



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**

**UNA PROPUESTA METODOLÓGICA QUE BRINDE LA POSIBILIDAD  
DE REUNIR DIFERENTES TÉCNICAS GRÁFICO PICTÓRICAS PARA  
FORTALECER EL PROCESO DE LA REPRESENTACIÓN**

**TESIS  
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:  
MAESTRA EN ARTES VISUALES**

**PRESENTA:  
MARÍA LUISA FERNÁNDEZ MARTÍNEZ**

**DIRECTOR DE TESIS  
MTRA. MARÍA EUGENIA QUINTANILLA SILVA  
(ENAP)**

**SINODALES  
PRESIDENTE: MTRA. MARÍA EUGENIA QUINTANILLA SILVA  
(ENAP)  
VOCAL: MTRO. RAÚL ARTURO MIRANDA VIDEGARAY  
(ENAP)  
SECRETARIO: MTRA. IVONNE DEL ROSARIO LÓPEZ MARTINEZ  
(ENAP)  
SUPLENTE: MTRA. LAURA EVANGELINA BUENDIA RUIZ  
(ENAP)  
SUPLENTE: DR. RUBÉN MAYA MORENO  
(ENAP)**

**MÉXICO, D.F. OCTUBRE DE 2014**

**UN/M**  
**POSGRADO**  
Artes y Diseño



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**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.

## ÍNDICE

<b>PRÓLOGO</b> .....	<b>5</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>7</b>
<b>CAPÍTULO I. COMPRENSIÓN DEL DESARROLLO</b> .....	<b>9</b>
DESARROLLO EMOCIONAL O AFECTIVO .....	9
DESARROLLO PERCEPTIVO .....	12
<b>DESARROLLO INTELECTUAL</b> .....	<b>14</b>
DESARROLLO FÍSICO.....	17
DESARROLLO SOCIAL .....	19
DESARROLLO ESTÉTICO.....	21
DESARROLLO CREATIVO.....	22
DESARROLLO DE LA IMAGINACION CREADORA .....	24
FUNCIÓN SIMBÓLICA .....	25
RELACIONES TOPOLÓGICAS .....	28
CARACTERÍSTICAS DEL PENSAMIENTO DEL NIÑO DE 4 A 6 AÑOS .....	30
EL RAZONAMIENTO.....	30
EL DESARROLLO COGNOSCITIVO .....	31
LA CONCEPCIÓN DEL MUNDO EN EL NIÑO .....	31
<b>CAPÍTULO II</b> .....	<b>33</b>
<b>EVOLUCIÓN DEL DIBUJO</b> .....	<b>33</b>
ELEMENTOS PSICOLÓGICOS DEL LENGUAJE GRÁFICO.....	33
ETAPAS DEL DIBUJO INFANTIL.....	42
ETAPAS DEL DESARROLLO .....	47
1) <i>Los comienzos de autoexpresión</i> .....	48
2) <i>Los primeros intentos de representación</i> .....	48
3) <i>La obtención de un concepto de la forma</i> .....	49
4) <i>El comienzo del realismo</i> .....	50
5) <i>La edad del razonamiento</i> .....	51
6) <i>Periodo de la decisión</i> .....	52
INTERPRETACIÓN PSICOLÓGICA DEL LENGUAJE GRÁFICO INFANTIL.....	53
LAS CUATRO ETAPAS GRÁFICAS DEL DIBUJO INFANTIL.....	59
CARACTERÍSTICAS DEL DIBUJO INFANTIL .....	62
<b>CAPÍTULO III</b> .....	<b>69</b>
<b>UNA PROPUESTA METODOLÓGICA PARA FORTALECER EL PROCESO DE DESARROLLO DE REPRESENTACIÓN SIMBÓLICA (PARA LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDAD)</b> .....	<b>69</b>
OBJETIVO .....	69
<b>ELEMENTOS DIDÁCTICOS</b> .....	<b>70</b>
ELEMENTOS DIDÁCTICOS .....	72
I. EDUCANDO- EDUCADOR .....	72
II. OBJETIVOS DE APRENDIZAJE.....	72
III. CONTENIDOS .....	72
IV METODOLOGÍA.....	74
V. RECURSOS DIDÁCTICOS.....	74
VI. TIEMPO DIDÁCTICO .....	75
VII. LUGAR.....	75
DISEÑO DE LA METODOLOGÍA .....	75

A. EL DIAGNÓSTICO .....	75
LAS PARTES OMITIDAS DEL CUERPO AL DIBUJAR LA FIGURA HUMANA SON: .....	76
<b>PROPONER LA ESTRUCTURA DE LA METODOLOGÍA .....</b>	<b>77</b>
EL JUEGO .....	78
PRIMERA PARTE: .....	81
ORGANIZACIÓN Y REALIZACIÓN DE LOS JUEGOS Y ACTIVIDADES SUGERIDAS .....	81
<i>Percepción</i> .....	81
Juegos y actividades sugeridas para desarrollar la vista: .....	82
Juegos y Actividades sugeridas para ejercitar el oído: .....	83
Juegos y Actividades sugeridas para el sentido del tacto: .....	84
Juegos y Actividades sugeridos para motivar al olfato: .....	84
Juegos y Actividades sugeridos para desarrollar el gusto: .....	85
<i>LOS MOVIMIENTOS DE SU CUERPO</i> .....	85
Juegos y Actividades para el conocimiento del cuerpo: .....	86
Juegos y Actividades sugeridos para la lateralidad .....	86
Juegos y Actividades sugeridos para orientar la noción espacio-temporal .....	88
Juegos y Actividades sugeridos para el equilibrio .....	88
Juegos y Actividades sugeridos para la coordinación óculo-motriz .....	89
Juegos y Actividades sugeridos para el reconocimiento de su propio cuerpo: .....	90
Juegos y Actividades sugeridos para la función simbólica .....	91
<i>SE REALIZAN OPERACIONES INTELECTUALES Y ACCIONES INTERIORIZADAS QUE SE EFECTÚAN MENTALMENTE</i> .....	92
CLASIFICAR .....	92
SERIAR: .....	95
INTEGRAR LAS PARTES DE UN TODO .....	97
<i>AFECTOS Y SOCIALIZACIÓN</i> .....	98
SEGUNDA PARTE .....	101
HABILIDADES PRÁCTICAS .....	101
TERCERA PARTE ALGUNAS TÉCNICAS DE DIBUJO .....	104
CUARTA PARTE DE LA METODOLOGÍA .....	108
<i>EL PRIMER MOMENTO: ESTRATEGIA PARA PENSAR</i> .....	108
<i>SEGUNDO MOMENTO: LA OBSERVACIÓN:</i> .....	110
<i>TERCER MOMENTO: LA ESTIMULACIÓN Y LA MOTIVACION</i> .....	112
<i>CUARTO MOMENTO: DESARROLLO DE LA IMAGINACIÓN QUE GUÍA AL NIÑO A DIBUJAR</i> .....	114
CONOCIMIENTOS NECESARIOS PARA LA REPRESENTACIÓN DE UN OBJETO O LA FIGURA HUMANA .....	115
<b>CAPITULO IV .....</b>	<b>120</b>
<b>TÉCNICAS PICTÓRICAS SUGERIDAS .....</b>	<b>120</b>
• LAS TÉCNICAS BÁSICAS .....	122
RECETAS DE PINTURA SUGERIDAS .....	128
TÉCNICAS DE PINTURA CASERAS SUGERIDAS. ....	139
RECETAS PARA LA PREPARACIÓN DE PINTURA CON DEDOS O DACTILOPINTURA .....	145
<b>CAPITULO V: .....</b>	<b>151</b>
<b>EL TALLER DE DIBUJO Y DE PINTURA .....</b>	<b>151</b>
OBJETIVO GENERAL: .....	151
OBJETIVOS ESPECÍFICOS: .....	151
LA CAPACIDAD CREADORA QUE LO LLEVE A DIBUJAR Y APLICAR LA PINTURA .....	152
LA FUNCIÓN DEL PROFESOR .....	153
EL DIBUJO EN ALGUNOS SISTEMAS NUEVOS .....	153

EL DIBUJO.....	154
<i>DEFINICIÓN DEL DIBUJO</i> .....	154
<i>ELEMENTOS ESTRUCTURALES DEL DIBUJO: Forma, claroscuro, espacio y ritmo</i> .....	154
<i>PAISAJE</i> .....	156
<i>LA FIGURA HUMANA</i> .....	157
<i>OBJETOS</i> .....	157
<i>LA PERSPECTIVA</i> .....	158
<i>ELEMENTOS Y FUNDAMENTOS BÁSICOS DE LA PERSPECTIVA</i> .....	158
<i>APRECIACIÓN Y EXPRESIÓN</i> .....	159
<i>LAS TÉCNICAS</i> .....	160
<i>MATERIALES Y HERRAMIENTAS</i> .....	163
PINTURA .....	165
<b><i>EL COLOR</i></b> .....	165
<i>CÍRCULO CROMÁTICO</i> .....	166
<i>EL COLOR: El pigmento y el tono</i> .....	168
<i>PROPIEDADES Y CUALIDADES DEL COLOR</i> .....	168
<i>TÉCNICAS EN LA PINTURA</i> .....	169
<i>EL TALLER DE PINTURA PARA ADOLESCENTES:</i> .....	173
<b>CONCLUSIONES</b> .....	<b>176</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	<b>178</b>

## PRÓLOGO

A través de la experiencia docente es posible apreciar la importancia del dibujo para la formación del niño. El dibujo es un medio de expresión y representación para los niños; es un medio que les permite manifestar su personalidad, sus pensamientos y sus sentimientos.

Por medio de su interpretación se puede conocer y guiar mejor al menor. Así también se pueden detectar problemas, angustias internas y permite complementar el desarrollo físico, intelectual y emocional del niño.

La importancia del dibujo estriba en que es un medio de comunicación. Se considera al dibujo como un lenguaje gráfico universal, que ha sido utilizado para transmitir ideas, costumbres y cultura.

Este sirve a tres propósitos:

Primero: Como herramienta para representar objetos.

Segundo: representa su imaginación y sueños.

Tercero: Apoya al hombre a expresar sus emociones, sentimientos y afectos.

Para este trabajo se seleccionó el tema del dibujo, reunir diferentes técnicas gráficas-pictóricas que permitirán al niño fortalecer el proceso de la representación. Estas técnicas se convertirán en un recurso para la expresión y el desarrollo de su creatividad, al mismo tiempo se contribuirá al desarrollo integral, a la educación del menor y a mejorar su calidad de vida.

Desgraciadamente, es común la creencia –incluso entre los mismos docentes de preescolar– de que el dibujo y la expresión gráfica-pictórica son actividades meramente recreativas o pasatiempos que entretienen a los alumnos mientras realizan otras actividades más importantes. Otra creencia es que sólo deben practicarlas quienes tienen inclinaciones “artísticas”. Sin embargo, constituyen un motor muy importante en el desarrollo creativo y emocional del menor, quien, a través de dichas prácticas podrá canalizar sus emociones y la forma de ver el mundo.

El presente trabajo propone una metodología para el desarrollo integral del niño a través de la integración del dibujo y la pedagogía, basándose preferentemente en investigaciones psicológicas de diferentes autores.

El presente trabajo está basado en los conocimientos de tres fuentes principales: 1) pedagogos y psicólogos especializados en educación Preescolar; 2) autores de educación artística, y 3) mi experiencia práctica como educadora y profesora. Estas tres fuentes brindan la posibilidad de integrarlas en una metodología de dibujo y técnicas grafico-pictóricas.

