china Imágenes como conocimiento del mundo de seres mitológicos grecolatinos de la tierra. Descripción de las partes que los conforman.	Bestia quimera	1 pieza 1 caja 1 pieza 1 pieza 1 pieza 1 pieza 1 pieza 7 pliegos 1 pieza 1 pieza 1 pieza	1/2 de cartulina bristol Lápices de cera de 24 colores diferentes tamaño jumbo Encendedor o caja de cerillos Base para la vela Vela Lápiz Goma Sacapuntas Pliegos de papel china (azul fuerte y claro, rosa, verde, rojo, amarillo y morado) Tijeras punta redonda Envase de crema de medio litro Hoja de periódico o papel secante de cocina	1 hora
Ejercer la creatividad en conjunto con el grupo a través de una historia.	2. Dibujo sobre hoja coloreada con papel china	Inventar un mito sobre la quimera que realizaron	Dibujar una escena del relato	1 pieza 1 pieza 1 pieza 1 pieza 1 pieza	Plumón permanente de punta mediana Lápiz Goma Sacapuntas Hoja coloreada con papel china (mosaico)	30 min
A través de la dinámica de lactuación, los alumnos establecerán otras alternativas al conflicto.	4. Preparación de Tótem de yeso. Parte 1	Dinámica de actuación de chefs para comida de banquete de monstruos e imágenes como conocimiento de mundo de las esculturas griegas	Cheffs	1 pieza 1 pieza 1 kilo 1 pieza 1 pieza	Tetrapack envase de base cuadrada, lavado y seco Tijeras Yeso (de preferencia blanco) Envase de crema o de yogurt de 1 L o recipiente mediano tipo bowl Trapo para limpiar	1 hora

Tabla 7. Diseño de clase de la sesión 3.

Tema específico: Bestia quimera

En la tercera sesión elegimos el tema general de seres mitológicos para continuar con los referentes fantásticos artísticos, como se observa en la **tabla 7**. Comenzamos por preguntar a los niños ¿qué sabían acerca de la mitología griega? Con base en eso, iniciamos la técnica plástica, dibujo sobre hoja coloreada con papel china parte 1, véase **tabla 8**, es decir, la preparación de la hoja para posteriormente dibujar una vez ésta se secará.

<p>Técnica plástica: Dibujo sobre hoja coloreada con papel china Duración: 1 hora Recomendado para: Niñas y niños medianos y grandes</p>
<p>Recomendaciones sobre temas</p>
<p>Temas sin detalles, animales, payasos, retratos simples</p>
<p>Procedimiento</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. En un ¼ de cartulina bristol hacer un dibujo solo el contorno. 2. En una base para vela, colocar una vela y prenderla. 3. Acercar un lápiz de cera a la vela hasta que este se caliente y derrita un poco. 4. Una vez derretido un poco, colorear el dibujo con las gotas de vela derretida dejándolas caer, repetir este procedimiento con cada color deseado.
<p>Recomendaciones sobre técnica</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Estar en compañía de un adulto para evitar accidentes. • No acercar mucho los lápices de cera a la vela porque si no el color se oscurecerá.

Tabla 8. Ficha técnica: Dibujo sobre hoja coloreada con papel china.

La inducción para el tema de la bestia quimera fue mostrarles imágenes como conocimiento de mundo de seres mitológicos. Lo más significativo de esta inducción fue que los niños identificaran qué animales conformaban cada ser y recordar cuales eran sus nombres míticos. Realizamos una lista en el chat de la sesión de los animales que ellos iban mencionando para así tener un panorama amplio de todos.

De acuerdo con lo anterior, dibujaron con la técnica plástica dibujo con lápices de cera apariencia encausto, véase **tabla 9**, una bestia quimera con al menos tres animales diferentes cada uno. Mientras lo realizaban y también una vez que terminaron les preguntamos ¿cómo fue que su animal se creó?, ¿dónde vive?, ¿de qué se alimenta?, ¿qué habilidades tiene?

Los niños comentaron las características de su bestia, se escuchaban unos a otros y platicaron cómo podrían interactuar entre sí, y qué aspectos tenían en común. Las talleristas hicimos énfasis en que los demás observaran ciertos detalles de las obras de cada uno de los niños, de esta manera todos estaban incluidos y en ocasiones decían cosas como “¡qué padre color le puso Ángel a su dibujo!, luego me enseñas cómo crear ese color para yo también hacerlo” véase **Anexo 1 y 7**. Esto fue muy positivo porque también aprendían de sus compañeros y no sólo de las talleristas y esto a su vez reflejaba el aprendizaje significativo.

<p>Técnica plástica: Dibujo con lápices de cera apariencia encausto Duración: 1 hora Recomendado para: Niñas y niños pequeños, medianos y grandes</p>
Recomendaciones sobre temas
Temas con detalles, animales, objetos, juguetes, instrumentos, marcianos y dinosaurios.
Procedimiento
<ol style="list-style-type: none"> 1. En un envase de crema de medio litro verter agua 2. Cortar con tijeras de punta redonda los pliegos de papel china en trozos pequeños (azul fuerte y claro, rosa, verde, rojo, amarillo y morado). 3. Mojar rápidamente los trozos de papel china y pegarlos tipo mosaico en el ¼ de cartulina bristol hasta llenar toda la hoja. 4. Apartar la hoja para que se seque. 5. Una vez seca la hoja, comenzar a dibujar con lápiz y remarcar con marcador permanente.
Recomendaciones sobre técnica
<ul style="list-style-type: none"> • No mojar demasiado el papel china porque si no se puede romper.

Tabla 9. Ficha técnica: Dibujo con lápices de cera apariencia encausto.

Tema específico: Dibujar una escena del relato

Para la siguiente actividad realizamos una inducción de tipo lúdica, esta dinámica consiste en crear una historia en conjunto, en este caso fue una historia épica de sus criaturas mitológicas. Comenzamos por describir un lugar mágico y en ciertas partes de la historia les pedíamos a cada niño que continuara el relato con lo que se imaginaba, por ejemplo: “estaba en el bosque de centauros cuando de repente...” y alguien agregaba más información a la historia y así sucesivamente con cada uno. Los niños se divirtieron en esta actividad porque despertaron su imaginación y los sucesos fueron muy aleatorios, lo que convirtió la historia en conjunto, cada vez más emocionante e interesante y los ayudó a aprender a trabajar en equipo.

De esta manera continuamos con la segunda parte de la técnica plástica, dibujo sobre hoja coloreada con papel china, una vez la hoja pintada se secó, dibujaron una escena del relato que ellos formaron. Al terminar su dibujo cada uno comentó la escena de su relato, explicaron ¿por qué en esa parte en específico era su favorita? y ¿qué los inspiró para dibujar ese relato?

Tema específico: Chefs

Como última actividad después de terminar sus dibujos anteriores y comentarlos, la siguiente inducción fue una dinámica de actuación en donde primero les preguntamos ¿qué monstruos

marinos mitológicos conocen? y ¿qué pasaría si ellos lucharán contra estos monstruos en un barco pirata? Lo anterior les da expectativa y la expectativa es importante para un reto en este caso el juego de rol.

El juego dramático favorece el desarrollo social y emocional. Los niños frente a diversas situaciones de juego varían sus pautas de conducta hacia otras más sólidas y positivas. El grado de sociabilidad se va acrecentando año tras año. Intercambiar elementos e ideas, compartir, dar y recibir, el apoyo mutuo y la colaboración espontánea permiten fomentar conductas social y emocionalmente sanas (Céspedes, 1987, p. 84).

Iniciamos por realizar impostación de voz, esto es actuar una voz que no es nuestra, hacerla más grave o aguda según las características de nuestro personaje, como su aspecto físico o su personalidad. Esta inducción es conveniente porque implica la corporalidad, es decir, esta también comunica, la entonación de la voz significa y el volumen en el que hablamos expresa emociones. Para todo esto es importante la articulación de los sonidos, y a su vez los niños imitan esas características a sus propios personajes.

Les indicamos a los niños que trataran de hacer voz de pirata, que se imaginaran cómo es una voz de pirata, su sombrero, su vestuario en general, qué accesorios tenían. Les preguntamos ¿por qué las criaturas los estaban atacando? a lo que ellos respondieron que, porque son malos y se los quieren comer, y porque estaban enojados. Entonces les preguntamos ¿cómo podían combatirlos? y un niño mencionó que con un cañón, a lo que le respondimos que mejor trataran de dialogar con los monstruos y les dijimos que tal vez tenían hambre y debían prepararles una comida; de esta manera les brindamos una alternativa a la violencia, esto es importante en los contextos de los niños para que ellos mismos encuentren otras soluciones desde pequeños a los problemas que se les presentan en su día a día.

De acuerdo al objetivo que el adulto persiga con la actividad, puede él mismo indicar (o sugerir, según el caso) el tema y hasta el rol de cada niño. Podría pretender, por ejemplo, conocer el estado de las relaciones familiares, en cuyo caso propondrá situaciones y asignará roles. O simplemente quiere establecer líneas de comunicación con los niños; o busca que ellos reflejen su propia realidad de grupo [...] (Céspedes, 1987, p. 85).

Terminamos la actuación y procedimos a la preparación de la mezcla para la técnica plástica tótem de yeso parte 1, véase **tabla 10**. Las indicaciones las presentamos a los niños como una receta de cocina añadiendo polvos y líquidos a la mezcla.

<p>Técnica plástica: Tótem de yeso Duración: 1 hora Recomendado para: Niñas y niños grandes</p>
Recomendaciones sobre temas
Temas con poco detalle, animales, robots, frutas y plantas.
Procedimiento
<ol style="list-style-type: none"> 1. Cortar y retirar el cuello de la botella de plástico. 2. Vaciar agua en la botella de tal manera que no se derrame, es decir, dejar un espacio de 1 cm aproximadamente. 3. Vaciar el agua en el recipiente mediano. 4. Verter poco a poco con la palma de la mano el yeso sobre el recipiente con agua, a manera de tamizar, hasta ver una <i>isla</i> en la superficie. 5. Mover con la mano o la palita hasta que no queden grumos. 6. Dar golpecitos para evitar burbujas. 7. Verter la mezcla en la botella de plástico. 8. Esperar a que la mezcla se endurezca. 9. Cortar la botella por las esquinas, con un cúter o tijeras de manera que no raspe o rompa el bloque de yeso. 10. Retirar el plástico o envase. 11. Comenzar a bocetar a lápiz en todas las caras del yeso. 12. Esgrafiar o raspar los contornos de las figuras dibujas, de manera que estén profundas, con cuidado de no romper el bloque de yeso. 13. Pintar de distintos colores las figuras, o bien de un sólo color todo el bloque. 14. Una vez seca la pintura, por cada cara pasar rápidamente con un pincel grande la pintura negra (mezclada con un poco de agua). 15. Limpiar la pintura negra con un trapo limpio.
Recomendaciones sobre técnica
<ul style="list-style-type: none"> • Verter lentamente el yeso al agua para que no se formen grumos. • Dar golpes al recipiente con la mezcla para evitar burbujas. • No lavarse las manos, mejor esperar a que se seque la mezcla y retirarla poco a poco con los dedos, esto para evitar tapar las tuberías. • Para saber que la mezcla esta lista para ser vaciada en el envase de plástico, es que se sienta un poco caliente, esto significa que está fraguando. • Ejercer poca fuerza al momento de esgrafiar para evitar romper el bloque de yeso. • Si un pequeño pedazo del bloque se rompe, hacer nuevamente mezcla de yeso suficiente para cubrir ese espacio. • En caso de que el boque haya quedado muy oscuro por la pintura negra, con un poco de agua se puede eliminar los restos de pintura negra.

Tabla 10. Ficha técnica: Tótem de yeso.

Esta técnica plástica tuvo un poco de dificultad porque ha algunos niños no les gustaba la consistencia de la mezcla en sus manos, ante esto, les mencionamos que debían preparar la mezcla rápidamente, de lo contrario se secaría y ya no quedaría bien. Después lograron terminar correctamente la actividad. Este vaciado de yeso lo utilizaríamos en otra sesión, sin embargo, era importante hacerlo en ese día para que después estuviera seco y listo para utilizarse.