Esta metodología pretende servir de guía para que el docente preescolar estimule y favorezca al infante en el uso del dibujo y la representación simbólica. Al incentivar el uso de diferentes técnicas grafica-pictóricas desde edad temprana, éstas apoyarán al fortalecimiento de las habilidades, facilitarán la adaptación de sus manos, así como el manejo correcto de instrumentos y materiales propios de la educación gráfica.

A lo largo del presente trabajo se abordarán los estudios teóricos de psicólogos de diferentes países, acerca del dibujo y de los elementos psicológicos del lenguaje gráfico. Así mismo se revisan las diferentes etapas evolutivas del dibujo en los niños y el significado que los especialistas han otorgado a algunos rasgos comunes.

Al final, se presenta un taller de dibujo y pintura, donde son expuestas las diferentes técnicas que se utilizan. Esto, con el objeto de que los docentes conozcan las ventajas de cada una de ellas y las puedan poner en práctica. El taller de pintura para adolescentes.

## INTRODUCCIÓN

Trabajar con los párvulos de jardín de niños es una tarea apasionante y fundamental para su desarrollo posterior. Los juegos y actividades que se llevan a cabo no son un mero entretenimiento como, desafortunadamente, muchos padres e incluso algunos docentes piensan. A partir de esta reflexión surge el interés del presente trabajo para organizar, complementar y exaltar las actividades relacionadas con el dibujo y la expresión gráfica-pictórica. Estos ejercicios permitirán al infante desarrollar sus habilidades y crear el hábito de dibujar.

El planteamiento de esta tesis tiene un enfoque metodológico de tipo deductivo. Inicialmente se analizan las condiciones actuales del desarrollo del menor y a partir de allí se proponen distintas actividades para el desarrollo artístico del niño. La intención es que cada dibujo, pintura, juego o dramatización sea un estímulo efectivo para el desenvolvimiento cognoscitivo del niño en la etapa de jardín de niños.

Para lograr este objetivo el siguiente trabajo está dividido en cuatro capítulos, incluido un taller de dibujo y pintura. A través de cada uno de ellos se cumple un objetivo particular que permite una comprensión de la solución integral ofrecida al problema planteado.

En el primer capítulo “Compresión del desarrollo” se revisarán los fundamentos teóricos en que se basa la metodología. El objetivo de dicho capítulo es que el educador conozca detalladamente la evolución psicológica, emocional y cognoscitiva del niño entre 4 y 6 años. En este se hace una descripción pormenorizada de las características que tiene el menor entre los cuatro y los seis años. Al respecto, se señalan los distintos aspectos que comprenden el desarrollo integral del niño, como son el afectivo-emocional, el perceptivo, el intelectual, el físico, el social, el estético y el creativo.

En el segundo capítulo “Evolución del dibujo”, se revisará la definición del dibujo y el punto de vista de diferentes especialistas que han estudiado la evolución del dibujo infantil. Asimismo, se describen las distintas etapas del dibujo infantil, con la finalidad de que el docente las comprenda y aplique para mejora el desarrollo niño.

En el tercer capítulo “Una propuesta metodológica para fortalecer el proceso de desarrollo simbólica (para los niños de cinco años de edad)” tiene como objetivo que el personal docente adscrito al nivel preescolar conozca una propuesta metodológica que le permita planear y sistematizar su labor, logrando así que el niño de cinco años de edad amplíe el conocimiento que tiene del cuerpo humano y de la representación de diferentes objetos. En este capítulo se incrementan diferentes técnicas gráfico-pictóricas, ayudan a fortalecimiento de las habilidades y facilitan la adaptación de sus manos del infante al

manejo correcto de los utensilios y el uso de los materiales propios para las prácticas artísticas.

En el cuarto capítulo. Con el nombre *“Técnicas gráficas y pictóricas sugeridas”*, se describen las técnicas pictóricas propuestas. Asimismo, se sugieren fabricar diferentes recetas de pintura, adecuadas para que juntos, el docente y el educando, elaboren aglutinantes y utilicen pigmentos vegetales. También se explica la forma de aplicar las técnicas reseñadas en el aula. El objetivo es que el educador disponga de todo lo que requiere para poner en práctica la metodología propuesta.

En el quinto capítulo. Se presenta un *“Taller de dibujo y pintura”*, como parte de la propuesta, la selección de los materiales y utensilios para desarrollar técnicas. La utilización de una metodología, para la utilización de técnicas que estimulen a dibujar y pintar. Un taller de pintura para adolescentes.

## CAPÍTULO I. COMPRENSIÓN DEL DESARROLLO

Es importante entender los principales elementos para el desarrollo integral del niño, su objetivo es incrementar su creatividad. El sentimiento y la emoción son parte principal del desarrollo del niño, se propone realizar una metodología en donde se pueda canalizar de manera creativa estas emociones a través del dibujo y actividades artísticas.

En el primer capítulo revisaremos los 7 aspectos que componen el desarrollo, que son esenciales para la formación integral del niño preescolar, con el fin de comprenderlos y valorarlos. Es importante mencionar que cada niño en particular evoluciona de manera diferente a los demás de acuerdo a la carga genética que hereda de los padres y a la estimulación del ambiente que lo rodea.<sup>1</sup>

Los elementos más importantes para el desarrollo integral del niño que abordaremos son:

- Desarrollo emocional o afectivo.
- Desarrollo intelectual.
- Desarrollo perceptivo.
- Desarrollo físico.
- Desarrollo social.
- Desarrollo estético.
- Desarrollo creativo.

### Desarrollo emocional o afectivo

**La afectividad** es quizá el factor de mayor trascendencia para la vida del niño. Se manifiesta en la emoción y los sentimientos que se transforman en comunicación a través de la relación con su entorno, tales como la amistad del niño con sus padres y hermanos, o con otros seres.

Es de gran importancia que al niño se le brinde la oportunidad de dibujar y expresarse con diferentes técnicas, puesto que favorece su desarrollo emocional, le permite reproducir un estado de ánimo y le brinda la oportunidad para el desahogo emocional. Todas estas situaciones influyen no solo en su personalidad, sino también en su carácter.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Vid., Lowenfeld, V., *Desarrollo de la capacidad creadora*, Buenos Aires, edit. Kapelusz, 1980, pp. 39-49.

<sup>2</sup> Vid., García M., E., *et al.*, *Biología y sociología del niño en la edad preescolar*, México, edit. Ceac/Vía Layetana, 1989, pp. 74-79.

Para el niño preescolar, como sensaciones: de oler, ver y oír le aportan dos clases diferentes de experiencias, cada una de las cuales da un sentimiento.

1) A partir del sentir por ejemplo: un olor, un sonido o un color. Decimos “caliente” o “frio” son cosas que sentimos, surge un sentimiento.

2) Hablar de la forma de sentir la ira, el miedo, etc., aquí tenemos una actividad general del sentimiento especializado, de lo que sentimos, lo llaman emoción, por lo que cada niño reacciona de manera diferente ante los mismos hechos, organiza rápidamente una respuesta expresión facial o características de postura corporal.<sup>3</sup>

El educador debe observar las emociones y los sentimientos de los alumnos para mejorar las relaciones con su grupo. A través de la expresión corporal los alumnos manifiestan sus sentimientos, sus vivencias y las actividades de su vida cotidiana. Con apoyo de la narración de cuentos, expresiones musicales y el dibujo, el niño puede expresar de manera creativa sus sentimientos.

Las representaciones están conformadas por procesos de los **sentimientos** y las **emociones**, en estos intervienen distintos elementos entre los que se encuentran los factores genéticos como: ira, tristeza, miedo, alegría, rabietta, sorpresa; los cambios fisiológicos (como los músculos de la voz) y las añadiduras culturales (por ejemplo, la sonrisa o la carcajada).

Es importante entender la distinción entre sentimiento y emoción de manera cualitativa:

**Sentimiento:** Estado ánimo se produce por una causa que le impresiona, aunque aquellos sean muy poco notorios en algunas ocasiones; por ejemplo: sentir amor.

**Emoción:** Dichos cambios se distinguen con facilidad por que desencadenan una “carga emocional” que en ocasiones puede llegar a ser muy violenta y producir pérdida completa del control; por ejemplo: cuando un acontecimiento altera el estado ánimo provocada por la ira, coraje, miedo, terror, etc. Las emociones producen una respuesta, como la tristeza que se manifiesta con las comisuras de la boca hacia abajo. Experimentar la alegría aptitud hacia la vida, se expresa sonriendo o riendo. Por ello, actualmente hay talleres de riso terapia en los que se provoca la risa.<sup>4</sup>

La expresión asumida cuando una persona está atemorizada o contenta ayuda a distinguir una emoción de la otra. Por ejemplo: todos los seres humanos, con mayor o menor intensidad, aman y desean ser amados; las reacciones a estas emociones son abrazar, besar, etcétera. Por su parte, ante una perturbación (que es un estímulo inesperado y eventual) aparece el comportamiento de la cólera o la ira.

---

<sup>3</sup> Vid., Colligwood, R. G., *Los principios de arte*, México, edit. Fondo de Cultura Económica, 1978, pp. 153-157.

<sup>4</sup> Vid., Linares Meza, A., *Psicología general*, Madrid, edit. Morata, 1969, pp. 248- 250.

La principal emoción en el niño es el miedo, muchas veces es provocado por algo que ha registrado en la memoria y que ha vivido con angustia. Una vez que el niño adquiere el temor a la oscuridad, lo expresará a través de rabinas, berrinches, etcétera.<sup>5</sup>

Muchas **emociones** tiende a impactar el propio cuerpo. Por ejemplo, con la ira el ritmo cardíaco se acelera, la cara se pone roja, entre otras consecuencias biológicas; con el enojo, además, se sufre dolor en el estómago. Todo ello hace conciencia de que en el interior del cuerpo sucede algo extraño, lo cual se puede ver en los dibujos infantiles algunas veces.

Todo pensamiento que va acompañado por un **sentimiento** o una **emoción**, podrá manifestarse en el dibujo infantil. Uno de ellos es el temor, sentimiento negativo muy fuerte; por eso es tan terrible todo lo producido por la combinación del temor con el pensamiento. Por ejemplo, se presenta la imagen de un perro que es temido y motiva al niño a huir. Otro sentimiento que encontramos es el mal humor, el enfado; este puede ser producido por un conflicto con otros niños, el cual debe trabajarse para erradicarlo.

Los niños, tímidos, miedosos incapaces de dibujar, frecuentemente surgen imágenes estereotipadas, con modelos rígidos, sin expresión y repetitivas. Otros alumnos podrán expresar sentimientos positivos cuando su pensamiento vaya acompañado de confianza, la cual manifestará dibujando y expresando sus emociones con figuras o formas asociadas a la realidad.<sup>6</sup>

Por ello es fundamental favorecer la **expresión de afectos** de manera que se mejore la relación del niño con los demás. Serán de gran ayuda la convivencia con otros niños de su misma edad por medio de los juegos, festejar su cumpleaños o demostrar cariño abrazando a sus amigos. Así el niño, al sentirse rodeado de cariño, cobrará seguridad en sí mismo.

Se observa que los niños preescolares admiran a las personas que hacen buenas acciones porque propician sentimientos positivos. Un ejemplo de esto es cuando atribuyen sentimientos a los objetos: mi muñeco es alegre, el perro de peluche está contento, o un sol tiene una sonrisa.<sup>7</sup>

Algunos niños tienen la facultad de imaginar personajes muy queridos a los que pretenden imitar con su conducta; entonces tratan de vestir igual, procuran expresarse de la misma manera. En ese caso, los personajes, ya sea de cuentos o de películas, influyen sobre su comportamiento, actitudes y afectos.