Sesión 4. Criaturas pequeñas

Objetivos de aprendizaje	Técnica	Inducción	Tema específico	Materiales		Tiempo Aprox.
				Cantidad	Descripción	
Conocer las características pictóricas de las obras del artista Francisco Toledo.	1. Pintura vitral casera (Parte 1)	Imagen como referente visual de: Obras de Francisco Toledo. Plática sobre historias de insectos, características de los insectos.	Insectos	1 pieza 1 bote 1 pieza 1 pieza 1 pieza 1 pieza 1 pieza 1 pieza	Hoja de acetato tamaño carta Palillos de madera para los dientes Pintura acrílica color negro Cinta adhesiva delgada Lápiz Goma Sacapuntas Hoja bond blanca tamaño carta Trapo para limpiar	50 min
Ejercer la empatía con ellos mismos y sus compañeros a través de la lectura del libro, y metafóricamente con los insectos culminando en una obra plástica.	2. Dibujo con lápices de cera sobre acetato	Lectura de libro álbum: Eloísa y los bichos	Paseo por la ciudad de los insectos	1 pieza 1 caja 1 pieza 4 piezas 1 caja	Hoja de acetato tamaño carta Lápices de cera de 24 colores tamaño jumbo Hoja de lija para madera de No. 80 o No.100 Hojas de colores bond tamaño carta Plumones de agua con 12 colores diferentes de punta mediana	1 hora
Distinguir las semejanzas y diferencias entre los distintos tipos de insectos, colores, texturas y ambientes.	3. Pintura vitral casero (Parte 2)	Debate sobre los distintos tipos de insectos	Insectos	1 pieza - 3 piezas -	Pegamento líquido blanco de 250g Acuarelas líquidas de distintos colores Pinceles (chico, mediano y grande) Tapas de garrafón	40 min

Tabla 11. Diseño de la clase de la sesión 4.

Tema específico: Insectos

Como una forma de continuar con los animales, la temática general fue criaturas pequeñas, como lo muestra la **tabla 11**. Al iniciar la sesión les preguntamos a los niños si recordaban la clase anterior de los seres y monstruos grandes y ¿cómo se veían?, ¿qué características los hacían ver como monstruos y no como animales?, sí pensaban que había monstruos pequeños, a lo que ellos respondieron que algunos insectos parecen monstruos cuando los miras de cerca por sus grandes ojos, patas largas, su vello, su viscosidad y que sí estos fueron más grandes

que nosotros probablemente darían mucho miedo y provocarían asombro. De esta manera los condujimos hacia el tema de la sesión de ese día.

La inducción fue mostrarles imágenes como referente visual de obras del artista mexicano Francisco Toledo, un ejemplo es la **Imagen 2**. Las imágenes como referente visual se distinguen de las de conocimiento de mundo o de tema, de manera que, como su nombre lo dice, las primeras sirven de inspiración directa para las obras de los niños mientras que las otras solo muestran relación con el tema y no son necesariamente obras de arte. Además, los referentes funcionaban para apreciar aspectos formales: el tipo de línea que usa el artista y cómo esta puede ser utilizada por los niños, los colores, las sombras y los contrastes. También significa buscar obras que vayan acorde a las técnicas a emplear.

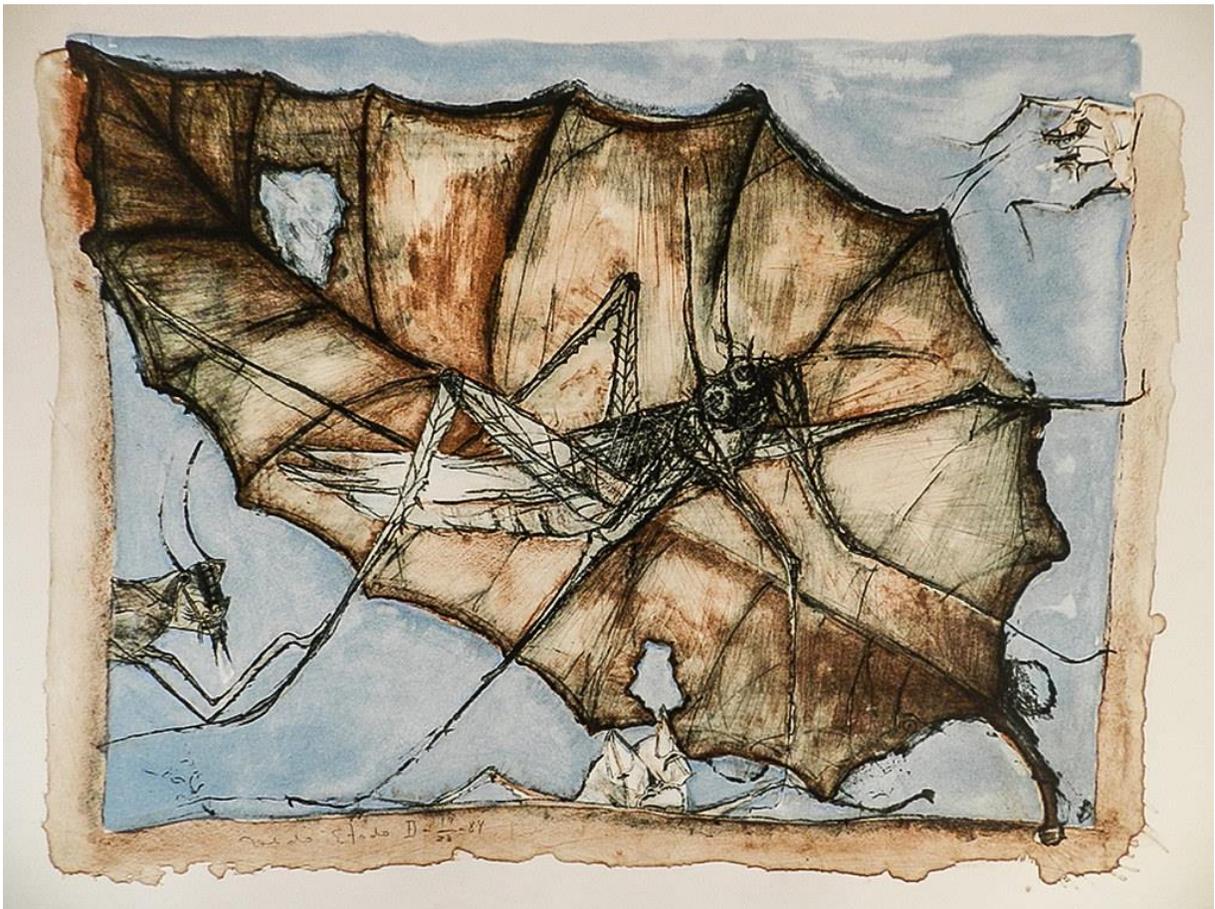


Imagen 2. Toledo, F. (1984). *La hoja*. [litografía]. Galería Amphibia. Recuperada de: <http://www.galeriaamphibia.net/francisco-toledo/>

Al pasar las imágenes les preguntamos ¿conocían a ese artista?, ¿qué colores lograban distinguir de sus obras?, ¿dónde estaban los insectos, sí en la tierra o en el agua o en una cueva? Contestaron que parecían que estaban en otro lugar, como en mundos mágicos que no eran la tierra.

Entonces, iniciamos con la técnica plástica pintura vitral casera parte 1, véase **tabla 12**. Les indicamos que dibujaran a algún insecto, el que les gustara más o el que les diera miedo, además que agregaran elementos para distinguir en dónde se encontraban. Mostraron los dibujos a línea y comentaron ¿cuáles insectos les daban miedo y cuáles les gustaban? y ¿por qué pensaban que era importante cuidar a los insectos? Posteriormente la pintura se apartó para que secará.

<p>Técnica plástica: Pintura vitral casera Duración: 1 hora Recomendado para: Niñas y niños medianos y grandes</p>
Recomendaciones sobre temas
Temas con detalles, insectos, retratos, extraterrestres y dinosaurios.
Procedimiento
<ol style="list-style-type: none"> 1. En una hoja bond blanca tamaño carta dibujar con lápiz. 2. Remarcar con plumón permanente negro el contorno del dibujo. 3. Pegar con cinta adhesiva por las esquinas la hoja de acetato encima de la hoja bond. 4. En una tapa de garrafón o godete mezclar pegamento líquido y dos gotas de pintura acrílica negra. 5. Con palillos de madera para los dientes tomar la mezcla de pintura acrílica con pegamento líquido y pintar las líneas que remarcamos con plumón negro sobre el acetato. 6. Colocar en un lugar seguro el dibujo para que seque. 7. En tapas de garrafón mezclar pegamento líquido blanco con 3 gotas de acuarelas líquidas de distintos colores, hacer varios colores que se vayan a utilizar por separado. 8. Con un pincel pintar con la mezcla de pegamento y acuarelas dentro de las áreas del dibujo que no tienen pintura negra. 9. Esperar a que seque la pintura. 10. Retirar con cuidado la hoja de papel bond. 11. Poner o pegar si se prefiere el vitral sobre una ventana o una superficie transparente.
Recomendaciones sobre técnica
<ul style="list-style-type: none"> • Asegurarse de que las líneas pintadas con pintura negra estén completamente secas antes de pintar con los demás colores, de lo contrario los colores se ensuciarán con la pintura negra.

Tabla 12. Ficha técnica: Pintura vitral casera.

Tema específico: Paseo por la ciudad de los insectos

La inducción para la siguiente técnica plástica fue el libro álbum de “Eloísa y los bichos”³. Al terminar de leerlo les preguntamos ¿cómo era el mundo de Eloísa?, ¿si sabían los nombres de todos los insectos que aparecen ahí?, ¿cuál les da miedo?, ¿cuál les gusta más?, ¿cómo se sentirían si ellos fueran Eloísa? Entonces, les propusimos un viaje al mundo de Eloísa, por lo que dibujaron su propia ciudad de bichos con la técnica plástica dibujo con lápices de cera sobre acetato, véase **tabla 13**. Realizaron su dibujo, al terminar comentamos los trabajos y realizamos un debate de ¿cuáles insectos eran mejores y por qué? Véase **Anexo 11**.

Técnica plástica: Dibujo con lápices de cera sobre acetato Duración: 1 hora Recomendado para: Niñas y niños pequeños, medianos y grandes
Recomendaciones sobre temas
Insectos, bodegones, laberintos, caramelos.
Procedimiento
<ol style="list-style-type: none">1. En una hoja bond blanca tamaño carta dibujar con lápiz.2. Remarcar con plumón permanente negro el contorno del dibujo.3. Pegar con cinta masking por las esquinas la hoja de acetato encima de la hoja bond.4. Con la hoja de lija para madera de No. 80 o No.100 lijar la hoja de acetato hasta que ya no brille.5. Remarcar el contorno del dibujo con lápices de cera sobre la hoja de acetato.6. Colorear el resto del dibujo con lápices de cera de colores de preferencia.7. Retirar con cuidado la hoja de papel bond. Probar distintos fondos con hojas de colores bond tamaño carta por la parte de atrás de la hoja de acetato.
Recomendaciones sobre técnica
<ul style="list-style-type: none">• Tener cuidado de no rasparse las manos al momento de lijar la hoja de acetato.

Tabla 13. Ficha técnica: Dibujo con lápices de cera sobre acetato.

Continuamos con la primera técnica plástica una vez que ésta ya se había secado, debían hacer los siguientes pasos. Se terminó el tiempo de la sesión y los niños no alcanzaron a concluir su dibujo, dijeron que lo harían de tarea. Aunque en el Taller AP no dejamos tarea, los niños insistieron en que querían terminar ese mismo día la actividad.

³ Buitrago, J. & Yockteng, R. (2009). *Eloísa y los bichos*. Babel.

Sesión 5. Cultura africana

Objetivos de aprendizaje	Técnica	Inducción	Tema específico	Materiales		Tiempo Aprox.
				Cantidad	Descripción	
Apreciar y reflexionar las características culturales de la cultura africana.	1. Tótem de yeso (Parte 2)	Vídeo de conocimiento del mundo: Fragmento de la película Kirikú y las bestias salvajes de Michael Ocelot. Recopilación de imágenes como referente visual de máscaras africanas	Máscaras africanas	1 pieza 1 pieza 1 pieza 1 pieza 1 pieza 1 pieza 4 piezas - 3 piezas	Bloque de yeso Punzón o clavo de 10 cm Lápiz Goma Sacapuntas Tijeras de punta redonda Pintura vinílica (cuatro colores) Tapas de garrafón Pinceles (chico, mediano y grande)	1 hora
Identificar y recrear la técnica plástica establecida en la ilustración de un cuento.	2. Pintura acrílica sobre papel	Lectura del cuento El león Kandinga	Animales de la sabana africana	1 pieza - 5 piezas 3 piezas 1 pieza	1/2 de cartulina bristol Tapas de garrafón Pintura acrílica de diferentes colores Pinceles (chico, mediano y grande) Trapo para limpiar pinceles	1 hoja
Realizar una obra plástica que sea un referente visual cultural.	3. Tótem de yeso (Parte 3)	Música ambiental africana y plástica sobre la cultura africana. Preguntas acerca de la cultura africana	Máscaras africanas	1 pieza 1 pieza 1 pieza 1 pieza	Pintura acrílica negra Trapo para limpiar excedente Tapa de garrafón Pincel grande	30 min

Tabla 14. Diseño de clase de la sesión 5.