---

<sup>5</sup> Vid., L. Penchinsky De B., L., *et al.*, *El jardín de infantes de hoy*, Buenos Aires, edit. Librería de Colegio, 1971, pp. 62-67.

<sup>6</sup> Vid., Corbella Roig, J., *Psicología*, Barcelona, edit. Ediciones Muntaner, 1994, pp. 6-20.

<sup>7</sup> Vid., Piaget J., *Problemas de psicología genética*, México, edit. Ariel, 1981, pp. 39-44.

Un niño al que se le da afecto y cariño no tendrá preocupaciones, ni temores; manifestará sus emociones, tendrá libertad y no estará inhibido. En el ámbito creativo, será independiente para explorar y experimentar con una variedad de materiales para pintar y plasmará todo esto en dibujos espontáneos.

Cuando el niño de edad preescolar observa objetos bellos que le rodean en su medio ambiente exterior, estos le despiertan emociones y sentimientos positivos. Por ello, es esencial que la actitud de la educadora sea agradable y cordial en todo momento.<sup>8</sup>

Para el desarrollo emocional del niño es de suma importancia que pueda expresar sus sentimientos a través del dibujo ya que permitirá liberar la emoción, y el rol de la educadora es el proporcionar diferentes técnicas que permitan una mejor expresión artística.

## **Desarrollo perceptivo**

Los niños construyen su pensamiento a través de la percepción de su medio, para tomar conciencia del mundo exterior. La percepción es elaborada con los órganos de los sentidos, cada uno que ejerce una función. Los estímulos recibidos son transmitidos por los receptores al sistema nervioso central en forma de “impulsos”. Dicha transmisión se realiza a lo largo de las vías sensitivas y de la actividad del cerebro.

Los impulsos nerviosos que parten del sistema nervioso central se clasifican de acuerdo a las sensaciones en los siguientes tipos:

Exteroceptivas. Son en las que el individuo capta información sobre el mundo exterior a través de uno de los órganos receptores sensitivos externos del cuerpo, los que poseen células especializadas asociadas para generar un registro en el cerebro altamente diferenciado, como son la vista, el oído, el tacto, el olfato y el gusto.

Interoceptivas. Aquellas que aportan información sobre el interior de nuestro cuerpo. Se reflejan en nuestra sensibilidad visceral (en órganos como el estómago, los intestinos, entre otros) y registran sensaciones como hambre, sed, fatiga, etcétera.

Propioceptivas. Las que gracias a un órgano terminal sensitivo situado en nuestros músculos, huesos, ligamentos, tendones o articulaciones estimulan el movimiento (o tono). Es decir, ubican las sensaciones de motricidad, peso, o ubicación de nuestro cuerpo.

---

<sup>8</sup> Vid., González, A. M., *El niño y su mundo*, México, edit. Trillas, 1989, pp. 31-35.

Kinestésicas. Son aquellas relacionadas con la percepción de los movimientos. Para este proceso es necesario que, en el interior del cuerpo, los órganos receptores que reciben el mensaje del medio ambiente lo lleven por el sistema nervioso con una conexión adecuada a la actividad del cerebro.<sup>9</sup>

Al mismo tiempo, diversos estímulos, (visuales, auditivos y táctiles) tanto internos como externos, se reciben simultáneamente por el niño como una variedad concreta de imágenes de objetos, personas o acontecimientos. Desde bebé comienza a “reconocer” la información y la práctica (escolar) que le rodea aprende a **discriminar** es la capacidad de reconocer (las formas, los sonidos, colores, etc.), mediante un doble proceso:

1) Por su  **semejanza**, es decir, por la acción de distinguir propiedades de los objetos por su identificación.

2) Por su **diferencial** o la acción de separar un objeto de otro por su desigualdad.

Los seres humanos hemos desarrollado la discriminación que es la habilidad para separar o distinguir correctamente (clasificar y diferenciar). La **discriminación** se logra cuando el niño puede conocer el objeto, el infante compara y diferencia para clasificarlos según sus características.

La constante realización de cualquier experiencia basada en la manipulación de objetos a través de los sentidos es fundamental. Por ejemplo, ofrecer a los alumnos que descubran las formas e inventen las suyas propias estrujando un papel provoca la formación de estructuras mentales que permitirán al individuo desarrollar paulatinamente su pensamiento y su creatividad.<sup>10</sup>

La percepción aumenta por la información sensorial. Una vez que el niño percibe un objeto, lo ha podido oír, oler, tocar, ver o probar para satisfacer su curiosidad o su necesidad exploratoria, logra tener una “imagen” simplificada que semeja a una fotografía.

Por ejemplo, ver un pájaro posando en una rama. Mientras se observa el pájaro, en el cerebro se registra un perceptor. Al cerrar los ojos es posible ver al pájaro con los ojos de la mente. Se descarga la imagen del pájaro y esta desaparece pero, si se desea, se puede recordar algunos días después.

Así se interpreta la información en forma sencilla y los datos perceptibles se registran para la formación de una serie de imágenes que son elaboradas conscientemente hasta formar un esquema o bosquejo.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Vid., Mayoral, A., *Introducción a la percepción*, Barcelona, edit. Científica–Médica, 1973, pp. 10-12.

<sup>10</sup> Vid., Piaget, J., *et al.*, *Psicología del niño*, Madrid, edit. Morata, 1997, pp. 17-23.

<sup>11</sup> Vid., Shardaikov, M. N., *Desarrollo del pensamiento en el escolar*, La Habana, edit. Editorial de Libros para la Educación, 1978, pp. 64-66.

De esta manera se va formando las representaciones donde la imagen la conserva y se le recuerda al pensar en ello. Así el niño va adquiriendo experiencias en todo aquello que con el que se le estimula por medio de los sentidos.

El niño de cinco años de edad dibuja figuras que le son reconocibles, que son punto de partida para reconocer a otras personas. Dibuja, así mismo, objetos que le exigen la asimilación de las propiedades y las cualidades de estos, su forma, el color, el tamaño y la posición que ocupan en el espacio.

De este modo, se logra la interiorización o la imagen mental que debe recordar y memorizarse para interpretar la realidad; con ello se favorece en gran medida el pensamiento representativo y la imaginación donde se hallan presentes las imágenes reales.

Para hacer sensibles todos los sentidos de los infantes centramos su atención por medio del juego simbólico, de obras artísticas o estéticas. Con esto se moviliza la imaginación y los conocimientos de que se dispone y esta se convierte en su primera prueba de capacidad para el desarrollo de sus procesos de creatividad.

La actividad motriz va a estar subordinada por primera vez a la actividad perceptiva entre el cerebro y las manos. La información baja por los brazos hasta que llega a las manos, que es lo que sucede para el desarrollo de la representación gráfica, pues se revela la existencia de la imagen mental que guía la habilidad del dibujante. La motricidad del niño estará sometida a la ejecución de su propio dibujo.<sup>12</sup>

## Desarrollo intelectual

Se refiere a la capacidad intelectual que va a permitir al niño desarrollar su conocimiento y pensamiento, el pensar es construir una representación mental, que realiza cada persona de manera diferente.

Es importante conocer las diferencias entre los modos de pensar entre un niño y un adulto, que permitirán desarrollar soluciones específicas, las diferencias se puede dividir en 5 etapas:

**1) El pensamiento verbal.** En el niño preescolar, consiste en representar un objeto o persona o acontecimiento cuando no están presentes. Consta de los siguientes elementos la imagen, símbolo y concepto y su función en el proceso del pensar.

---

<sup>12</sup> Vid., Favell, J., *La psicología evolutiva de Jean Piaget*, Buenos Aires, edit. Paidós, 1998, pp. 244-246.

a) La imagen. Es la representación mental de algo conocido. La imagen está basada en la memoria y lo que puede percibirse a partir de los sentidos, para luego recordarlos, Por ejemplo: evocar a alguien querido. Las imágenes son el contenido sensible del pensamiento. Las imágenes facilitan la asimilación de los conocimientos.

b) El símbolo. Es la imagen, figura o palabra que representan un concepto.

Sirve para representar una idea o un significado de algo. En el contexto del niño los símbolos permiten aprender el significado de las palabras.

c) El concepto. “Es la abstracción del conocimiento de los rasgos comunes y esenciales de los objetos y los fenómenos de la realidad objetiva.”<sup>13</sup> El concepto requiere de la memoria, la percepción y el razonamiento.

Por ejemplo: para el desarrollo completo del concepto, el menor debe entender el concepto de “gallina”, así como el grupo en que pertenece “animal de la granja”<sup>14</sup>.

**2) El pensamiento concreto**. Este tipo de pensamiento se comienza a desarrollar en la primaria, gracias a la aparición de la inteligencia lógica, pueden comprender la reversibilidad. Son capaces de retener un conjunto de características comunes, así como agrupar los objetos (por colores, tamaños, jerarquizarlos a mayor o menor o de orden alfabético) y realizar operaciones lógico-matemáticas. En esta etapa es necesario coordinar una serie de ejercicios como: ordenar, incluir, seriación, clasificar, etc., que permitirán aprender a sumar- restar. Su pensamiento se ha hecho operativo. En esta etapa se comienza a explicar qué es: el espacio-tiempo y la causalidad. A partir de los siete años aparecen los conceptos de espacio topológico y comprende conceptos de distancia y dirección.

**3) El pensamiento abstracto**. Este tipo de pensamiento se desarrolla en la secundaria. El conocimiento abstracto le da la capacidad de un pensamiento reflexivo. Le permite la adquisición de conceptos abstractos de espacio proyectivo, de espacio euclidiano y de pensamiento geométrico (largo, ancho y alto).

Al haber alcanzado un mayor grado de madurez, su pensamiento tiene un gran cambio en sus estructuras de pensamiento, que requiere de lógica reversible por **inversión, reciprocidad, abstracción** para su comprensión. Piaget sugiere que para su desarrollo los niños de a partir de once años, realicen operaciones matemáticas como: la suma, resta, se comprueban entre sí, lo mismo sucede entre la multiplicación y la división.

**4) El pensamiento crítico**. Este tipo de pensamiento se da en la Preparatoria. Se caracteriza por el perfeccionamiento de las formas de pensar mediante el análisis, síntesis y comparación tanto de abstracciones así como de generalidades. Para el desarrollo de la habilidad del razonamiento lógico, inductivo y deductivo, hasta llegar a contar con conocimientos cada vez más complejos de los objetos y fenómenos de la realidad. Por ejemplo: el concepto del “átomo”.

El resultado de este tipo de pensamiento es poder llegar a la capacidad de elaborar las hipótesis y las conclusiones así como tener un juicio crítico. Es esta etapa también comienza a construir sus propias teorías y sistemas, así como logran conocer las distintas

---

<sup>13</sup> Cfr., Neisser, U., *Psicología cognoscitiva*, México, edit. Trillas, 1979, pp. 113 y 181-188.

<sup>14</sup> Vid., Shardakov, M. N., *op. cit.*, pp. 41-60.

leyes de la física, de las ciencias naturales, de la química y de otras asignaturas de carácter científico.

**5) El pensamiento creativo.** Esta etapa se caracteriza por la capacidad de imaginar ideas para innovar, al mismo tiempo la persona cuenta con la necesidad de expresión original. Se desarrolla el pensamiento divergente que nos permite contar con un mayor número de opciones que permite tener mayor fluidez, flexibilidad y originalidad.