Tema específico: Máscaras africanas

Al iniciar la sesión les pedimos a los niños que mostraran su dibujo de la sesión pasada, su vitral casero de insectos, los resultados fueron que los niños notaron cómo se puede hacer arte con transparencias, que los colores transparentes se ven distintos según diferentes fondos. Por ejemplo, con alguna hoja de color amarilla, el color morado contrasta. También les preguntamos con cuál fondo les gustaba más su dibujo, así que cada niño menciono uno. Les preguntamos si se les había ocurrido colocar su dibujo en distintos fondos de su hogar, y respondieron que sí, que lo colocaron en sus ventanas, en las paredes, en las plantas véase **Anexo 6 y 13**. Con esta actividad los niños se dieron cuenta que el arte no está sujeto a algún medio en particular y que se puede explorar más allá del papel.

El tema general de la sesión fue la cultura africana, elegimos este tema ya que consideramos importante la integración de la multiculturalidad en la narrativa gráfica de los niños, como se refleja en la **tabla 14**. Con esta premisa, la primera inducción fue un vídeo de conocimiento de mundo, un fragmento de la película francesa “Kirikú y las bestias salvajes” de Michael Ocelot. Al terminar la película, se les preguntó a los niños ¿qué les pareció?, ¿les gustaría viajar arriba de una jirafa, así como Kirikú?, ¿cómo piensan que son los países en África? y ¿cómo son las frutas, personas, vestimenta, paisajes, animales, y clima? Después les mostramos un recopilatorio de imágenes como referente visual de máscaras africanas. Les preguntamos de ellas, ¿qué formas geométricas tienen?, ¿cuáles les gustaban y por qué?, ¿cuáles eran graciosas?, a lo que ellos respondieron que algunas tenían expresiones de enojo, tristeza, alegría y sorpresa.

En ese sentido, los niños mediante una inducción conocen acerca del tema de la clase, pueden aprender otras temáticas, por ejemplo, aquí los niños distinguen características culturales como son las máscaras, pero también aprenden sobre las expresiones faciales, es decir, ¿cómo se diferencian las emociones en el rostro?, cómo se mueven las cejas, la boca y los ojos acorde a una emoción. En otras palabras, los contenidos pueden ser sólo una justificación para entender cuestiones de su realidad.

También realizamos una dinámica de preguntarles ¿cuáles tienen color rojo y cuáles no? y ¿cuáles están sonriendo? De esta manera los niños agrupan ciertas características y los ayuda a mantener la atención en la actividad. La técnica plástica para esta inducción fue tótem de yeso parte 2, tenían que dibujar cuatro máscaras africanas por cada lado del cubo véase **Anexo 18**.

Tema específico: Animales de la sabana africana

La inducción fue leer el cuento del libro ilustrado “El león Kandinga”⁴. La intención de leerles este libro era hacer énfasis en las ilustraciones que aparecen ahí, como se observa en la **imagen 3**, para que así los niños en esa actividad vieran cómo los colores se enlazan mediante pinceladas lineales entre sí, es decir, que ellos imitaran ese mismo estilo de pintar para la técnica plástica de pintura acrílica sobre papel, así que dibujaron animales de la sabana africana en dicho estilo pictórico, véase **tabla 16**.

⁴ Ofogo, B & Arguilé, E. (2009). *El león Kandinga*. Kalandraka infantil.

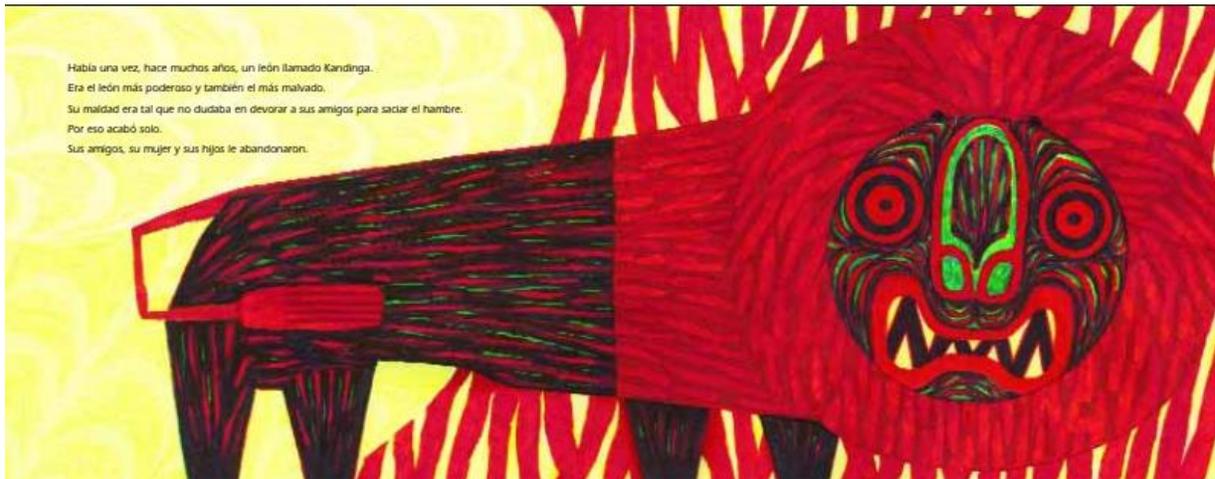


Imagen 3. Ofogo, B & Arguilé, E. (2009). *El león Kandinga*. Kalandraka infantil. [lfragmento].

<p>Técnica plástica: Pintura acrílica sobre papel Duración: 1 hora Recomendado para: Niñas y niños pequeños, medianos y grandes</p>
Recomendaciones sobre temas
Temas sin mucho detalle, paisajes: bosques, selvas, mares. Animales y retratos.
Procedimiento
<ol style="list-style-type: none"> 1. Verter pintura acrílica de distintos colores en tapas de garrafón cada una. 2. En ¼ de cartulina bristol comenzar a pintar con pinceles pequeños y medianos aplanando el pincel, es decir, haciendo líneas cortas y entrelazando colores distintos entre sí para así dar un efecto impresionista.

Tabla 16. Ficha técnica: Pintura acrílica sobre papel.

Mientras pintaban, implementamos música ambiental africana para que se sintieran dentro de la sabana, además les preguntamos ¿han ido al zoológico? y ¿cuáles animales de ahí provienen de África? Cabe destacar que hasta ahora en todas las sesiones los niños mostraron interés en platicar de ellos, de sus dibujos, de sus gustos, de sus clases, y las talleristas también tratábamos de seguir el ritmo de la conversación, pero siempre vinculándola con el tema de la sesión y esto contribuyó a que los niños no se desconcentraran de su actividad. Era mantener su atención en todo momento.

Los niños mostraron sus dibujos de esta actividad y comentaron que con la superposición de cada color se creaban otros diferentes y que, sí observaban su dibujo de lejos se veía completamente diferente de cerca porque cambiaban los colores o las formas que habían colocado, véase **Anexo 14**. Al terminar sus pinturas continuamos con la parte 3 del tótem de yeso, lo pintaron, pero no terminaron de delinear las líneas con color negro, así que lo hicieron de tarea. Finalizando así la sesión.

Sesión 6. El espacio exterior

Objetivos de aprendizaje	Técnica	Inducción	Tema específico	Materiales		Tiempo Aprox.
				Cantidad	Descripción	
Identificar otros medios en los que se puede dibujar mediante una técnica plástica no convencional.	2.Dibujo sobre tela con lápices de cera y estencil	Lectura de libro álbum: Cómo atrapar una estrella de Oliver Jeffers	Paisaje celeste Y extraterrestres	1 pieza 1 caja 1 pieza 1 pieza 1 pieza 1 pliego 1 pieza 1 pieza 2 piezas 1 pieza 1 pieza	Trozo de tela de algodón blanca de 30x30 cm (pueden ser de playeras viejas que sean completamente blancas) Lápices de cera Sacapuntas con dos orificios (uno grande y otro pequeño) Tijeras de punta redonda Plancha para ropa Papel encerado de cocina de 30x30 cm Toalla (que ya no se vuelva a utilizar) Periódico ¼ de cartulina bristol Cinta adhesiva	1 hora y 30 min
Realizar un material propio a través de una combinación de materiales artísticos y no artísticos.	3.Dibujo con estencil y fondo de burbujas (Parte 1)	Platica sobre objetos voladores que han visto en el cielo y en cuáles les gustaría volar	Objetos voladores	1 pieza 1 pieza 3 piezas 1 pieza 3 piezas 3 piezas 3 piezas 3 piezas 1 pieza	¼ de cartulina bristol Jabón líquido para trastes (no polvo) Acuarelas líquidas o de tubo (tres colores fuertes) Pegamento blanco Cuello de botellas de refrescos de 600 ml cortadas, lavadas y secas. Trozos de tela de algodón de 10x10 cm Ligas de hule Envases de crema de medio litro Tijeras de punta redonda	1 hora

Tabla 17. Diseño de clase de la sesión 6.

Tema específico: Paisaje celeste y extraterrestres

Al iniciar la sesión 6 les pedimos a los niños que mostrarán el resultado de final de sus tótems, cada uno lo mostró y se comentaron todos en conjunto, les preguntamos ¿por qué les hicieron esas expresiones faciales?, ¿por qué colocaron ciertos colores y no otros? Sí, se les había complicado pintar cada cara del tótem, y algunos respondieron que si porque no esperaron a que cada cara secase.

El tema general de la sesión fue el espacio exterior para continuar con los tópicos de misterio con los niños, véase **tabla 17**, les preguntamos ¿creen que existen los extraterrestres?, ¿alguna

vez han visto objetos extraños en el cielo o algo parecido?, ¿les gusta ver el cielo?, ¿en qué lugares han visto más estrellas? Contaron sus anécdotas y algunas fueron similares.

La inducción fue leer el libro álbum “Cómo atrapar una estrella de Oliver Jeffers”⁵. Les preguntamos ¿qué les había parecido el cuento? Posteriormente iniciamos con la técnica plástica dibujo sobre tela con lápices de cera y estencil, debían dibujar un paisaje celeste, es decir, estrellas, la luna, algunos planetas, cometas e incluso marcianos, véase **tabla 18**. Así mismo, les preguntamos si se sabían el nombre de todos los planetas que conforman el sistema solar, ¿cuál era el más grande?, ¿cuál el más pequeño?, ¿cuál pensaban que era el más frío? y ¿en dónde habitaban extraterrestres?

<p>Técnica plástica: Dibujo sobre tela con lápices de cera y estencil Duración: 1 hora y 30 min Recomendado para: Niñas y niños grandes</p>
Recomendaciones sobre temas
Temas sin mucho detalle figuras geométricas como planetas, frutas, instrumentos y cuerpo humano.
Procedimiento
<ol style="list-style-type: none"> 1. En ¼ de cartulina bristol dibujar sólo el contorno de nuestro dibujo. 2. Cortar con tijeras de punta redonda las figuras. 3. Colocar cinta adhesiva atrás de las figuras recortadas de manera que tenga pegamento por ambos lados. 4. Colocar sobre la mesa de trabajo una toalla que ya no se vuelva a usar. 5. Pegar las figuras en un trozo de tela de algodón blanca de 30x30 cm (pueden ser de playeras viejas o nuevas que sean completamente blancas). Esta tela colocarla arriba de la toalla. 6. Sacar la viruta a lápices de cera de distintos colores (excepto blanco y negro) con un sacapuntas de dos orificios (uno grande y otro pequeño). 7. Colocar la viruta sobre la tela con cuidado de no mover las figuras ya pegadas, esparcirlas sin que caigan dentro de las figuras. 8. Colocar papel encerado de cocina de 30x30 cm arriba de la tela. 9. Con una plancha de ropa caliente pasarla varias veces sobre el papel encerado hasta ver que se derrita un poco la crayola. 10. Retirar con cuidado de no quemarse el papel encerado. 11. Retirar las figuras de la tela.
Recomendaciones sobre técnica
<ul style="list-style-type: none"> • No utilizar color blanco y negro. • Sacar virutas grandes de los lápices de cera. • Tener la supervisión de un adulto para usar la plancha de ropa caliente.

Tabla 18. Ficha técnica: Dibujo sobre tela con lápices de cera y estencil.

⁵ Jeffers, O. (2005). *Cómo atrapar una estrella*. Fondo de cultura económica.

Con esta técnica los niños descubrieron que existen otras formas de dibujar, en este caso sin contornear directamente, lo más significativo no es el tema como tal sino la técnica, que no es tan convencional. Los niños se sorprendieron de que pueden colorear al revés, es decir, alrededor del dibujo y no sobre de él, es decir, primero iniciando con el fondo.

Al retirar las figuras de papel los niños se maravillaron por como los lápices de cera no pintaron sobre las figuras. En esta ocasión les anticipamos a los padres u adultos responsables de los niños que estuvieran presentes durante la sesión para supervisar el uso de la plancha de ropa y así evitar accidentes en sus hogares.