La producción creativa depende de las ideas divergentes, es el resultado de la elaboración de nuevos objetos y conceptos, es la capacidad de transformar los diferentes elementos, es la invención y la originalidad. Por ejemplo: Picasso demostró ser excepcional en matemáticas y geometría y esto le ayudó a innovar y plasmar con detalle la línea y el color en su obra creativa.

Para el desarrollo intelectual en las 5 etapas es de suma importancia se utilice el dibujo y técnicas artísticas para apoyar su maduración.

Desde etapas tempranas la representación de **las imágenes mentales**, permite al niño condensar un conjunto de significados, el párvulo hace un dibujo, él comienza a asociar en su mente ideas de lo que quiere expresar. El niño dibuja lo que sabe, entiende, piensa o conoce sobre los objetos, no lo que ve.<sup>15</sup>

El desarrollo intelectual se aprecia por la toma de conciencia progresiva que el infante tiene de sí mismo y de la presencia de ideas cada vez más claras acerca de los objetos y personas. Para dibujar algún objeto o persona es necesario identificarse bien con él, recordar y memorizar su forma, su tamaño, construir el conocimiento necesario acerca de las propiedades y cualidades de los objetos.<sup>16</sup>

Un dibujo, por más elemental que sea, implica que el niño tiene una idea suficientemente clara acerca del objeto. Este tipo de ideas son necesarias para representar cosas en forma gráfica. Los infantes dibujan de memoria figuras incompletas porque no han interiorizado todos sus detalles. Por tal motivo sus personajes aparecen sin cuello, tronco, piernas u otros detalles o, por ejemplo, sin llantas, tratándose de un automóvil.

Los niños van avanzando y van interiorizando las distintas partes correspondientes a la figura humana; para lograr una figura completa su pensamiento debe estar desarrollado, con una coordinación manual adecuada.<sup>17</sup>

Es indispensable que los individuos ejerciten la práctica de la pintura y técnicas artísticas para su desarrollo intelectual. Por esto, un educador sensible deberá construir el

---

<sup>15</sup> Vid., Aebli, H., *Una didáctica en la psicología de Jean Piaget*, Buenos Aires, edit. Kapelusz, 1973, pp. 85-98.

<sup>16</sup> Vid., Piaget, J., *Seis estadios de psicología*, México, edit. Ariel, 1981, pp. 44-46.

<sup>17</sup> Vid., Neisser, U., *op. cit.*, pp. 13-22.

desarrollo intelectual del niño y del adolescente y el de facilitar la oportunidad de alcanzar el equilibrio necesario para dibujar.<sup>18</sup>

## Desarrollo físico

El desarrollo físico del ser humano recibe influencias de diversos factores como la herencia genética, el medio ambiente, la adecuada nutrición, entre otros. Estos son elementos requeridos principalmente para el dominio de la locomoción.

El niño en edad preescolar (4-6 años) experimenta el desarrollo de su cuerpo y el período de maduración de su motricidad, que le permite desplazarse en el espacio, su orientación y descubrimiento de sus posibilidades corporales. Brinca, salta, tiene control muscular y puede dirigir su cuerpo hacia donde desea.

En el temprano desarrollo de los niños se distinguen las siguientes habilidades:

- 1. El agarre.** Consiste en que cualquier objeto, al rozar la palma de la mano, hace que esta se cierre y se abra hasta lograr la habilidad de apretar y comprimir para sostener las cosas. El principio de todo ello es que los dedos pulgar e índice hagan la forma de una pinza. El manejo de las manos paulatinamente tendrá un movimiento mejor coordinado para obtener la presión y la rapidez. Por ejemplo, los niños agarran los objetos ejerciendo presión sobre ellos. Durante la temprana infancia se desarrollan las acciones de agarre.
- 2. La manipulación.** Consiste en tomar y sostener con la mano uno o varios objetos mediante movimientos diferenciados. Se usan los dedos para operar objetos sencillos y complejos dirigidos a satisfacer el interés del niño logrando el conocimiento de diferentes propiedades del objeto: la forma, el tamaño, etcétera.<sup>19</sup>
- 3. La coordinación dinámica** Exige la capacidad de sincronizar los movimiento del cuerpo en el espacio. Relaciona el buen funcionamiento y la interacción entre el sistema nervioso central y la musculatura. De ella dependen las contracciones musculares, el grado de tensión y la relajación para el control muscular. La organización de los brincos es compleja. Niño aprende a brincar por imitación.
- 4. La relajación (global o parcial).** Consiste en la posibilidad de que el individuo tenga un control voluntario de su tono muscular, acompañado de una sensación de

---

<sup>18</sup> Vid., Flavell, J., *op. cit.*, pp. 140-169.

<sup>19</sup> Cfr., Defontaine, J., *Manual de reeducación psicomotriz*, Barcelona, edit. Editorial Médica y Técnica, 1978, pp. 91-95.

reposo por medio de la inmovilidad o segmentación de su cuerpo. Por ejemplo, se mantiene inmóvil permaneciendo sentado.

5. **El control del cuerpo.** Consiste en ser capaz de inmovilizar, equilibrar o mantener una postura corporal por voluntad. El control del cuerpo puede llevar al individuo a permanecer estático, inmovilizando el cuerpo completamente o solamente algún miembro (el brazo, la mano, la pierna, etcétera); también mantener el equilibrio parándose en un pie por algunos segundos, subir y bajar o cambiar armoniosamente del estado de acción al de reposo.<sup>20</sup>
6. **La motricidad viso-motriz.** Es consisten la acción de la mano (u otra parte del cuerpo como pie, etc.) Realizada en coordinación con los ojos, con una sincronización de movimientos de diferentes partes del cuerpo: por ejemplo: rebotar una pelota con la mano. Esta coordinación se considera como paso intermedio a la motricidad fina.
7. **La motricidad fina.** Consiste en manipular los objetos con ambas manos utilizando ciertos dedos con precisión y con el dominio de toda la mano sea con movimiento más diferenciado. Por ejemplo: modelar con diversas texturas como la tierra, la arena, la plastilina, entre otras.
8. **El grafismo.** Los ojos deben moverse de manera coordinada con la acción de la mano para utilizar cada instrumento con el control preciso de los dedos. Por ejemplo: no es igual el uso de un lápiz o de una crayola que utilizar una pluma o un pincel, ya que cada instrumento requiere un modo de operar diferente, y este logro depende de la madurez neuromotoras.

**La coordinación de la relación óculo-manual** se perfecciona con la motricidad fina, la presión de la mano, pero también requiere coordinación entre lo que ven los ojos y movimientos de las manos. El pulgar entra en contacto con los otros dedos para retener un instrumento. A partir de esto, se podrá dibujar, colorear, escribir, entre muchas otras acciones. Tal capacidad se convierte en hábito y se manifiesta en movimientos hábiles para el control muscular en el manejo de cualquier herramienta.

Algunos niños toman con la mano en forma de puño y aprietan demasiado el instrumento, por lo que es recomendable que el educador les explicándoles cómo deberán sostenerlo. El papel de los educadores es animar a los niños para que dibujen. Es necesario recordar que la motricidad fina y el grafismo dan la independencia muscular tanto de brazos como de manos. El grado de desarrollo y madurez del niño depende en gran medida del uso preciso de los dedos.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Cfr., Durivage, J., *Educación y psicomotricidad*, México, edit. Trillas, 1999, pp. 9-10 y 34-36.

<sup>21</sup> Vid., Le Boulch, J., *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los seis años*, Barcelona, edit. Paidós, 1995, pp. 95-100 y 172.

**La lateralidad** que está en función de la dominancia hemisferio cerebral laterales del ojo, mano y pie sobre el otro. Es importante que los educadores reconozcan el lado dominante de sus alumnos para que los estimulen de la forma correcta. Recordemos que, según Piaget y Head, la dominancia lateral se adquiere hacia los siete años. También es importante recordar que ser zurdo o diestro depende del hemisferio del cerebro (lóbulo temporal) que envía la señal motriz.<sup>22</sup>

La lateralización refleja el predominio motriz de los segmentos derecho o izquierdo del cuerpo. La noción del lado derecho o al lado izquierdo, son de importancia para la orientación de su propio cuerpo, ubicar a otra persona u objetos, básica para su proyección en el espacio.

## **Desarrollo social**

Los seres humanos construyen representaciones mentales sobre su entorno que les rodea, sobre sí mismos y sobre la sociedad. La representación del niño depende en gran medida de su socialización. El primer núcleo social en el cual vive un individuo es su propia familia; gracias a la representación de acontecimientos pasados, se hace capaz de interpretar y pensar. Posteriormente, los niños tendrán la oportunidad de relacionarse socialmente en la escuela. Por lo que los educadores deberán propiciar la comunicación que establece el niño con sus compañeros, dentro del sistema escolar se fortalece su interacción social.

No se debe olvidar que para Piaget los aspectos importantes para el desarrollo social son lo moral y lo social. El desarrollo moral se produce principalmente en dos etapas:

La primera etapa recibió el nombre de **moralidad por coacción** ya que la conducta de los niños se caracteriza por obediencia automática a las reglas (de contexto social), sin razonamiento ni juicio. Estos consideran a los padres y a todos los adultos con autoridad y juzgan los actos como buenos o malos.

La segunda etapa, conocida como la **moralidad autónoma** o **moralidad por cooperación**, se expresa en el desarrollo moral del niño quien juzga la conducta en función de su intención subyacente. Esta etapa inicia entre los doce años y concluye hasta que los escolares de secundaria consiguen la asimilación de los conceptos morales. En ella se refleja la capacidad de describir el significado de justicia. Las ideas inflexibles sobre el bien y el mal fueron aprendidas de los padres; a partir de este momento se modifican

---

<sup>22</sup> Vid., Secretaría de Educación Pública, *Actividades psicomotrices en el jardín de niños*, México, edit. Secretaría de Educación Pública, 1989, pp. 23-27.

porque es posible hacer juicios sobre ellas basándose principalmente en el razonamiento lógico.<sup>23</sup>

**La sociabilización.** El lenguaje es uno de los principales factores para la socialización, es importante promover la comunicación del niño con su entorno. Para motivar la socialización es recomendable que el niño dibuje diferentes personajes de la sociedad, como un bombero, una enfermera, un policía, etc. Otro de los aspectos relevantes a descubrir es su propia identidad sexual, pudiendo clasificarse a sí mismo en el grupo de niños o de niñas y manifestándolo a través de juegos dramáticos.<sup>24</sup>

El ser humano no puede progresar aisladamente, por eso es importante desarrollar las habilidades sociales del niño. Por esto, una de las cualidades del educador es establecer entre él y los niños una comunicación diaria y efectiva, que permita relacionarse correctamente con el grupo, que permita la oportunidad de cooperar, compartir y asumir junto con sus compañeros las responsabilidades cotidianas.<sup>25</sup>

Algunos de los principales elementos de la socialización son:

- a) **Relaciones sociales.** La base para aprender a vivir en sociedad, se inician al interior de nuestra familia y se extiende gradualmente, a medida que se realiza el contacto con los demás y evoluciona a través de la educación recibida en la escuela.
- b) **Normas de convivencia social.** El niño adquiere comprensión y conciencia practicándolas de acuerdo con los patrones establecidos. Se fijan normas, se marcan limitaciones de los hábitos de trabajo y el comportamiento social.
- c) **Valores morales.** La formación de los conceptos morales, la base es el comportamiento y los sentimientos de los individuos, van acompañados de sensaciones emotivas, como: “ser bueno” u “hacer lo correcto”.<sup>26</sup>

Favorecer en el jardín de niños la socialización, con la que se pretende contrarrestar el egocentrismo propio del infante es una conducta inconsciente para él. De esta manera, conforme el niño asiste al jardín de niños, deberá ir perdiendo su egocentrismo.<sup>27</sup>

---

<sup>23</sup> Cfr., Piaget, J., *El criterio moral en el niño*, Barcelona, edit. Fontanella, 1971, pp. 197-209.

<sup>24</sup> Vid., Piaget, J., *Seis estadios de psicología*, México, edit. Ariel, 1992, pp. 58-61.

<sup>25</sup> Vid., Rojas S., R., *Guía para realizar investigaciones sociales*, México, edit. Universidad Nacional Autónoma de México, 1985, pp. 122-134.

<sup>26</sup> Cfr., Piaget, J., *El criterio moral en el niño*, Barcelona, edit. Fontanella, 1971, pp. 250-258.

<sup>27</sup> Vid., Cuéllar P., H., *El niño como persona*, México, edit. Editorial de Revistas, 1990, pp. 139-142.

Cuando ingresa a la escuela, existen múltiples actividades de estimulación y favorecimiento de la sociabilidad que le permitirán al niño coordinar sus acciones con los demás y para fomentar relaciones de amistad, compañerismo y cooperación.

Una forma de motivar la cooperación recíproca entre los niños del grupo, es a través de dinámicas de pintura de grupo. Así surge la necesidad de compartir los materiales, no molestar a los demás, aprender a ser cuidadosos con el dibujo propio, valorar nuestro trabajo y compararlo con el de los de otros compañeros que son diferentes y a no tener temor por las comparaciones.<sup>28</sup>

## DESARROLLO ESTÉTICO

La educación estética que contribuye a favorecer el amor al arte y a comprender la belleza, los valores de este. Las relaciones con la naturaleza, a través de la observación, lo que permite descubrir lo que puede ser bello a nuestro alrededor. Es la capacidad de percibir nuestro entorno cotidiano expresando “¡Qué paisaje más bello!”. La educación estética se nutre al apreciar la belleza por medio de las obras artísticas, con lo que contribuye a fomentar la sensibilidad y comprender la belleza y el valor de ésta.

La educación estética del niño preescolar tiene como objetivo fundamental desarrollar la sensibilidad y emplear todos los sentidos. Por ello es primordial la sensibilidad estética, tiene el fin de ampliar la percepción, el sentir y el comprender la belleza. Contempla el darse cuenta del mundo exterior, implica el contacto sensorial con las obras de arte y se manifiestan como sentimientos de lo bello.

Juan Acha dice al respecto: “La estética es una disciplina destinada a estudiar la cultura estética en una sociedad, diferenciándola de la cultura artística, como el todo de una de sus partes. Varían de acuerdo con los ideales de la belleza colectivos o cualquier otra categoría estética, el contexto social y es diferente en cada cultura.”<sup>29</sup>

Una parte importante de la estética son los **símbolos** creados por el hombre, imágenes o palabra que representa un concepto. Los símbolos utilizados por los artistas, tienen un código, al que se llega por un acuerdo común, solamente se pueden comprender por estos o sólo podemos identificar, quienes han estudiado adquiriendo un conocimiento especial. Así podemos identificar que la cruz representa el cristianismo o el laurel es el símbolo de la victoria.<sup>30</sup>

---

<sup>28</sup> Vid., Hurlock, E. B., *Desarrollo del niño*, México, edit. Mac Graw Hill, 1990, pp. 282-286.

<sup>29</sup> Acha, J., *Crítica del arte*, México, edit. Trillas, 2004, p. 27.

<sup>30</sup> Cfr., Collingwood, R. G., *op. cit.*, pp. 213-215.

**Las actividades artísticas** de los niños preescolares deben comenzar con lápiz o crayola y papel. Poco a poco se puede agregar pintura dactilar o pintura con pincel y deberá pintarse sobre un trozo de papel. Posteriormente, ellos y el educador podrán organizar un espacio para colocar y pegar los cartones con las obras que los niños elaboraron y que los padres verán.

Adicionalmente para generar un mayor acercamiento y apreciación estética de los niños a las obras de arte, es recomendable hacer visitas a museos, talleres de artistas, galerías de arte y obras arquitectónicas, como las iglesias. Observar una pintura les hace conocer a los alumnos la luz y la sombra, la forma, el color, etc. Además, aprenden sobre la vida de los grandes pintores o los escultores. Un trabajo organizado y planificado en el jardín de niños conduce tanto al aprendizaje como a la conceptualización estética de los alumnos y facilitar los medios para que surjan las emociones, los sentimientos, la sensibilidad y el gusto estético.

En este contexto es de gran interés considerar la definición del gusto según Kant: “El gusto es la capacidad para apreciar la belleza.” El gusto es pues la capacidad individual de distinguir y valorar lo bello en el arte. Esta es una capacidad exclusiva del ser humano que se forma en el proceso de su educación estética, está encaminada a percibir la belleza y poder elegir el valor estético haciendo que el niño emita un “Me gusta” o “No me gusta” que varía de una persona a otra.<sup>31</sup>

## **DESARROLLO CREATIVO**

Crear es dar existencia a algo, o bien, producir algo de la nada. El estudio por Flanagan (1958) puede considerarse como pionero sobre la creatividad. En él emplea el término “Original” que significa ser capaz de producir algo nuevo. Al respecto Piaget (1964) dice sobre la creatividad que no es una cualidad de la que sólo estén dotados los artistas y personas de su misma vocación, sino que debe considerarse como una actitud que posee cualquier humano.

Según Pesut (1990), el pensamiento creativo es la habilidad humana para modificar voluntariamente la actividad psicológica propia y su conducta. Finalmente, según Comenio, nada hay en la mente que no haya estado en los sentidos.

La creatividad según Collinwood: “se le ha confundido con la habilidad de hacer cosas con las manos, o con un privilegio que sólo poseen los genios o grades artistas. Sin embargo la creatividad es la capacidad de amar, de dar respuesta a los problemas cotidianos, de innovar, de arriesgarse, de tal modo que la creatividad es un acto que

---

<sup>31</sup> Vid., Nun de Negro, B., *La educación estética del niño pequeño*, Buenos Aires, edit. Magisterio del Río de la Plata, 1995, pp. 148-162.

transforma a una forma de ser y estar en el mundo; es el hecho, una actitud hacia la vida”.<sup>32</sup>

En el proceso creativo del niño se proponen tres actividades principales:

1) Experiencia sensible:

El niño necesita ver, oír, tocar, oler, saborear, para que la experiencia sea significativa y resistente al olvido; debe ser vivido por medio de los sentidos, para generar nuevos sentimientos. Por ello, hay que organizar actividades especializadas de “sentir” un color o un sonido para hacer sensible a todos los sentidos a través de diversos juegos y actividades artísticas.

Por ejemplo: Poner a los niños a escuchar música diferente (africana) para centrar toda su atención en ella, que se dejen llevar por el ritmo, incorpora movimiento de baile. De esta manera, el arte es una experiencia que se vive con todos los sentidos.

2) Imágenes imaginadas.

Las imágenes ayudan a conservar la memoria, y la percepción pasada, esta capacidad ayuda a asimilar nuevos conocimientos más fácilmente. Cuando se realizan ejercicios de imágenes imaginadas, el niño es capaz de imaginar a través de los cuentos y relatos nuevas realidades y mundos. Por ejemplo: hacer que los niños cierren los ojos, asegurarse que estén en una postura cómoda, sugerir la imagen de un paisaje, decir que se imaginen que están viendo hacia el pico de una montaña que está a lo lejos, que está cubierta de neblina...

3) La expresión en todas sus manifestaciones.

La capacidad creativa se puede manifestar por diferentes actividades como son: bailar, jugar, tocar instrumentos, pintar, modelar, visualizar, pensar ideas, entre otras actividades. Por ejemplo: El grupo está de pie, en círculo. Se pone una música que favorezca el movimiento (rock). Un participante pasa al centro, haciendo distintos movimientos. El grupo lo imita. Cuando termina, pasa otro participante y así sucesivamente...

Este ejercicio permite que cada niño exprese su creatividad y se entienda que cada persona es diferente que se manifiesta en las distintas y originales formas de bailar.

---

<sup>32</sup> Vid., Collingwood, R. G., *op. cit.*, pp. 154-158.

## DESARROLLO DE LA IMAGINACION CREADORA

La facultad de la imaginación es la capacidad creativa, así como el medio de inventar. Es el primer elemento en el proceso de la creatividad. Es necesario que el individuo pueda evocar la imagen, antes de que ésta pueda manifestarse.

El artista tiene una imagen de algo conocido, para guiar su imaginación, esto significa que mucho de lo que el imagina se puede materializar, a través de su composición, agrupar las figuras para conseguir la mejor proporción y armonía. Este tipo de imaginación creadora, como lo hemos visto, se expresa en su forma de pintar.

El proceso de creatividad se inicia con la ejercitación de imágenes mentales para generar una nueva idea, (los niños de cinco años edad, muchas veces son incapaces de innovar y transformar algo). Por ello es necesario buscar ambientes que enriquezcan las imágenes.

El proceso de desarrollo de la imaginación creadora se enriquece cuando se utilizan un mayor número de procesos de pensamiento como son la memoria, la atención, los recuerdos, lo cognoscitivo y aspectos de comprensión.<sup>33</sup>

Una parte importante del desarrollo de la imaginación creativa es la **fantasía**, esta existe en todo ser humano y encuentra expresión en una infinidad de modalidades.

La fantasía es un producto de la imaginación, que juega un papel importante pues permite inventar a nuevos personajes y mundos, les ofrece la oportunidad de explorar diversos roles, inventar secuencia de acontecimientos, diálogos y la capacidad de crear algo nuevo en sus obras. Por ejemplo: dramatizar a un mostro, después, se podrá plasmar en un dibujo, (su ficción, alucinación, muestra su propia originalidad e individualidad, única e irrepetible).<sup>34</sup>

**La imaginación** en el niño es una fuente inagotable del pensamiento intuitivo, este puede provocar confusión en el infante entre la realidad y la fantasía. Por todo esto, debemos de enriquecer la experiencia infantil con objetos tanto reales, como imaginarios para que los alumnos sean cada vez más perspicaces y creativos.

Los niños continuamente creen en las maravillas y en que el mundo es extraordinario. Esa fantasía la utilizan para caracterizar formas y figuras muchas veces

---

<sup>33</sup> Cfr., Vigotskii, L. S., *La imaginación y arte en la infancia*, México, edit. Hispánica, 1987, pp. 31-35.

<sup>34</sup> Vid., Read, H., *Educación por el arte*, Barcelona, edit. Ediciones Paidós, 1982, pp. 60-72.

ingenuas y llenas de ficción, lo que ha de ser cuidadosamente respetado por el educador puesto que de ahí brota, precisamente, su impulso creativo.

La actividad imaginativa se halla presente en todo tipo de creación ya sea artística, científica y filosófica. Cuando una idea se conceptualiza al individuo le da la posibilidad de expresarse con fluidez, flexibilidad y originalidad en su producción creativa. De esta manera, evitará las ideas estereotipadas o por rutina. Por lo anterior, el individuo o el artista tienen una idea o la inspiración de producir creando siempre algo nuevo y bello. Por ejemplo, un cuadro que tiene como base las propias vivencias.<sup>35</sup>

## FUNCIÓN SIMBÓLICA

Para Piaget, los niños construyen la representación, a partir de percibir los objetos en distintas formas, distinguiendo así entre: 1) imágenes perceptuales, 2) imágenes memorativas y 3) esquemas conceptuales.