Tema específico: Objetos voladores

Como inducción realizamos una plática acerca de los objetos voladores, ¿en qué objetos les gustaría volar?, ovis, cohetes, escobas de brujas, planeadores, naves espaciales. Después desarrollamos la técnica de dibujo con estencil y fondo de burbujas parte 1, véase **tabla 19**. Preparamos el líquido de burbujas con acuarela, pegamos el estencil y lo dejamos secar.

<p>Técnica plástica: Dibujo con estencil y fondo de burbujas Duración: 1 hora Recomendado para: Niñas y niños pequeños, medianos y grandes</p>
Recomendaciones sobre temas
Temas sin mucho detalle figuras geométricas como planetas, frutas, instrumentos y cuerpo humano.
Procedimiento
<ol style="list-style-type: none"> 1. En ¼ de cartulina bristol dibujar figuras y recortarlas por el contorno. 2. Colocar cinta adhesiva por detrás de las figuras de manera que tenga pegamento por ambos lados. 3. Pegar las figuras en ¼ de cartulina bristol. 4. En tres envases de crema de medio litro verter un chorrito de jabón líquido para trastes, un chorrito de pegamento líquido blanco y tres gotas de acuarelas líquidas de los colores de preferencia. 5. Incorporar todo hasta generar una mezcla homogénea y rápidamente para generar espuma de color. 6. Colocar un trozo de tela de algodón de 10x10 cm en la parte contraria del cuello de botellas de refrescos de 600 ml (previamente cortadas, lavadas y secas). Sujetar la tela con ligas de hule. 7. Sumergir la parte de la botella con la tela en la mezcla de acuarela con jabón. 8. Soplar con la boca por la parte del cuello de la botella hasta que se generen burbujas pequeñas en la tela. 9. Dejar caer las burbujas sobre el estencil con cuidado de que no gotee demasiado. 10. Apartar el estencil para que seque. 11. Una vez seco, retirar las figuras con cuidado de no romper la hoja.

12. Colorear las figuras con plumones de agua.
Recomendaciones sobre técnica
<ul style="list-style-type: none"> • Pegar muy bien las figuras para que no se derrame el líquido de las burbujas dentro del estencil. • No utilizar acuarelas de colores tenues. • Colocar suficiente acuarela líquida hasta obtener un color vibrante. • No sumergir demasiado la tela en el jabón de lo contrario no se generarán burbujas al momento de soplar.

Tabla 19. Ficha técnica: Dibujo con estencil y fondo de burbujas.

Como resultado de esta actividad los niños se asombraron de cómo las acuarelas podían pintar el jabón, y de cómo se formaban círculos de distintos tamaños cuando se colocaban las burbujas sobre el papel, a su vez, también se sorprendieron cuando unían dos burbujas de distintos colores y los colores cambiaban de tonos. También destacaron que las formas creaban una atmosfera en su obra en la que no tenían el control, el control venía totalmente del material, es decir, de las burbujas. Véase **Anexo 8**.

Entonces, les comentamos a los niños que existen técnicas en las que los materiales por sí mismos crean ciertas partes del dibujo, y es bueno no siempre poder controlar a los materiales, porque estos pueden hacer que los resultados sean mejores de lo que esperamos, que a veces el azar es parte de la obra plástica. Esto significa la libertad expresiva de los materiales y eso lo pueden aprovechar porque algunos niños a veces no sabían cómo comenzar sus obras, pero con la misma materialidad pudieron encontrar inspiración.

Cuando terminaron de colocar las burbujas, se les pregunto qué ¿en dónde se encontraban?, ¿eran otros planetas? y ¿cómo se llamaban esos lugares? Al finalizar, les dijimos que continuaran con la actividad en la siguiente sesión, por lo que dejaron secar el fondo de burbujas.

Sesión 7. Cultura mexicana

Objetivos de aprendizaje	Técnica	Inducción	Tema específico	Materiales		Tiempo Aprox.
				Cantidad	Descripción	
Reconocer y describir las características culturales desde su contexto social y familiar	1. Dibujo con esténcil y fondo de burbujas (Parte 2)	Plática acerca de la cultura mexicana, festividades, tradiciones y comida	Objetos voladores	1 pieza 1 caja 1 pieza 1 pieza 1 pieza	Plumón negro permanente punta mediana Plumones de agua Lápiz Goma Sacapuntas	30 min
Apreciar y crear un objeto artístico cultural representativo de su región.	3. Dibujo con esténcil, estarcido y papel china	Imágenes de alebrijes	Alebrijes	2 piezas - - 5 piezas 3 piezas 1 pieza 1 pieza 1 pieza 1 pieza 1 pieza 1 pieza 1 pieza 1 pieza 1 pieza	1/2 de cartulina bristol Trozos de papel china de distintos colores (que sobraron de las actividades anteriores) Tapas de garrafón o godete Pintura acrílica de diferentes colores Pinceles (chico, mediano y grande) Trapo para limpiar pinceles Cepillo de dientes (que ya no se utilice) Pegamento líquido Tijeras de punta redonda Lápiz Sacapuntas Goma Cinta adhesiva Plumón negro Envase de crema de medio litro	1 hora
Analizar la técnica del grabado como una disciplina que unifica el texto y la ilustración en su contenido.	4. Grabado en plato de unicel (Parte 1)	Lectura de calaveritas literarias	Calacas	1 pieza 2 piezas 1 pieza 1 pieza 1 pieza 1 pieza	En 1/2 de cartulina bristol Plato de unicel completamente liso rectangular Lápiz Goma Sacapuntas Bolígrafo de punto mediano color negro	1 hora

Tabla 20. Diseño de clase de la sesión 7.

Tema específico: Objetos voladores

Como una especie de ejercicio para rescatar el contexto cultural de los niños, el tema general de la sesión fue la cultura mexicana, como se observa en la **tabla 20**. Continuando con la sesión anterior realizamos la segunda parte de la técnica plástica de dibujo con esténcil y fondo de burbujas, se les preguntó a los niños ¿qué objetos asociados con la cultura mexicana

conocen?, respondieron que los baleros, piñatas, papalotes y los rehiletes; les preguntamos ¿cuál de todos se encontraba en el cielo? para así ligar la temática de la clase pasada con esta y que no estuviera fuera de contexto la actividad.

Retiraron el esténcil, remarcaron las figuras con plumón negro y colorearon con plumones de agua de colores. Mientras realizaban lo anterior les preguntamos ¿qué es lo que más les gusta de las fiestas mexicanas? Platicaron sobre la comida, comentaron sus platillos mexicanos típicos favoritos, los colores de los adornos, romper piñatas, y la reunión con sus familiares.

Tema específico: Alebrijes

Como inducción les mostramos imágenes como tema de alebrijes, se les preguntó ¿saben qué son los alebrijes?, ¿de qué materiales se hacen comúnmente? y ¿han visto estas figurillas o esculturas en algún museo, feria o en la escuela? Ante esto, realizamos una dinámica de preguntas en la que debían decir de qué animales están conformados cada uno de los que observaban, ¿cuál era el más colorido?, ¿cuáles tenían sólo tres colores?, ¿en dónde creen que viven? Y así sucesivamente. Conforme a esto dibujaron un alebrije con la técnica plástica de dibujo con esténcil, estarcido y papel china, véase **tabla 21**. Su alebrije tenía que estar compuesto por al menos tres animales. Véase **Anexo 5 y 10**.

Cuando terminaron sus dibujos, los mostraron a todos en el grupo y comentaron que se parecían a los animales mitológicos que ya habían realizado anteriormente, les preguntamos ¿qué diferencias encontraban entre los animales mitológicos y los alebrijes? mencionaron que los animales mitológicos no están compuestos por insectos, y que algunos alebrijes si pueden tener partes de insectos como alas pequeñas, patas de peludas, y todas las características de los insectos que ya habían mencionado en la sesión de criaturas pequeñas. También mencionaron que los alebrijes son de muchos colores y estos son muy vibrantes. Esto fue importante porque el estar ligando las sesiones refuerza su aprendizaje significativo.

<p>Técnica plástica: Dibujo con estencil, estarcido y papel china Duración: 1 hora Recomendado para: Niñas y niños pequeños, medianos y grandes</p>
<p>Recomendaciones sobre temas</p>
<p>Alebríjes, animales, flores, paisajes y castillos</p>
<p>Procedimiento</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. En ¼ de cartulina bristol dibujar una figura y recortarla por el contorno. 2. Colocar cinta adhesiva por la parte trasera de la figura, y doblarla de manera que pegue por ambos lados. 3. Pegar la figura en ¼ de cartulina bristol. 4. Verter una porción pequeña de pintura acrílica de distintos colores en tapas de garrafón o godete y mezclarlo con agua hasta que resulte una mezcla muy líquida. 5. Verter pintura acrílica en tapas de garrafón sin mezclar con agua. 6. Con un cepillo tomar la mezcla y estarcirla sobre el estencil. 7. Apartar el estencil hasta que seque. 8. Una vez seco, retirar con cuidado el estencil. 9. Dibujar. 10. Pegar pedazos de papel china de distintos colores. 11. Pintar el resto del dibujo con pintura acrílica.
<p>Recomendaciones sobre técnica</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Pegar bien el estencil de manera que no se mueva al momento de verter el estarcido.

Tabla 21. Ficha técnica: Dibujo con estencil, estarcido y papel china.

Tema específico: Calacas

Como inducción utilizamos una dinámica lúdica lingüística al leer calaveritas literarias. Después platicamos sobre el día de muertos, les preguntamos a los niños ¿cómo festejan el día de muertos?, ¿de qué personajes se han disfrazado?, ¿ponen ofrenda en sus hogares? y ¿qué objetos o comida suelen poner en sus ofrendas? También discutimos sobre algunas actividades de las calacas en las calaveritas literarias habíamos leído anteriormente.

Posteriormente realizamos la técnica plástica de grabado en plato de unicel parte 1, en el que debían dibujar una calaca con algún pasatiempo, actividad o vocación, ejemplo: futbolista, taquero, nadador y jugador de videojuegos. Al terminar apartaron el dibujo, véase **tabla 22**.

Técnica plástica: Grabado en plato de unicel Duración: 1 hora Recomendado para: Niñas y niños medianos y grandes
Recomendaciones sobre temas
Temas sin mucho detalle, como ofrendas, catrina, calaveras, bodegones y animales.
Procedimiento
<ol style="list-style-type: none"> 1. En ¼ de cartulina bristol hacer un boceto de nuestro dibujo. 2. Pasar el dibujo con bolígrafo de punto mediano a un plato de unicel completamente liso de manera que se formen surcos sin romper el plato de unicel. 3. Recortar el plato de unicel por los bordes hasta que quede una placa completamente plana. 4. Verter dos gotas de pintura de óleo negro marfil en un plato de unicel. 5. Arrastrar la pintura con una esponja de trastes o esponja para base de maquillaje plana sobre la superficie del plato, esto con la intención de ablandar la pintura. 6. Una vez ablandada la pintura pasar la esponja con pintura sobre el plato de unicel con el dibujo hasta que quede completamente cubierto. 7. Imprimir el dibujo sobre hojas de color tamaño carta de diferentes colores.
Recomendaciones sobre técnica
<ul style="list-style-type: none"> • Al momento de dibujar con el bolígrafo en el plato de unicel remarcar lo suficiente para formar surcos sin romper el plato. • Pintar con suficiente pintura la placa para que se pueda imprimir completamente el dibujo.

Tabla 22. Ficha técnica: Grabado en plato de unicel.

Durante la actividad les mencionamos a los niños que no remarcaran demasiado el bolígrafo sobre el plato de unicel pues podían romperlo, dicho lo anterior los niños remarcaron su figura y mientras comentaban las actividades de sus calacas, les preguntamos ¿en dónde se encontraban? También les dijimos si se imaginaban que podían dibujar sobre un plato, así los fuimos guiando otras preguntas como ¿en qué medios creen que puedan pintar o dibujar?

Sumado a eso, aprovechamos el diálogo para preguntarles si les gustaron las técnicas y los materiales que habían explorado en las sesiones pasadas, respondieron que sí, que algunas técnicas nunca las habían realizado o no se imaginaban que se podían ser materiales “artísticos”, así que les preguntamos ¿con qué otros materiales podrían hacer arte? y mencionaron que cartón, plastilina, materiales reciclados, plástico y que en un futuro ellos iban a querer experimentar sus propios métodos. Con esto los niños a través su aprendizaje individual, fueron acercándose a las nociones del Arte, en este caso fue la de la creatividad ilimitada, que ya habíamos mencionado anteriormente.