Las primeras son aquellas que se tienen al mirar un objeto; las segundas son las que se retienen en la memoria y que se recuerdan tras una experiencia del objeto vivida en el pasado; por último, el esquema conceptual es el significado de palabras que se retienen en la mente.

Según Piaget, es necesario comprender los procesos de construcción de la representación mental, la cual está organizada por estructuras del pensamiento que se van conformando paulatinamente e incorporando a otras estructuras más complejas para el desarrollo del niño.

Al inicio del pensamiento preoperatorio aparece la **función simbólica** o la capacidad representativa, como un factor determinante para la evolución del pensamiento. Esta función consiste en representar objetos, personas o acontecimientos en ausencia de ellos, darse cuenta de que existen, así permite darle sentido a su entorno.

La **Función simbólica** apoya el desarrollo del lenguaje hablado, ya que por medio de esta función se distinguen los símbolos y signos.

La función simbólica tiene dos principales conceptos: El símbolo y el signo que es importante conocer su diferencia en nuestro contexto:

**Símbolo:** Es la imagen, figura o palabra que representan un concepto.

Emplea un significante diferenciado (el objeto) y un significado (la imagen). Que representa el pensamiento simbólico.

---

<sup>35</sup> Cfr., Collingwood, R. G., *op. cit.*, pp. 126-132.

El juego simbólico en el niño, es el más representativo. Donde los objetos pueden convertirse en símbolos, como por ejemplo cuando se utiliza una caja de cartón con una cuerda, se la da el símbolo de un camión.

**Signo:** Es la señal o figura que se emplea para representación escrita.

Por ejemplo la palabra conejo la cual su **significante** es el animal mamífero. Se debe a una convención social, las palabras lingüísticas y los símbolos, que se requieren para llegar al dominio del lenguaje, que permitirá la formación del pensamiento racional.

Para Piaget el pensamiento simbólico aparece gracias a la capacidad de evocar palabras, por ello es más amplia que el lenguaje, el cual engloba la comprensión de las palabras.

Por consiguiente el autor, diseñó para los niños las actividades para desarrollar su función simbólica, estas actividades promueven que los niños se comuniquen entre sí e imiten conductas de objetos, personas y acontecimientos que estén ausentes, ya que es importante que el niño exprese el mundo de los adultos.

Piaget distingue cinco conductas principales, que se explican a continuación:

1) **Imitación diferida:**

Es aquello que el niño reproduce, son las acciones que repite en ausencia del modelo, copia exactamente lo que hace otra persona o animal, etc.

Esta se puede dar en ausencia del modelo (incluso varias horas después), son imitaciones del mundo del adulto a través de las cuales el infante repite la conducta aprendida que se exteriorizan bajo esquemas mentales.

Reproducir algo observado anteriormente, realizándolo cuando no esté presente. Por ejemplo: simular que está dormido o hacer movimientos de que está haciendo un bailarín.

2) **Juego simbólico:**

El niño “hace como que” y utiliza materiales sustitutos de la realidad simbólica. El juego le permite aprender a sustituir un objeto o a las personas por otros (u otras) los convierte en **símbolos**, que tiene un carácter individual o colectivo.

Estos juegos permiten poner en práctica los conocimientos sobre los roles de la sociedad (médico, bombero, enfermera, policía...), que son comprendidos por él y por los demás compañeros, al mismo tiempo adopta diversos papeles de los adultos.

A través del juego los niños deben tener relaciones bastantes obvias y claras que perciben entre ellos. Con simples trazas de vestuarios y utilería, los niños recrean ese mundo tal como tratan de comprenderlo.

Desarrollan la capacidad de simbolizar que en el juego se ve reflejado en la selección que permite que una cosa pueda ser sustituta de otra (entre un

elemento dado: lodo, y otro imaginado: un “pastel”) con ello convierten un objeto en comunicador de su idea.

Otro ejemplo es cuando los niños toman varios trozos de papel y los convierten en billetes, expresa en forma simbólica su interpretación del Dinero. Uno de los niños se transforma en cajero y los demás son los clientes y así toman parte en el juego con los billetes y ya no con el puro y simple papel.

### 3) **Dibujo o imagen gráfica:**

Piaget considera el dibujo como base de la función simbólica, ya que es puente entre juego simbólico y la imagen mental.

El dibujo infantil lo llama **realismo** pasa por cuatro fases que son:

**1) Realismo fortuito:** trazo que producen marcas o garabatos sin relación reconocible con el objeto. Primeros intentos por dibujar, los niños imitan a un adulto.

**2) Realismo frustrado:** incapacidad sintética. Esbozar una figura sintetizadora del objeto, dibuja un monigote o renacuajo, al cual le designa un significado.

**3) Realismo intelectual** dibuja lo que sabe de las cosas o de sus personajes, no lo que ve de él, características conceptuales, sin preocuparse de la perspectiva visual, no busca copiar a su modelo.

**4) Realismo visual** trata de dibujar exactamente lo que ve o es visible en la realidad, desde una perspectiva particular, le da proporción a los objetos o figura humana a través de su dibujo.

### 4) **Imagen mental:**

Para Piaget, en los niños las imágenes pasan por la mente como si fueran una película cinematográfica. Los infantes empiezan a recordar y memorizar imágenes hasta comprender que los objetos existen aunque no estén presentes, a esto se le llama **permanencia del objeto**. Distingue dos tipos de imágenes son:

**1) Imágenes reproductora estática**, que conduce a las “imitaciones interiorizadas” es resultado de la representación de cualquier objeto o persona o acontecimiento no presente. El niño mediante los recuerdos, la memoria y coordinar sus imágenes puede imaginar las cosas. En el dibujo del menor se esboza una primera imagen estática de un objeto, persona o acontecimiento.

**2) Imagen anticipadora**, esta es la característica del período operatorio, la capacidad de la representación procesos abstractos. Las imágenes interiorizadas no solamente se derivan de la percepción y puede adivinar acontecimientos que no fueron percibidos anteriormente. Es posible imaginar el movimiento o la transformación de objetos o personajes que refleja en su dibujo. La imagen mental implica cambios en su pensamiento, su capacidad de abstraer.

### 5) **Lenguaje:**

Un sistema de signos verbales, establecidos convencionalmente que representan la cultura. Los diferentes tipos de lenguaje: hablado, visual y escrito, es un sistema

de expresión y comunicación, a través de estos se forma el pensamiento y la comunicación del niño.

La adquisición y el uso del lenguaje, nos permite interactuar con el medio y por ello nos permite entrar en el proceso de comunicación, que surge cuando se exige al niño sea comunicativo con las demás personas, para mantener con ellas una conversación, para transmitir sus pensamientos y emociones a sus semejantes o entablar un diálogo con sus compañeros.

El lenguaje no sólo es el medio que utilizamos para transmitir a otros nuestras ideas o para comprender las de otras personas. Es también el medio para comprenderse a sí mismo, sus propias ideas, sentimientos y anhelos.

## **RELACIONES *TOPOLÓGICAS***

Según Piaget, el espacio lo constituye la extensión proyectada desde el propio cuerpo y en todas las direcciones hasta el infinito. El espacio es el entorno de todos, con el cual se puede interactuar de diversas formas. El niño estructura su espacio a través de un proceso de desarrollo, debe estar ligada con la maduración corporal y no puede progresar en forma aislada. A partir de estas relaciones espaciales es que logra una percepción más compleja, una idea coherente del espacio.

Para el desarrollo del concepto del espacio Piaget menciona tres tipos de relaciones:

**1) Relación espacial topológica (0 a 6 años).** No tiene formas ni dimensiones y se caracteriza por relaciones de cercanía... La primera que aparece es relación topológica, (el niño desde el nacimiento hasta los tres años), se limita al campo visual y posibilidad motriz. Con la aparición de marcha independiente el espacio se amplía.

Primeros intentos por dibujar, los niños imitan a un adulto.

El párvulo (de tres a seis años), organiza todo en su entorno espacial, tomando como referencia su cuerpo y las experiencias que brinda su capacidad movimiento en el espacio, localización de los objetos, con relación a sí mismo, y sólo más tarde recorre su entorno caminando (está aquí, luego ahí). Corriendo se desplaza inmediatamente, fuera de su ambiente, posee un espacio más amplio, que se desenvuelve en él, permitiéndole conocer su cuerpo (pues hasta que conozca las partes esenciales de su cuerpo podrá ubicarse).

**2) Relación espacio proyectivo (6 a 8 años)** El niño puede representarse mentalmente un objeto o una persona al interactúa con elementos de su entorno, por ello

es capaz de representarlos gráficamente, la adaptación del trabajo en la hoja de papel, adquiere la habilidad de dibujar, partiendo de un punto de referencia, que le permite ubicar sus figuras desde distintas posiciones, en el espacio gráfico.

3) **Relaciones euclidianas** (8 a 12 años) aquí el niño por el lenguaje le permite elaborar nociones espaciales (derecha-izquierda, adelante atrás...) orientación de su propio cuerpo se consolida. Es capaz al acceso de su entorno espacial, así como la relación con los objetos entre sí, al conservar largo, ancho y alto.

Reconocer la geometría sencilla de círculos, triángulos, esferas, etc. Aparecen medidas longitud, volumen, superficie. Se comienza a experimentar el espacio de una manera gráfica, realizando representaciones bidimensionales (altura y anchura), concepto superficie y representación tridimensional (altura, anchura y profundidad).

El autor menciona los ejercicios para la elaboración del espacio tiene como punto de partida el movimiento y es complementario a la información visual. Para su desarrollo se recomienda utilizar puntos de referencia como moviendo las distintas partes de su cuerpo, o con objetos, a través designar con una palabra una acción.

Piaget, el niño concibe orientación espacial con las relaciones topológicas, período preescolar, cuyo punto de referencia, en principio, es su cuerpo, la forma, moviéndose ellos mismos, luego moviendo objetos y dándoles vueltas a otras personas.

Se desarrolla cinco ejercicios de localización espacial, de agrupaciones y reproducción de trayectos, que permiten el desarrollo de los conceptos topológicos que van de más sencillo a lo más complejo:

- 1) **proximidad o cercanía** (colocar objetos uno cerca de otro).
- 2) **separación** (relacionado entre un grupo de objetos que se hallan dispersos).
- 3) **orden** (colocar una serie de objetos en el lugar que les corresponde)
- 4) **contorno y cierre** (el sujeto dándole vueltas alrededor del centro).
- 5) **continuidad y discontinuidad** (relación en la que aparece una sucesión constante de objetos y que tienen intervalos entre sí).<sup>36</sup>

Relaciones espaciales. Palabras que designa el espacio, refuerza todos los pasos. Ejercicio, saltar atrás o delante de la silla. Son los siguientes:

- **Relaciones de orientación:** (Izquierda-derecha, delante-atrás, arriba-abajo). Punto de referencia, su propio cuerpo.

---

<sup>36</sup> Estas ideas son expuestas claramente en los siguientes textos de J. Piaget: *La formación del símbolo en el niño*, México, ed. Fondo de cultura económica, 1973, pp. 5-95; *Seis estadios de psicología*, México, edit. Ariel, 1981, pp. 38-59, y *Psicología del niño*, Madrid, edit. Ediciones Morata, 1997, pp. 55-99.