Sesión 8. Pasatiempos

Objetivos de aprendizaje	Técnica	Inducción	Tema específico	Materiales		Tiempo Aprox.
				Cantidad	Descripción	
Desarrollar la atención, paciencia, y escucha activa en las particularidades de los otros y de sí mismos.	1. Dibujo sobre tela	Juego de adivinar los pasatiempos de los demás	Pasatiempo favorito	1 caja 1 pieza 1 pieza 1 pieza 1 pieza 1 pieza 1 pieza 1 pieza	Lápices de cera Bolsa de pellón o playeras blanca sin diseño Lápiz Goma Sacapuntas Papel encerado de cocina Periódico Plancha para ropa Toalla que ya no se utilice	1 hora
Expresar la importancia, el cuidado y el respeto hacia otros seres vivos mediante la representación artística de estos.	2. Vaciado de yeso sobre dibujo con plastilina (Parte 1)	Desfile de mascotas	Retrato de su mascota	1 pieza 1 pieza 1 pieza 1 pieza	Medio kilo de yeso Recipiente de crema de medio litro Plato de unicel liso rectangular Plastilina de color negro u oscuro (pueden ocupar lo que ya tengan en casa)	1 hora
Desarrollar la atención, paciencia, y escucha activa en las particularidades de los otros y de sí mismos.	3. Grabado en plato de unicel (Parte 2)	Plática sobre las calacas y sus actividades	Calacas	1 pieza 3 pieza 1 pieza 1 tubo 1 pieza 1 pieza	Trapo para limpiar Hojas de color tamaño carta de diferentes colores Esponja de trastes o esponja para base de maquillaje plana Pintura de óleo negro marfil Hoja blanca bond tamaño carta Plato de unicel	30 min

Tabla 23. Diseño de clase de la sesión 8.

Tema específico: Objeto relacionado con su pasatiempo favorito

Al iniciar la sesión realizamos una plática sobre las actividades que les gusta hacer, la inducción fue una dinámica lúdica; esto consistía en adivinar los pasatiempos de los demás. Cada niño fue describiendo su pasatiempo favorito sin decir claramente cuál es, por ejemplo: ¿en qué lugar se desarrolla?, ¿quiénes participan?, ¿qué materiales u objetos necesita? Esta actividad permite que los niños se comuniquen con sus compañeros y que estos los escuchen, permite la participación y el desarrollo interpersonal de cada uno, véase **tabla 23**.

Una vez que adivinaron todos sus pasatiempos procedimos a la técnica plástica de dibujo sobre tela, para ello, requerimos nuevamente que los padres estuvieran con los niños para

poder utilizar debidamente la plancha de ropa. Dibujaron algo relacionado con su pasatiempo favorito, como un objeto o ellos realizando una actividad. Al terminar, los niños se colocaron sus playeras, y con esta técnica una vez más se percataron de que existen distintos medios, en este caso la tela, en la que pueden plasmar su propio arte, véase **tabla 24**.

<p>Técnica plástica: Dibujo sobre tela Duración: 1 hora Recomendado para: Niñas y niños grandes</p>
Recomendaciones sobre temas
Pasatiempos, aves, animales, paisajes, bodegones
Procedimiento
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dibujar con lápices de cera en una bolsa de pellón blanca o playera blanca sin diseño. 2. Colocar una toalla que ya no se utilice sobre la mesa de trabajo. 3. Colocar papel encerado de cocina encima de la playera. 4. Planchar encima del papel encerado varias veces hasta que se derrita la crayola. 5. Quitar el papel encerado con cuidado de no quemarse. 6. Esperar a que seque para ver el resultado.
Recomendaciones sobre técnica
<ul style="list-style-type: none"> • Tener la supervisión de un adulto para usar la plancha de ropa caliente.

Tabla 24. Ficha técnica: Dibujo sobre tela.

Tema específico: Retrato de su mascota

Para esta actividad realizamos una plática acerca de sus mascotas, les preguntamos ¿tienen o han tenido mascotas?, ¿cuáles animales les gustaría tener de mascotas?, ¿qué nombres tienen?, ¿qué apodos tienen? y ¿qué comen? Los niños fueron por sus mascotas, hicieron una breve presentación de cada una y éstas los acompañaron durante la sesión y les sirvieron como modelos para poder dibujarlos.

Con ello, dibujaron un retrato de sus mascotas en la técnica plástica de vaciado de yeso sobre dibujo con plastilina parte 1, véase **tabla 25**. Con esta técnica los niños observaron que con la plastilina también pueden dibujar, porque usualmente habían utilizado la plastilina para modelar, sin embargo, aquí se utilizó para dibujar. Al terminar, todos mostraron el proceso de su dibujo antes de colocar el yeso, les pedimos que solo realizaran el rostro de su mascota para que no fuera complicado hacer muchos detalles con la plastilina. Posteriormente realizamos el

vaciado de yeso y el molde se apartó, para que se seque y así poder utilizarlo en la siguiente sesión.

<p>Técnica plástica: Vaciado de yeso sobre dibujo con plastilina Duración: 1 hora Recomendado para: Niñas y niños grandes</p>
Recomendaciones sobre temas
Temas sin mucho detalle, robots, frutas y objetos.
Procedimiento
<ol style="list-style-type: none"> 1. Verter agua en un plato de unicel de tal manera que no se derrame, es decir, dejar un espacio de 1 cm aproximadamente. 2. Vaciar el agua en un envase de crema de medio litro. 3. Secar muy bien los residuos de agua que hayan quedado en el plato de unicel. 4. En $\frac{1}{8}$ de cartulina bristol hacer un boceto de nuestro dibujo sin mucho detalle. 5. Hacer tiras largas de plastilina con la palma de las manos, no tan gruesas ni tampoco tan delgadas que se rompan. 6. Dibujar con las tiras de plastilina dentro del plato de unicel. 7. Intentar que las tiras se peguen con su mismo material al plato, es decir, que no se muevan si se voltea el plato. 8. Verter poco a poco con la palma de la mano el yeso sobre el envase con agua, a manera de tamizar, hasta ver una <i>isla</i> en la superficie. 9. Mover con la mano o la palita hasta que no queden grumos. 10. Dar golpecitos para evitar burbujas. 11. Verter la mezcla en el plato de unicel sin que esta se derrame. 12. Esperar a que la mezcla se endurezca. 13. Una vez seco, retirar el vaciado de yeso, volteándolo al revés. 14. Verter pintura acrílica de distintos colores en tapitas de garrafón o godete. 15. Pintar el vaciado de yeso. 16. Esperar a que seque.
Recomendaciones sobre técnica
<ul style="list-style-type: none"> • Verter lentamente el yeso al agua para que no se formen grumos. • Dar golpes al recipiente con la mezcla para evitar burbujas. • No lavarse las manos, mejor esperar a que se seque la mezcla y retirarla poco a poco con los dedos, esto para evitar tapan las tuberías. • Para saber que la mezcla esta lista para ser vaciada en plato de unicel, es que se sienta un poco caliente, esto significa que está fraguando. • Si un pequeño pedazo del vaciado se rompe, hacer nuevamente mezcla de yeso suficiente para cubrir ese espacio. • Si al momento de voltear el vaciado no se logra ver las líneas del dibujo con plastilina, con un punzón retirar lentamente las áreas que cubran la plastilina.

Tabla 25. Ficha técnica: Vaciado de yeso sobre dibujo con plastilina.

Pasado esto, procedimos a imprimir en hojas de color el grabado en plato de unicel véase **tabla 22**. Esta actividad fue un poco complicada porque los niños no estaban muy familiarizados la técnica del grabado y se ensuciaron mucho. Sin embargo, después de varias

impresiones de prueba, lograron imprimir sus obras correctamente. Al final mostraron sus trabajos y comentaron los de todos, algunos niños mencionaron que posterior a la clase querían imprimir sus obras en distintos colores e incluso intentar imprimirlas con otro fondo, agregarles pintura acrílica o sobre un fondo pintado con pedazos de papel china. Esto demuestra una vez más su interés de su propia exploración creativa.

Sesión 9. Juegos

Objetivos de aprendizaje	Técnica	Inducción	Tema específico	Materiales		Tiempo Aprox.
				Cantidad	Descripción	
Fortalecer la memoria a través de un juego de actuación que desarrolla las habilidades sociales del niño.	1. Dibujo con plumones de colores	Lectura de libro teléfono descompuesto de Ilan Brenman	Lotería de animales	1 pieza 1 caja 1 pieza 1 pieza 1 pieza 1 pieza 1 pieza	1/2 de cartulina bristol blanca Plumones de agua Lápiz Goma Sacapuntas Regla de 30 cm Plumón permanente negro	1 hora y media
Distinguir los distintos tipos de mascotas que existen, representando sus particularidades en una obra plástica.	2. Vaciado de yeso sobre dibujo con plastilina (Parte 2)	Plática sobre sus mascotas	Retrato de su mascota	5 piezas 5 piezas 3 piezas 1 pieza 1 pieza	Tapas de garrafón Pintura acrílica (amarillo, rojo, azul, blanco y negro) Pinceles (chico, mediano y grande) Trapo para limpiar Lija de madera No. 80 o No. 100 tamaño carta	1 hora

Tabla 26. Diseño de clase de la sesión 9.

Tema específico: Lotería de animales

Como última sesión del taller, el tema fue juegos, para terminar el curso de manera lúdica, véase **tabla 26**. Al iniciar, como inducción leímos el libro silente de “Teléfono descompuesto”⁶, al no tener texto, lo que realizó fue decir una frase, en este caso fue “Mi perrito Chato caminó en Parangaricutirimícuaro sin zapatos cuando...” y cada niño debía de agregar información a la historia diciendo otra frase corta, por ejemplo: “cuando saltó una rana morada y le dijo...” Sin olvidar las frases que ya todos habían dicho, es decir, recordando lo más posible toda la historia.

Además, debían decirlo conforme al personaje del libro que les tocará, con impostación de voz y movimientos corporales sin que les ganará la risa. Esta dinámica capta su atención, los ayuda en su concentración fortaleciendo su memoria de una manera lúdica.

Al terminar, les preguntamos ¿han jugado este juego?, ¿qué les pareció más divertido de él?, ¿cuál personaje tenía una voz más grave?, ¿qué otros juegos parecidos a este jugaban con sus

⁶ Brenman, I & Moriconi, R. (2013). *Teléfono descompuesto*. Fondo de cultura económica.

amigos o su familia?, ¿cuáles son sus juegos favoritos y por qué? y ¿qué juegos de mesa han jugado?

Con estas preguntas, la técnica plástica fue dibujo con plumones de colores, debían dibujar un tablero de lotería de personajes de algún tema que les haya gustado más de las sesiones pasadas, y entre todos votaron que querían dibujar animales, porque recordaron la actividad de la clase anterior en la que retrataron a sus mascotas, véase **tabla 27**. Preguntar a los niños qué quieren dibujar, les da la libertad de que sea algo que los inspira. Véase **Anexo 15**.

Elaboramos una lista grupal por chat de veinte animales, cada tablero contenía dieciséis animales, estos los repartimos al azar y al final pasamos lista para no repetir los mismos animales. Mientras los niños realizaban la técnica, las talleristas realizamos fichas en donde escribimos los nombres de los animales. Al terminar de hacer el tablero, continuamos con la segunda parte de la técnica plástica de la sesión pasada el vaciado de yeso sobre dibujo con plastilina, desmontaron su yeso y lo pintaron. El resultado del vaciado de yeso, fue que en algunos vaciados de los niños se perdieron partes del contorno de la plastilina, como solución les dijimos que lo podían delinear con un pincel y pintura acrílica negra. Les preguntamos también ¿en dónde colocarían sus vaciados? Y además les pedimos que mostrarán sus vaciados a sus mascotas.

<p>Técnica plástica: Dibujo con plumones de colores Duración: 1 hora Recomendado para: Niñas y niños grandes</p>
Recomendaciones sobre temas
Temas con detalles, retratos, autorretrato, bodegones, flores, plantas, frutas, animales, instrumentos y paisajes.
Procedimiento
<ol style="list-style-type: none"> 1. Marcar con lápiz y regla 1 cm y 4 cm sucesivamente cuatro veces por el ancho de $\frac{1}{2}$ de cartulina bristol blanca. 2. Marcar 1 cm y 5 cm sucesivamente 4 veces por el largo del mismo $\frac{1}{2}$ de cartulina. 3. Con ayuda de la regla remarcar con lápiz rectángulos que resultan de las marcas, con separación de 1 cm por cada lado todos. 4. Remarcar los recuadros con plumón negro. 5. Escribir los nombres de los personajes o figuras debajo de cada recuadro. 6. Dibujar con plumones de colores cada personaje. 7. Comenzar a jugar.

Tabla 27. Ficha técnica: Lotería de dibujo con plumones de colores.

Sesión. 10. Convivencia de cierre

Técnica	Inducción	Tema específico	Materiales		Tiempo Aprox.
			Cantidad	Descripción	
1. Dibujo con lápices de color	Juego de lotería	Lotería de animales	-	Tablero de lotería	1 hora

Tabla 28. Diseño de clase de la sesión 10.

En esta sesión jugamos lotería con el tablero que realizaron la sesión pasada, como se observa en la **tabla 28**. Mientras jugábamos, conversamos con los niños, también les pedimos que trajeran sus botanas favoritas o dulces, y de fondo colocamos música que ellos elegían. Finalmente, nos despedimos preguntándoles ¿cómo les había parecido el curso?, ¿qué cosas nuevas creen que aprendieron? y ¿cuál fue su técnica favorita? Les pedimos que mostraran en pantalla algunos de los trabajos que habían realizado durante el curso, que mostraran cuáles habían sido sus favoritos y por qué. Al finalizar la reunión, el Taller AP se reunió con los demás talleres de Pirinola, esto con la finalidad de platicar un poco acerca de todos los demás talleres y así tener una retroalimentación en conjunto de todo el programa.

Posteriormente los encargados del proyecto le pidieron a cada taller de Pirinola que seleccionaran una obra de cada alumno para exponerla en la exposición del videojuego Virtual FAD XP. Se realizó la exposición por medio de una conferencia virtual finalizando así el proyecto.

2.2 Resultados

El Taller AP en línea demostró ser un espacio idóneo para establecer aprendizajes significativos con la distancia de por medio, pero ¿cómo se reflejaron estos aprendizajes? A través de las obras de los niños y de su desarrollo asertivo dentro del taller.

Contrastamos de manera evidente la educación formal y la no formal, al optar por un diseño de clase en vez de un programa de estudios. Aunque dentro de la educación formal los profesores también diseñan sus clases, es decir, preparan todos los recursos necesarios para impartirlas de acuerdo a los requisitos del programa de estudio que estén siguiendo, en esta investigación, el diseño de la clase implica una flexibilidad que permite ajustar las metodologías según sea necesario.

De esta manera los niños percibieron las herramientas didácticas de forma voluntaria y no obligatoria, como se evidenció en su participación sin exigencia por parte de las talleristas. Los niños compartían sus anécdotas sin miedo a ser rechazados o a equivocarse, e incluso se mostraban constantemente interesados al realizar preguntas sobre los procedimientos.

En segundo lugar, los niños se conectaban minutos antes de la hora de clase. Incluso, cuando alguna actividad no se completaba a tiempo, a pesar de que en el Taller AP no asignábamos tareas, los niños deseaban concluir sus actividades después de la clase por decisión propia, comentando así sus obras plásticas al día siguiente.

En el Taller AP no realizamos evaluaciones, sin embargo, si existió una orientación y acompañamiento de cómo podían enriquecer y explotar su habilidad técnica-creativa al componer sus obras. Esto significa orientarlos a que coloquen un fondo o más colores, todo ello por medio de preguntas tipo ¿en dónde se encuentra tu personaje?, ¿por qué está sólo?, ¿cómo crees que resaltaría más tal figura? Para así guiarlos a que enriquezcan más sus obras.

Aunado a eso, en ocasiones los niños descubrieron temas que ya conocían, por ejemplo, en la sesión donde se pintó con bastoncillos preguntaron si esa técnica era parecida al puntillismo, es decir, ahí conectaron el conocimiento que previamente ya tenían de un tema sumando otras cuestiones y así es como ellos mismos le dieron sentido.

Con ciertas inducciones era necesario la corporalidad, como jugar con las manos o hacer gestos en el rostro, junto con la impostación de voz. Esto fue de suma importancia, porque los niños se comunicaron de forma adecuada y favorecieron el aprendizaje en un entorno virtual. Un efecto similar observamos cuando las talleristas participamos activamente en las actividades junto con los niños. Esto es crucial para mantener la esencia del Taller AP, que se caracteriza por la participación activa de las talleristas.

Otra contribución significativa se dio en ciertos temas que los niños ya conocían en la escuela, pero que ahora exploraban con un enfoque artístico, coincidiendo con el objetivo del taller. Este consiste en complementar la comprensión existente de los niños en otras áreas de conocimiento. Esta aproximación operó como una especie de subtexto-formativo, es decir, aunque el propósito principal es enseñar Artes Plásticas *per se*, fortalecieron contenidos que los niños ya sabían, como las figuras geométricas, la combinación de los colores, así como aspectos históricos de las civilizaciones griega, africana y mexicana por medio de sus sistemas de lenguaje, expresados en sus rasgos culturales, pinturas, leyendas, vestimenta y comida típica.

Las imágenes de pinturas y los libros silentes brindaron una característica del arte que es la polisemia, un aspecto considerable porque cada niño le dio distintos significados que a su vez influyeron en sus maneras de crear. Desarrollaron habilidades técnicas que corresponden a un lenguaje artístico más elaborado, conociendo técnicas como apariencia craquelada, scratch, encausto, vaciado de yeso, esténcil y grabado.

Descubrieron a través de las inducciones, otras maneras de pintar y que esas formas también comunican, es otras palabras, observaron una noción del arte visual que no sólo es pintar por pintar, que la materialidad comunica y además los medios técnicos también. De la misma forma se pueden realizar trabajos con utensilios y materiales no propios del arte como hisopos, palillos para dientes y pintar con burbujas de colores; además en otros medios: dibujar sobre acetato, en una playera, en un plato de unicel.

En el contexto de la pandemia en el Taller AP no sólo otorgamos apoyo escolar, también ofrecimos un acompañamiento por otras personas fuera del ambiente familiar y social de los niños. El Taller AP amortiguó el hastío del confinamiento, que en consecuencia benefició el

estado emocional de los niños, esto lo vimos reflejado a lo largo del curso pues en un principio los niños se mostraron en una actitud apacible pero conforme fueron avanzando las clases mostraron más interés por estar presentes en las clases.

Finalmente, la experiencia del Taller AP en modalidad en línea resultó ser fascinante en el ámbito de la educación artística infantil. Aunque la naturaleza misma de esa disciplina suele requerir la presencia física como un elemento indispensable, observamos las ventajas que TICS ofrecen. Ejemplos de estas ventajas incluyen la posibilidad de tener control sobre la participación de los alumnos a través del chat, la capacidad de trabajar de manera individual con un niño sin perder de vista a los demás, evitando distracciones; el desarrollo de habilidades audiovisuales, permitiendo así una experiencia y aprendizaje en el manejo y comprensión digital; y, por último, la optimización de los tiempos de cada actividad al presentar material preexistente, como imágenes, vídeos y libros, que ya habíamos descargado anteriormente.

2.3 Reflexiones

Con la impartición del Taller AP obtuvimos un panorama acerca de la experiencia en docencia en artes respecto a la población infantil, esto fue fundamental porque nos permite un mejor desempeño en la comprensión y enseñanza de conceptos vistos por las talleristas durante su formación profesional que nos permitirá realizar diseños de clases conforme a la idea de la educación desde el enfoque significativo.

Uno de los componentes más importantes es escuchar a los alumnos y entender que no se trata de prohibirles cosas, sino proporcionarles vías para realizar sus trabajos, prestarles atención, es entenderlos humanamente. Se trata de analizar sus narrativas y reflexionar sobre cuestiones como, por ejemplo, ¿por qué algunos niños son más tímidos que otros?, ¿enfrentan problemas en sus hogares? También es crucial observar las señales de alarma de posibles casos de violencia que pudieran estar experimentando, especialmente en el contexto del confinamiento, donde las personas se vieron obligadas a convivir las veinticuatro horas con sus familias, quienes podrían ser, en algunos casos sus agresores.

Sin duda, razonamos ¿por qué la actividad artística es urgente en estos tiempos de crisis humanitaria?, dentro de esta investigación una respuesta que damos es porque unifica a las sociedades, volviendo a sus miembros en seres más reflexivos. También los hace preguntarse ¿cómo funcionan las comunidades? y ¿qué rasgos culturales las componen? El arte vuelve a las personas más empáticas y altruistas, porque ayuda a conocer las situaciones diversas de otros individuos en su comunidad. Pero también individualmente en ellos mismos, les da certeza de quiénes son, qué relevancia tienen al crear, al comunicar y al ser escuchados.

En esta época en que la información fluye rápidamente, es crucial considerar cómo enseñar a la generación actual de niños de manera que retengan el conocimiento por un tiempo considerable. Esto se vuelve especialmente desafiante debido a la sobrecarga de información accesible a través de diversos medios digitales, como aplicaciones, redes sociales y la televisión. Por lo que el objetivo primordial es lograr asombrar a los niños, ya que lo que aprenden debe despertar su interés de alguna manera. En última instancia, en esta investigación proponemos diseñar una clase que incorpore inducciones y técnica plásticas, donde la expresión artística e intelectual prevalezca. Sugerimos llevar a cabo estos talleres de

manera presencial, ya que esto podría resultar más enriquecedor al fomentar la comunicación personal.

Conclusiones

En esta época en la que la pandemia por Covid-19 impactó especialmente a los niños, más que nunca debimos pensar en redes de comunicación que hicieran amenos estos momentos de crisis física, social y mentalmente. Ante esta situación, las clases virtuales fueron un apoyo comunitario, porque añadimos la expresión artística que también puede reflejar la frustración humana, y que conforma un espacio de autorregulación que mejora la comunicación entre pares.

Por lo anterior, el Taller AP en línea manifestó otro enfoque ante ese confinamiento, porque los niños hicieron amigos nuevos y tuvieron compañeros fuera de la escuela, siguieron aprendiendo y mejorando especialmente la habilidad artística práctica y teórica. Debido a los resultados del proyecto, podemos concluir que las prácticas metodológicas empleadas en el desarrollo y al final del curso son efectivas. Dichas prácticas ayudan no solo al conocimiento y comprensión de algunos conceptos del arte, sino que permiten una educación más completa que va más allá del contenido.

En este proyecto no pretendíamos que los niños se dedicarían profesionalmente a las Artes Plásticas, pero que sí se acercarán a ellas desde su experiencia, a través de los referentes en las inducciones, es decir, que encontrarán una relación valiosa con su entorno. También teníamos el propósito de que aprendieran distintas maneras de ver el mundo que los rodea, concientizarlos en el sentido humano acerca de su realidad. Del mismo modo, permitimos la inclusión de los niños en la sociedad debido a que refuerza su capacidad con libertad de reflexión y sensibilidad.

En esta investigación ofrecemos un panorama de la educación de calidad a distancia, que a su vez crea expectativas favorables en cuanto a las Artes Plásticas, rompiendo paradigmas de que solo son entretenimiento y manualidades. En el Taller AP rompimos con los esquemas del adultocentrismo en donde profesionistas dedicados a las artes son los únicos que pueden reflexionar y generar un pensamiento crítico, sino que también las niñas y los niños lo pueden hacer, reflejándose esto en sus obras que son narrativas sugestivas que no solo impactan a sus compañeros y niños de su misma edad, sino también a los adultos y a la sociedad.

Las clases en línea manifestaron la importancia de las Artes Plásticas durante el confinamiento, ya que los niños expresaron sus inquietudes acerca de su futuro. En otras palabras, se enfrentaron al desafío de sobrellevar una situación que, de alguna manera, ya ha definido una parte significativa de sus vidas, su infancia. Es notable el esfuerzo realizado para adaptar los materiales didácticos de la educación presencial y analizar cuáles funcionaban y cuáles no se practicaban tanto antes de la pandemia, reconociendo su trascendencia. Al regresar a las clases presenciales, buscamos incorporar estos elementos, es decir, pensar cómo podría ser el Taller AP en modalidad presencial.

Finalmente, el aprendizaje significativo en Artes Plásticas constituye un momento en el que los niños descubren algo maravilloso, culminando en un acontecimiento memorable que transforma sus vidas, convirtiéndolos en seres humanos con expectativas sobresalientes y esperanzas de superación en su educación.

A nivel personal el haber impartido este taller durante el confinamiento fue una experiencia única y desafiante, más aún sin la experiencia previa en la docencia en el algún otro contexto. En un inicio existieron dudas sobre la efectividad de la enseñanza virtual en el ámbito artístico, me he dado cuenta de que la adaptabilidad y la creatividad pueden prosperar incluso en entornos virtuales. La conexión con los niños a través de una pantalla demostró ser más significativa de lo que podría haber imaginado.

A pesar de la distancia física, la tecnología ha permitido mantener un vínculo emocional y brindar una plataforma para que los niños expresen su creatividad. Espero que en un futuro la flexibilidad de las clases en línea permita llegar a un público más amplio, superando barreras geográficas y facilitado la participación de niños de diferentes lugares. Participar en este proyecto me ha dado las herramientas para poder vincular dos ámbitos de mi desarrollo profesional, las Artes Plásticas y la pedagogía. Sin duda alguna este proyecto es una inspiración para poder seguir desarrollándome en el ámbito académico como docente en Artes Plásticas.