- **Relaciones de situación** (dentro-fuera, encima-debajo, interior-exterior). Se refiere a relación entre los objetos.
- **Relaciones de distancia** (cerca-lejos, agrupados-dispersos, juntos-separados).
- **Relaciones de tamaños o dimensión** (grande-pequeño, alto-bajo, largo-corto, ancho-estrecho).
- **Relaciones de dirección** (a, hasta, desde, aquí).
- **Relaciones localización** (allí, aquí, ahí, allá, acá).<sup>37</sup>

## CARACTERÍSTICAS DEL PENSAMIENTO DEL NIÑO DE 4 A 6 AÑOS

En este período preoperatorio, el pensamiento del niño es **simbólico** (con capacidad de pensar en cosas en ausencia). Desarrollo del pensamiento **intuitivo** (no es aún operativo, todavía no hace comparaciones mentales, sino que debe hacerlas una vez en la práctica, está dominado por la percepción). Además, este período se caracteriza por lo siguiente:

Egocentrismo. Es el predominio del niño en su propio pensamiento. El menor centra la atención en sí mismo por lo que actúa creyendo que todas las personas piensan como él. El pequeño se siente el centro de atención de todo lo que le rodea y que todo gira alrededor de él; es incapaz de salir de su propio punto de vista y colocarse en el punto de vista de los demás individuos. El niño ve el mundo que lo rodea solamente a través de sus ojos. El resultado son la interpretación deformada de su propia experiencia y la actuación que no tiene en cuenta a los demás, que los ignora.<sup>38</sup>

Monólogo colectivo. Los niños sentados alrededor de la misma mesa hablan cada uno para sí y sin embargo, creen que se escuchan y comprenden uno al otro.

## EL RAZONAMIENTO

El razonamiento en el niño se presenta de distintos modos:

1. **Centración:** El infante fija la atención (percepción o representación) en solo aspecto excluyendo otro aspecto existente o la totalidad. En esta edad centra su atención exclusivamente en sí mismo. Cuando observa un objeto también sólo centra en un solo rasgo de éste e ignora ó otro. Se centra en un aspecto físico particular de algún objeto o suceso temporal y con ello distorsiona sus razonamientos.

<sup>37</sup> Cfr., Piaget, J., *et al.*, *Las primeras nociones espaciales en el niño*, Barcelona, edit. Glem, 1972, pp. 10-15.

<sup>38</sup> Vid., Penchanki de B., L., *Jardín de niños de hoy*, Buenos Aires, edit, Librería del Colegio de Buenos Aires, pp. 130-133.

- 2. Yuxtaposición.** Encadenamiento de juicios; reunión de las partes sin relación dentro de un todo, por ello hay una ineptitud para convertir un relato o una explicación en un todo coherente (escasez de nociones de causalidad), no existen ni nexos causales ni nexos con una estructura lógica. Por ejemplo, un barco grande flota porque es pesado; uno pequeño flota porque es liviano.
- 3. Sincretismo:** Incapacidad de análisis y de síntesis en el pensamiento. Es la característica por la cual los niños perciben la totalidad de un objeto como una visión global sin considerar detalles del mismo. Por ello, no discernen una idea ni logran analizar o distinguir entre los objetos y los vocablos. Por ejemplo, ¿quién dijo que no podía comer naranjas porque aún están verdes?

## EL DESARROLLO COGNOSCITIVO

El desarrollo cognoscitivo del niño se caracteriza por ser:

**Precausal:** El niño no diferencia la relación causal (causa-efecto) y por ello no están en condiciones de dar una explicación, por qué cambia o se modifica un fenómeno. Por ello, nunca busca el cómo ni la causa de los fenómenos. Por esta misma razón, con frecuencia no sabe qué significan las palabras “causa” y “efecto”. Al dar una explicación de un suceso, el párvulo se limita a contar lo que sabe de la magia.

**Transducción:** razonamiento de particular-particular, *sin generalización ni rigor lógico. Cuando los niños hacen una afirmación aunque no hay relación entre los hechos.* Por ejemplo: considerar que el sol y la luna están vivos porque se mueven.

**Artificialismo:** Consideran los niños que los objetos y fenómenos físicos han sido **creados o fabricados por el hombre y para el hombre y cree que eso la causa de su aparición o movimiento**

## LA CONCEPCIÓN DEL MUNDO EN EL NIÑO

Piaget concluye sus observaciones acerca de los niños afirmando que hay tres tipos de representación en la concepción del mundo del niño, a saber:

- 1. Realismo.** Es cuando el niño considera que todo es real (todas las situaciones o sucesos aunque no lo sean) porque existe en él una confusión entre su yo (su mundo interno) y el yo de los otros (el mundo externo). También se presenta dificultad para distinguir entre la imaginación y la fantasía formando estas la realidad. Tal indiferenciación entre lo físico y lo psíquico se presenta debido a la tendencia del infante para atribuir existencia a hechos psicológicos (como los

sueños). Por ejemplo, los niños creen en el contenido de un cuento como algo real; un hada existe aunque solo hayan oído hablar de ella en un cuento.

2. **Animismo.** Tendencia del niño a dar vida a los seres inanimados o atribuir cualidades psicológicas humanas como los animales. Dan vida a los objetos inanimados, juguetes, dota de conciencia humana y sentimientos. Voluntad a todo lo que se mueve, como los astros, los fenómenos naturales, etcétera. Por ejemplo, una muñeca puede ver, sentir y pensar de la misma forma que el menor.
3. **Antropomorfismo.** El niño atribuye rasgos humanos a los objetos. Por ejemplo, cuando juega con su muñeca a que es su hija.

Por lo demás, señala otras características de esta edad:

4. **Irreversible.** El infante solo logra razonar sobre lo que percibe directamente. Cualquier modificación que se introduce frente a su percepción le hará reconocer lo percibido como algo totalmente diferente. Además, le falta la habilidad para retroceder en el pensamiento, por lo que únicamente puede recorrer un camino y es incapaz de regresar al punto de partida de una acción. Por esto es difícil comprender las relaciones causales o temporales.
5. **Concreción.** El pensamiento del menor solo le permite pensar en una cuestión concreta. El niño de estas edades difícilmente podrá captar conceptos abstractos como el amor o la justicia, entre otros.
6. **Pre lógico** (Antes de toda lógica). Estructuración espontánea e incoherente de las funciones mentales. Por ello, el infante carece de razonamiento acerca de las normas o reglas lógicas y no puede dar una conclusión.
7. **Preconcepto.** El razonamiento del niño carece de la comprensión de los conceptos en su sentido abstracto. Piaget lo define explicando cómo se forman o conciben en la mente del infante la comparación de los objetos por su semejanza y su diferencia, por los atributos comunes de un objeto, como forma, color, volumen, etcétera. El niño, dice Piaget, usa esquemas tipo para representar con ellos un grupo de objetos que, en cierto sentido, se asemejan o entre los cuales existe algo distinto, como perro y gato. Para que el niño llegue a la noción numérica deberá realizar acciones preoperatorias como ordenar o formar grupos (seriar, clasificar, etcétera) para adquirir la matemática y el lenguaje escrito.<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> Vid., Piaget, J., *La construcción de lo real en el niño*, Buenos Aires, edit. Proteo, 1974, pp. 280-287; Piaget, J., *La representación del mundo en el niño*, Madrid, edit. Ediciones Morata, 1970, pp. 297-336; Piaget, J., *Seis estadios de la psicología*, México, edit. Ariel, 1992, pp. 36-42 y 132; Beard, R. M *Psicología evolutiva de Piaget*, edit. Kapelusz, Buenos Argentina, 1971; J.H. Flavell, *La psicología, evolutiva de Jean Piaget*, edit. Paidós, 1998 pág. 114-119; H. Aebli, *Una didáctica en la psicología de Jean Piaget*, edit. Kapelusz, Buenos Aires, 1973, pág. 45- 76.

## CAPÍTULO II

### EVOLUCIÓN DEL DIBUJO

Aprender a interpretar y valorar un dibujo es descubrir cómo percibe el dibujante la realidad y, en un segundo momento, permite referirse al lenguaje del símbolo y encuentra una intención diferente en cada dibujo. Observar que cada niño disponga de lo necesario para dibujar, permitirá al observador conocer los momentos de producción, los procesos de ejecución y su evolución.

La mayoría de los niños tiene preferencia temática por dibujar objetos, figuras humanas y paisajes en sus representaciones gráficas. No tienen la preocupación de reproducir con exactitud los detalles del objeto o de su cuerpo. Sin embargo, su evolución es muy compleja pues, a medida de que el menor crece, modificará su forma de dibujar.

Para comprender las producciones de los niños, en este capítulo se resumirán brevemente diferentes estudios sobre las etapas por las que pasa gradualmente la evolución de aquellas: desde la edad infantil hasta la adolescencia. Tales estudios específicos han sido interpretados por pedagogos y psicólogos en Francia y Estados Unidos de Norteamérica dando, cada uno, un enfoque diferente. Así, se han establecido distintas clasificaciones de la evolución del dibujo y algunos especialistas coinciden en que hay rasgos comunes en los niños de cualquier parte del mundo. Cabe mencionar que los menores han sido observados por cada autor cuando dibujaban espontáneamente, reflejando objetos o la figura humana.

#### **ELEMENTOS PSICOLÓGICOS DEL LENGUAJE GRÁFICO<sup>40</sup>**

El niño quiere dibujar lo que le rodea y para ello debió aprender a pensar. El razonamiento ha organizado los elementos psicológicos por orden (según el criterio de Luquet) el cual es: intención, interpretación, tipo, modelo interno, imaginación y colorido.<sup>41</sup>

1. **Intención.** ¿Qué y cómo dibujar? El niño se muestra con un fin determinado, provocado por la percepción, pero al dibujar algo de su medio ambiente o recuerdos de objetos, con frecuencia surge un conflicto debido a la falta de destreza manual. De esta forma, el infante identifica el significado del objeto por azar. Según la explicación de Luquet, el dibujo se compone de dos elementos: 1) La finalidad o el propósito, cuando sabe que es capaz de dibujar en general, y 2) la ejecución, cuando los

---

<sup>40</sup> Señalados por Luquet en su libro *El dibujo infantil*, Barcelona, edit. Editorial Médica y Técnica, 1977.

<sup>41</sup> *Ibidem*, pp. V-X.

movimientos de la mano y de la vista van adquiriendo coordinación. Esto contribuye a que el niño sea capaz paulatinamente de decidir lo que ha de dibujar. ¿Cuál es la intención que el niño tiene en su dibujo espontáneo? El deseo y la voluntad de que debe dibujar.



Intención

El simple deseo de los niños por dibujar la figura humana sin preocuparse del resultado los lleva frecuentemente a plasmar un muñeco o un monigote. Cuando un individuo tiene la facultad de dibujar, proyecta su intención y, si tiene una idea consciente de hacerlo (como la figura humana, a la cual representará con precisión y con un parecido mayor al modelo, según su habilidad), encontrará tres factores que guiarán sus intenciones. En este sentido, desde la explicación de Luquet, los tres factores que guían las intenciones de los niños y adolescentes en cada uno de sus dibujos son:

**Primer factor.** Es fundamental la estimulación propia o externa, por esto es preciso aprender a mirar al objeto o a la(s) persona(s) realmente en su percepción. Los recuerdos de cosas como el jardín (si tiene flores, árboles, etcétera) o las visitas a museos, libros pictóricos, álbumes con ilustraciones, entre otros, serán lo que determine la intención minutos después de la presentación visual que haga en sus dibujos.

**Segundo factor.** Las asociaciones de ideas y la forma de describir con detalles las características de lo que ha visto, le ayudarán a memorizar un objeto o una persona ejecutando su dibujo y reflejando en él lo que sabe de aquellos.