Referencias

- Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual*. Los Libros de la Catarata.
- Acha, J. (2007). *Expresión y Apreciación artísticas: artes plásticas*. Editorial Trillas.
- Alegre, E, Tusell, G., & López J. (2010). *Técnicas y medios artísticos*. Editorial Universitaria Ramón Areces.
- Ausubel, D., Novak. J. & Hanesian. H. (1976). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Editorial Trillas.
- Cano, A. (2012). La metodología de taller en los procesos de educación popular. *Revista Latinoamericana de Metodología de las Ciencias Sociales*, 2 (2), 22-51. En Memoria Académica. <https://memoria.fahce.unlp.edu.ar/>
- Díaz, B. (2019). *La didáctica: entre el olvido y la omisión*/Entrevistado por María Concepción. *Revista El mundo de la educación*.
- González, N. (s. f). *Habilidades Docentes: Inducción y Comunicación Oral*. Instituto Tecnológico de Sonora. http://biblioteca.itson.mx/oa/educacion/oa18/habilidades_docentes/p4.htm
- Hiriart, H. (2015). *El juego del arte. Una introducción a la estética*. Grupo Planeta.
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2021). Resultados de la encuesta para la medición del impacto covid-19 en la educación (ecovid-ed) 2020. <https://www.inegi.org.mx/investigacion/ecovided/2020/>
- Manterola, P. M. (1998). *Psicología educativa: Conexiones con la sala de clases*. Chile: Universidad Católica Blas Cañas.
- Martínez, V. (2014). Retos para la educación musical en México. *Correo del Maestro* <https://issuu.com/edilar/docs/cdm-214/s/12052814>
- Martín, R. B. (s. f.). Contextos de aprendizaje: formales, no formales e informales. Recuperado de: http://www.ehu.eus/ikastorratza/12_alea/contextos.pdf
- Padilla. E. (2012). Lo lúdico en el desarrollo cognitivo del niño. *Repertorio Americano*, (22), 103-128. <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/repertorio/article/view/5872>
- Piaget, J., & B. Inhelder. (1920). *Psicología del niño*. Editorial Morata.
- Secretaría de Educación Pública. (2022). Plan de Estudio para la educación, preescolar, primaria y secundaria 2022. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/792397/plan_de_estudio_para_la_educacion_preescolar_primaria_secundaria_2022.pdf
- Real Academia Española. (2022). Arte. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 20 agosto de 2022, de <https://dle.rae.es/arte?m=form>

Real Academia Española. (2022). Educación. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 20 agosto de 2022, de <https://dle.rae.es/educaci%C3%B3n%20?m=form>

Real Academia Española. (2022). Inducción. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 20 agosto de 2022, de <https://dle.rae.es/inducci%C3%B3n>

Real Academia Española. (2022). Manualidad. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 20 agosto de 2022, de <https://dle.rae.es/manualidad>

Smitter, Y. (2006). Hacia una perspectiva sistémica de la educación no formal. *Laurus*, 12 (22),241-256. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76102213>

Stenhouse, L. (1984). *Investigación y desarrollo del currículum*. Ediciones Morata.

Bibliografía

Buitrago, J. & Yockteng, R. (2020). *Cosas de casa*. El naranjo.

Buitrago, J. & Yockteng, R. (2009). *Eloísa y los bichos*. Babel.

Cárdenas-Pérez, Ramón Esteban. (2021). Emergencia del arte digital en la educación artística y las artes visuales en tiempos de pandemia. *Pensamiento palabra y obra*, (25), 118-139. <https://doi.org/10.17227/ppo.num25-13066>

Céspedes, E (1987). *Principios y Técnicas Recreativas Para la expresión del niño*. EUNED.

Harf, R. (2004). *El juego en la educación infantil: crecer jugando y aprendiendo*. Noveduc libros.

Isol. (2002). *Cosas que pasan*. Fondo de cultura económica.

Jeffers, O. (2005). *Cómo atrapar una estrella*. Fondo de cultura económica.

Ofogo, B & Arguilé, E. (2009). *El león Kandinga*. Kalandraka infantil.

Imágenes

Füsselli, H. (1781). *The nightmare*. [pintura]. Detroit Institut of Arts. Estados Unidos. Recuperada de: <https://historia-arte.com/obras/la-pesadilla>

Ofogo, B & Arguilé, E. (2009). *El león Kandinga*. Kalandraka infantil. [lfragmento].

Toledo, F. (1984). *La hoja*. [litografía]. Galería Amphibia. Recuperada de: <http://www.galeriaamphibia.net/francisco-toledo/>

Anexos

Obras plásticas realizadas por los alumnos del Taller AP.



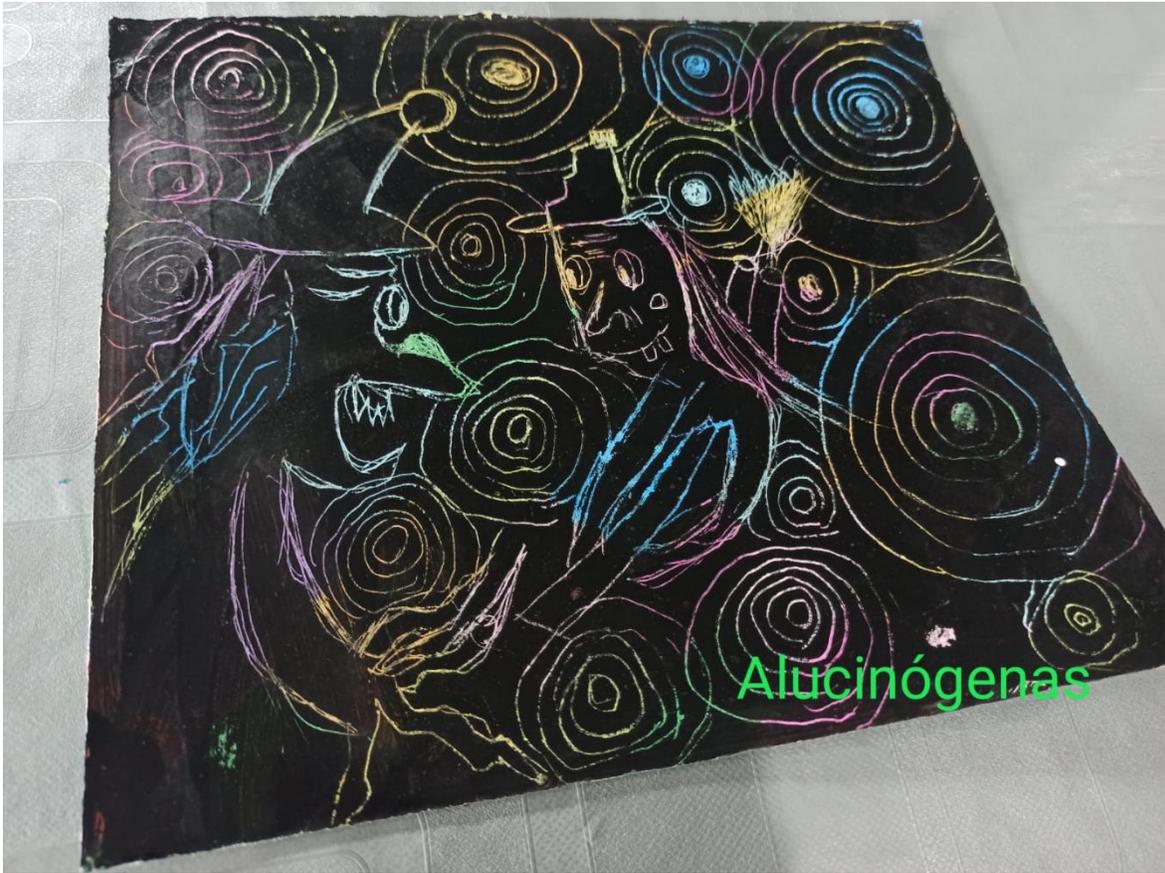
Anexo 1

Dios de la galaxia

Vargas Cristobal Angel Oskany /10 años

Dibujo con lápices de cera apariencia encausto

21.5 cm x 25 cm



Anexo 2

Alucinógenas

Vargas Cristobal Angel Oskany /10 años

Scratch

21.5 cm x 25 cm



Anexo 3

Retrato colorido

María Fernanda Briones García / 10 años

Lápices de cera apariencia cubista

21.5 cm x 25 cm



Anexo 4

El burrito malvado

María Fernanda Briones García / 10 años

Lápices de cera apariencia craquelado

21.5 cm x 25 cm



Anexo 5

Guía de la vida y la muerte

Nicolás González Callejo / 10 años

Dibujo con lápices de cera apariencia encausto

21.5 cm x 25 cm



Anexo 6

Grillo fantasma

Nicolás González Callejo / 10 años

Pintura vitral casera

21.5 cm x 25 cm



Anexo 7
Bestia libre
Victoria Maxim Hernández Flores / 12 años
Dibujo con lápices de cera apariencia encausto
21.5 cm x 25 cm }



Anexo 8

El universo floppy

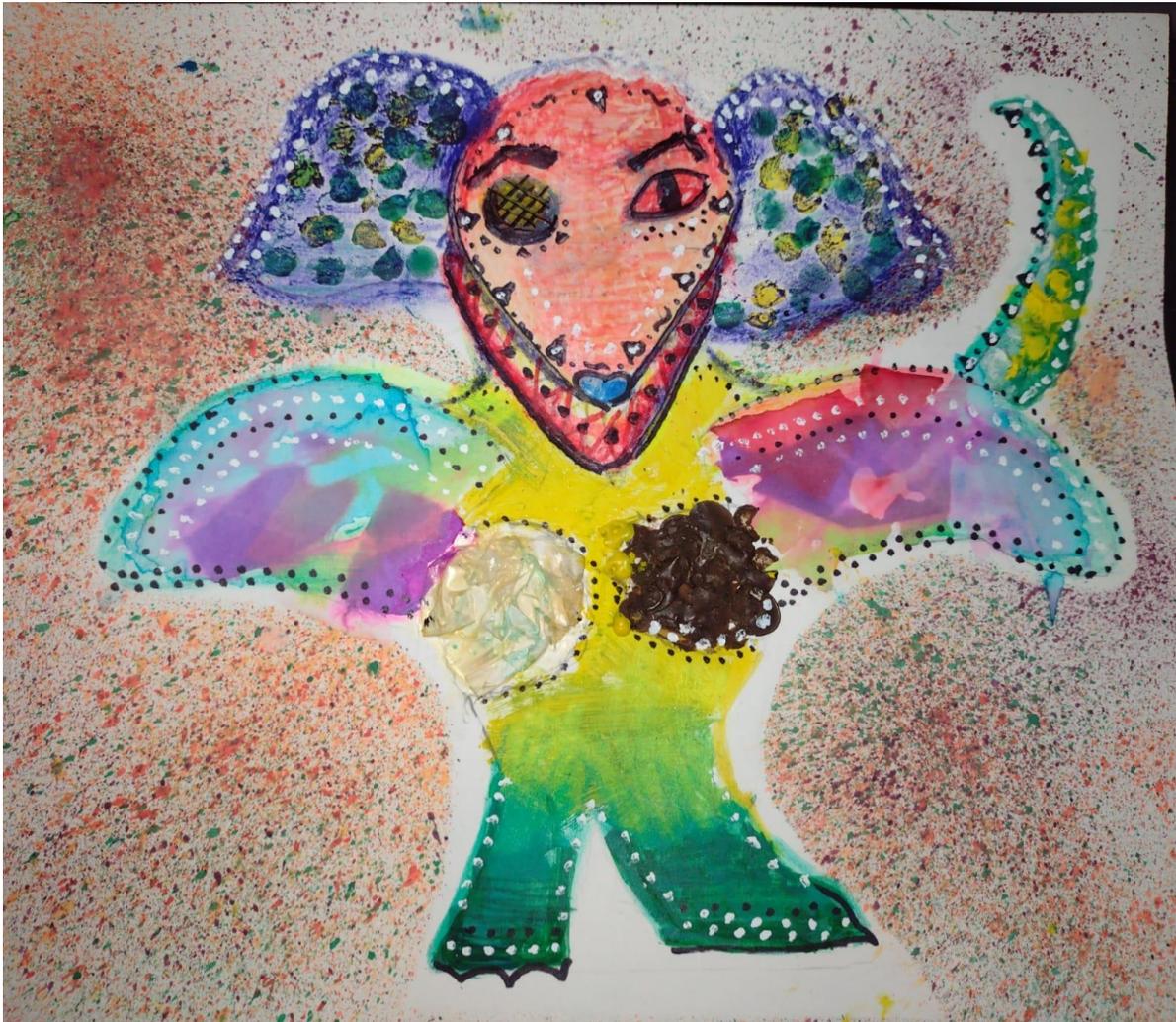
Victoria Maxim Hernández Flores / 12 años

Dibujo con estencil y fondo de burbujas

21.5 cm x 25 cm



Anexo 9
Arcoíris cuadrangular
Victoria Maxim Hernandez Flores / 12 años
Lápices de cera apariencia cubista
21.5 cm x 25 cm



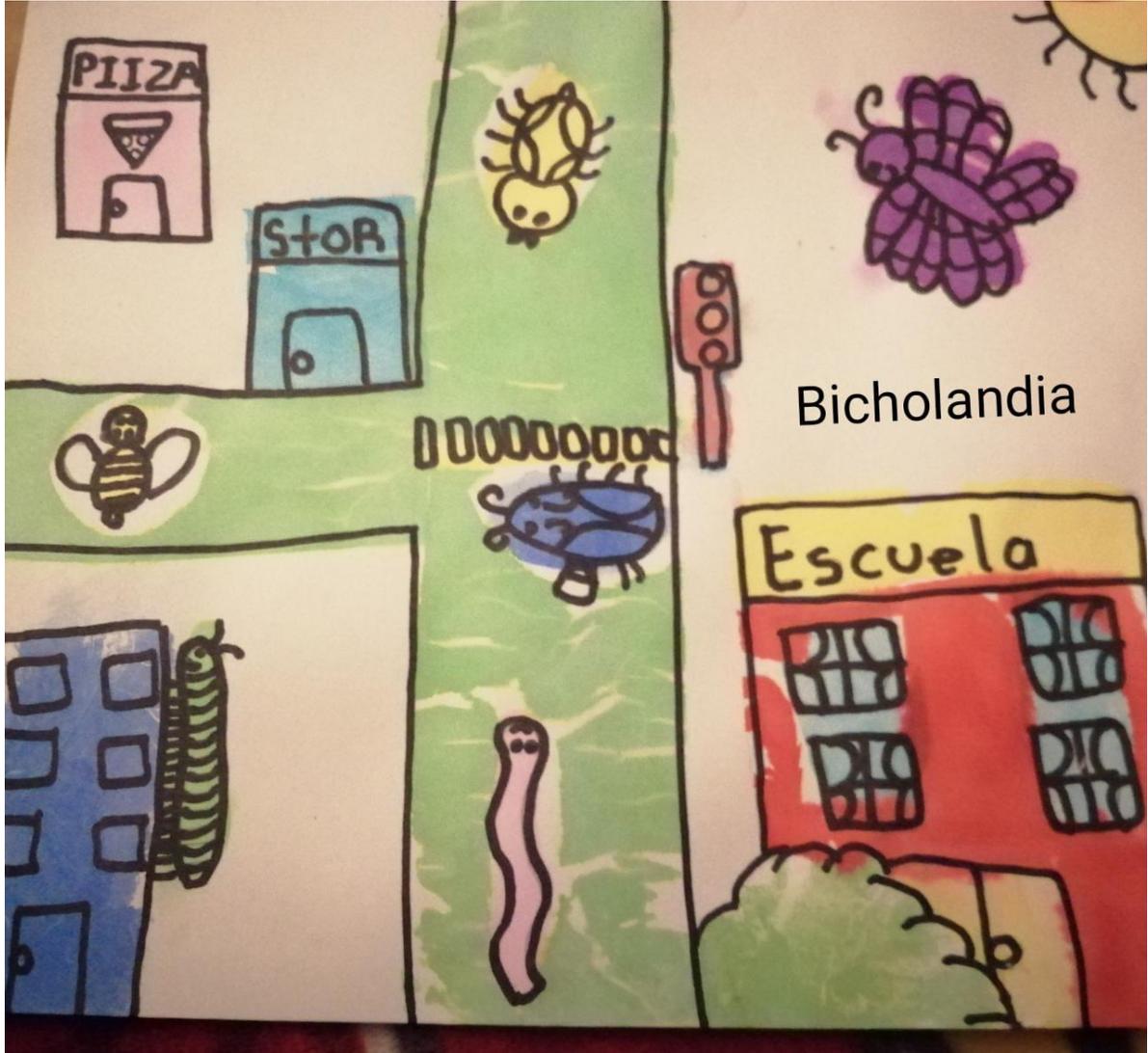
Anexo 10

Kikibrije

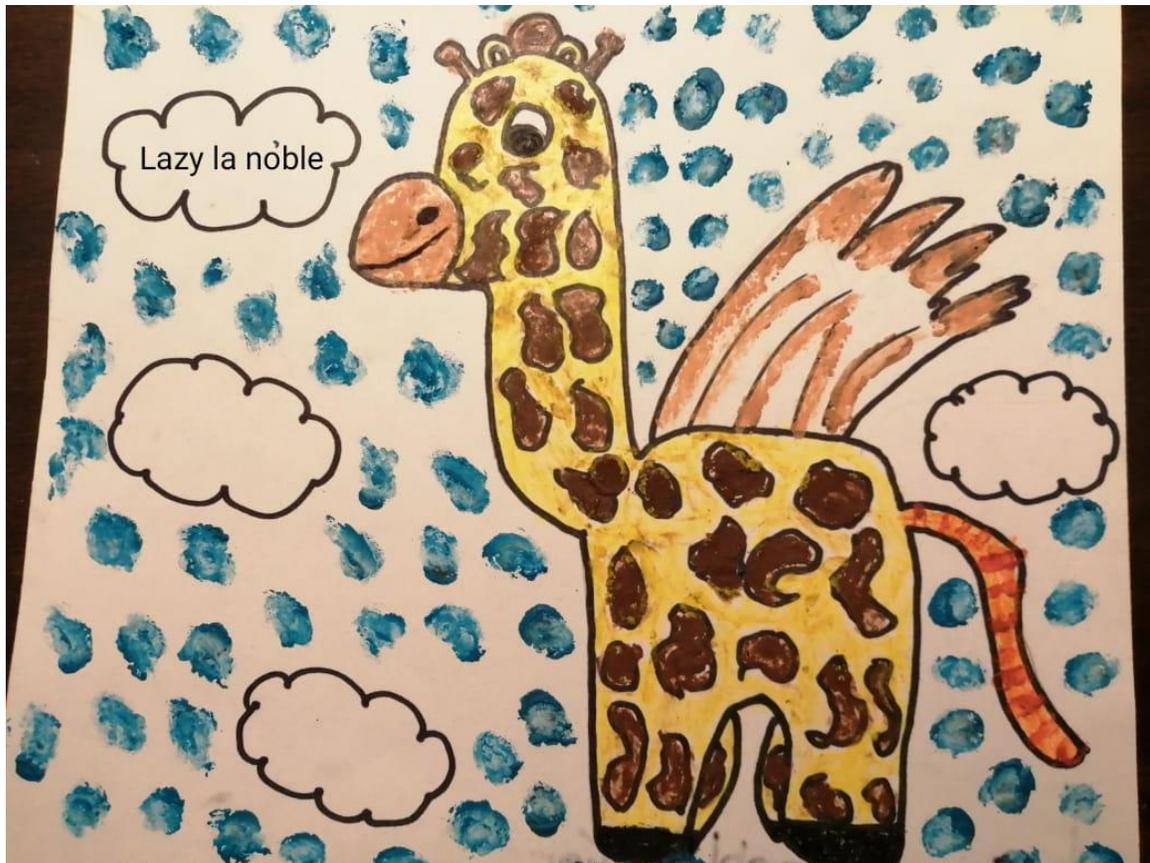
Vistoria Maxim Hernandez Flores / 12 años

Dibujo con estencil, estarcido y papel china

21. 5 cm x 25 cm



Anexo 11
Bicholandia
María Fernanda Briones García / 10 años
Dibujo con lápices de cera sobre acetato
21.5 cm x 25 cm



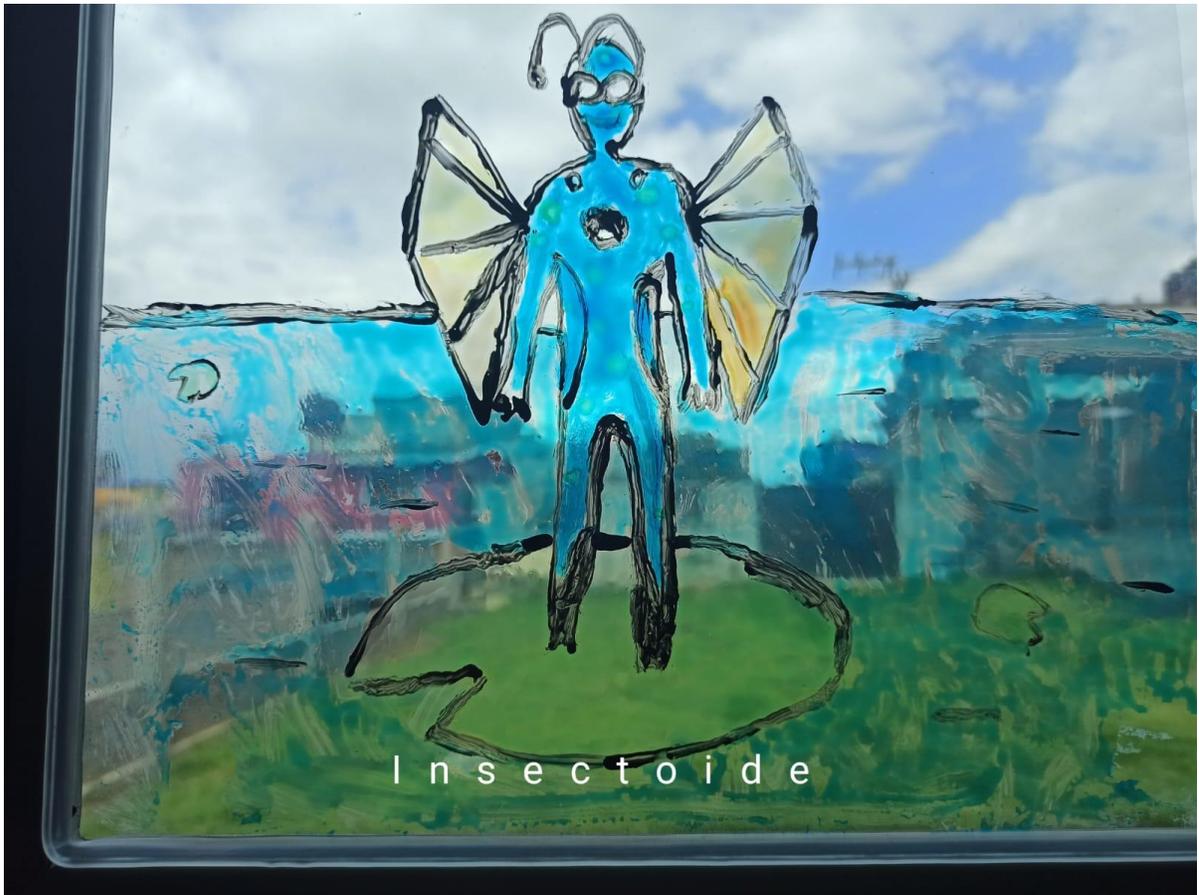
Anexo 12

Lazy la noble

María Fernanda Briones García / 10 años

Dibujo lápices de cera apariencia encausto

21.5 cm x 25 cm



Anexo 13

Insectoide

Vargas Cristobal Angel Oskany /10 años

Vitrail casero

21.5 cm x 25 cm



Anexo 14

Elefantin al sol

Nicolás González Callejo / 10 años

Pintura acrílica sobre papel

21.5 cm x 25 cm



Anexo 15

Animalia mexicana

Nicolás González Callejo / 10 años

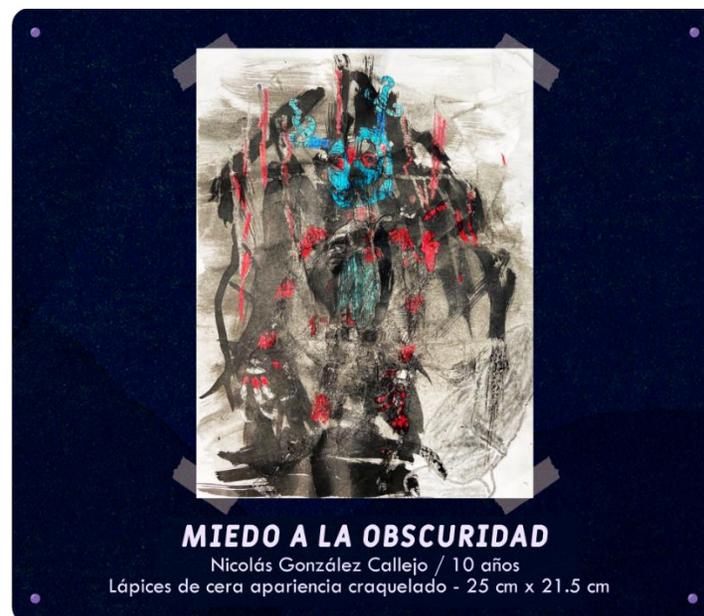
Dibujo con plumones de colores

21.5 cm x 25 cm

Obras plásticas de los alumnos del Taller AP en la exposición virtual en el videojuego Virtual FAD XP



Anexo 16



Anexo 17



LA MÁSCARA TALUD

María Fernanda Briones García / 10 años
Tótem de yeso

Anexo 18



MI CABAÑA

Victoria Maxim Hernández Flores / 12 años
Dibujo con bastoncillos - 21.5 cm x 25 cm

Anexo 19

Capturas de pantalla del Taller AP