**Tercer factor.** Despertar el interés y la intención por dibujar a través del automatismo gráfico, que se presenta de inmediato al procurar mejorar el procedimiento en cada dibujo. Este tiene dos aspectos: 1) repetir por varios días el dibujo con el mismo motivo, y 2) volver a hacer los mismos dibujos con el mismo tema con intervalos de dos o varios días (con ausencia del modelo) hasta que adquiera la habilidad para dibujar lo que se desea; así, el dibujante será capaz de transformar sus dibujos.<sup>42</sup>

2. **Interpretación.** Es la relación que el niño hace del lenguaje hablado con el gráfico. Todo dibujo, una vez ejecutado o en vías de serlo, recibe de su autor una explicación; la interpretación del niño es espontánea. Por ejemplo, cuando un niño anuncia lo que va a dibujar diciendo “Voy a dibujar a mi papá” y en el proceso de creación cambia de idea motivado por un estímulo externo, se observa que lo que inicialmente iba ser su papá ahora es su hermano. Con lo anterior se evidencia la incongruencia entre la intención y la interpretación. Hay casos en que el niño va a dibujar una cosa y no la concluye. Después, por el fracaso en el intento o por la torpeza gráfica, no consigue dibujar surgiendo un conflicto entre la interpretación y la intención, por lo cual concluye “No dibujé nada”. Al respecto, se puede apreciar una mayor coincidencia entre la intención y la interpretación de acuerdo a la edad del niño; si se ejercita, avanza en el dominio de los trazos. El desarrollo óculo-motor aumentará junto con su habilidad para dibujar, con la posibilidad de anunciar lo que va a dibujar. Es así como, finalmente, da título a su dibujo: “El rescate en el mar”.<sup>43</sup>



Interpretación

<sup>42</sup> *Ibíd.*, pp. 3-15.

<sup>43</sup> *Ibíd.*, pp. 20-35.

3. **Tipo.** Es la forma gráfica que usa el niño para representar cada objeto que dibuja. Al principio de conservación del tipo, los menores mantienen y plasma el mismo objeto o modelo en su dibujo. En toda evolución gráfica se modifica su tipo: 1) Características prototipo gráfico, durante su infancia obedecen al modelo interno, el tipo no se alterará, hasta que cambie de mentalidad. 2) El tipo se llega a modificar hasta que dominan técnicamente y una vez que conseguido mejorado su dibujo, desaparece paulatinamente el automatismo. También este elemento se transforma con la edad encontrando su estilo personal. Es fácil conocer el tipo del niño que dibuja algo, como la figura humana, los árboles, las flores, el sol, etcétera.<sup>44</sup>

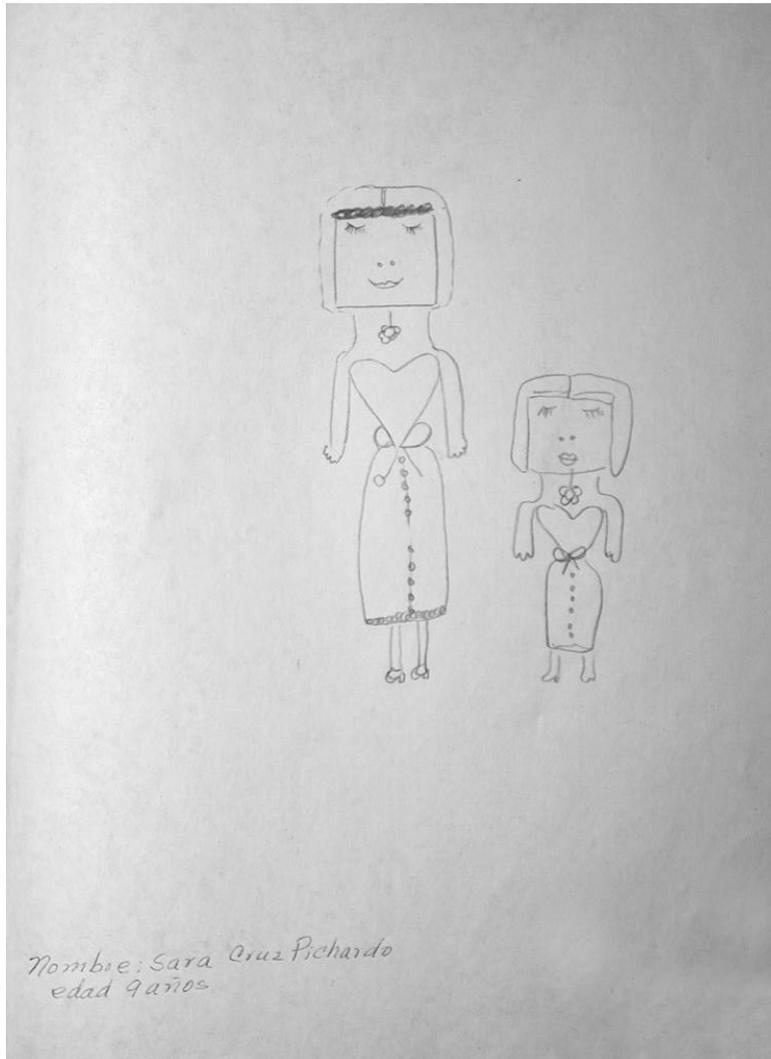


Tipo

4. **Modelo Interno.** Son los dibujos que realiza el sujeto conforme a una realidad psíquica y a un orden intelectual en función de los datos perceptivos. El modelo interno es la imagen que surge de las cosas o de la figura humana que se construye en la mente y luego el niño lo copia o imita lo que plasma en su dibujo. Esta imagen o figura no es la reproducción fiel sino un modelo interno; es una

<sup>44</sup> *Ibíd.*, pp. 37-55.

abstracción del objeto o de la persona. Los dibujos hechos de memoria así como los copiados al natural, son de acuerdo a su individualidad, la ejecución artística, varía por su original. Comienza con un cambio en el modelo interno para lograr imaginar el movimiento y la transformación mental, de esta manera llega a cierta decisión el dibujante, logra el potencial creativo, que se manifiesta en su dibujo. El tipo se encuentra en relación directa con el modelo interno.<sup>45</sup>



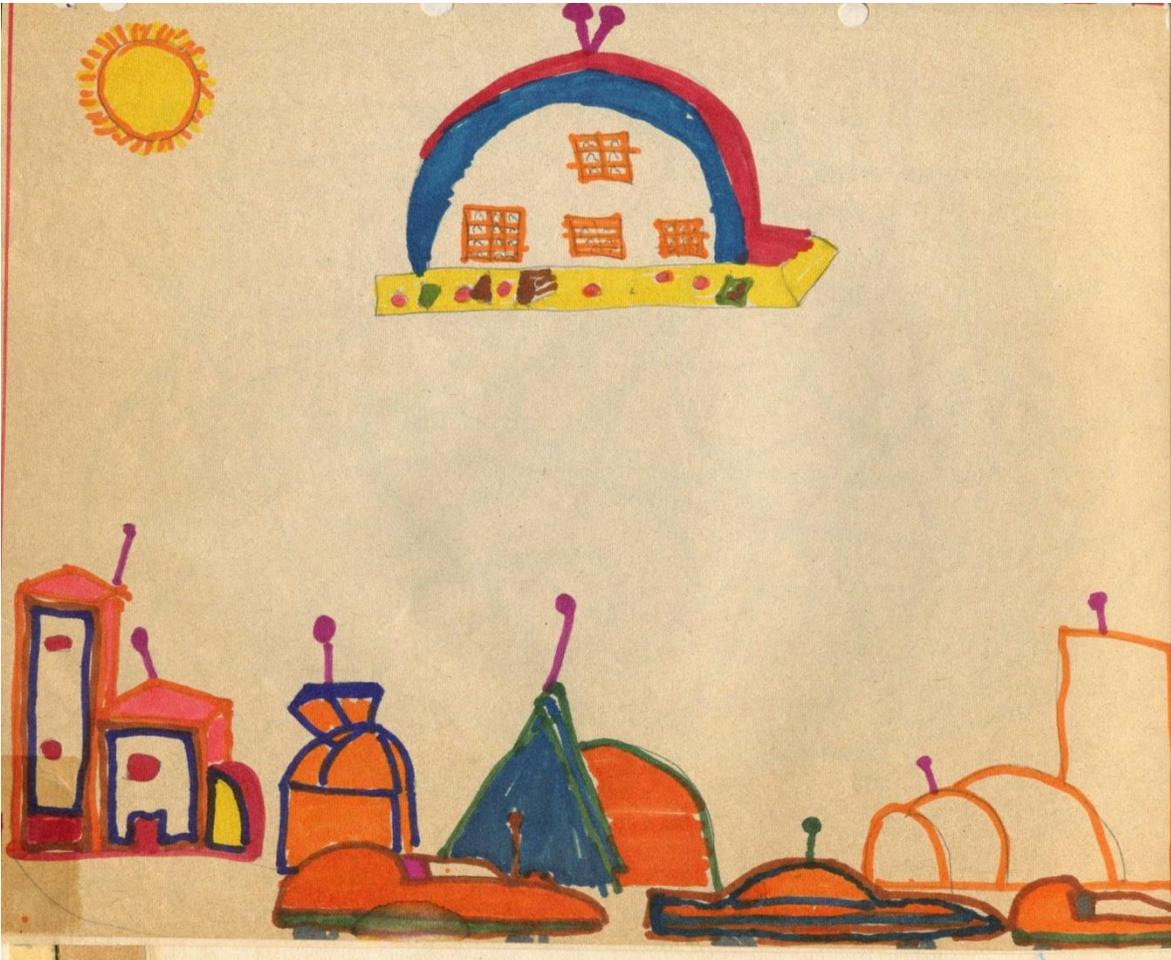
Modelo interno

5. **La imaginación.** Consiste en la facultad de crear imágenes en el pensamiento que permitan representar objetos, personas ausentes y combinar las imágenes inventadas. El mundo imaginario del niño está conformado por formas y figuras, es espontáneo e ingenuo y solo sugiere los tipos y los modelos internos que

---

<sup>45</sup> *Ibíd.*, pp. 57-77.

representa en sus dibujos. Las experiencias del niño proceden de los sentidos pero, al no contar con más elementos de la actividad, la percepción es poca y hay lagunas en el conocimiento. Surge entonces el conflicto entre lo real y la fantasía, lo cual quedará reflejado en los dibujos. En los primeros dibujos, la carencia de figuras es colmada con palabras que ayudan a transmitir la acción del objeto que aún no se puede dibujar. Por ejemplo, el menor dibuja una nave espacial y dice: “Acabamos de llegar de otro planeta”.<sup>46</sup>



Imaginación

6. **El colorido.** El niño utiliza los colores de acuerdo con su estado de ánimo y los selecciona porque los disfruta y le agradan. Con ellos refleja emociones en su dibujo e interpreta cómo sugiere o cree que se ve mejor. A veces, colorea sin existir una relación con el objeto en la realidad; lo hace así porque, según el menor, así le parece “bonito”. El niño aplica el color de una manera personal; emplea su color favorito y solo piensa en su gusto. Por ejemplo, un niño al dibujar

---

<sup>46</sup> *Ibíd.*, pp. 78-60.

la figura humana, utiliza el color rosa si le parece así la persona, o con amarillo si cree que le da más alegría. Si quiere, le agrega color al cabello o simplemente la rellena de negro con un lápiz marcando únicamente el contorno de la cabeza y, dependiendo de si le dibuja piernas o brazos, les pone ropa o lo deja sin colorear.<sup>47</sup>



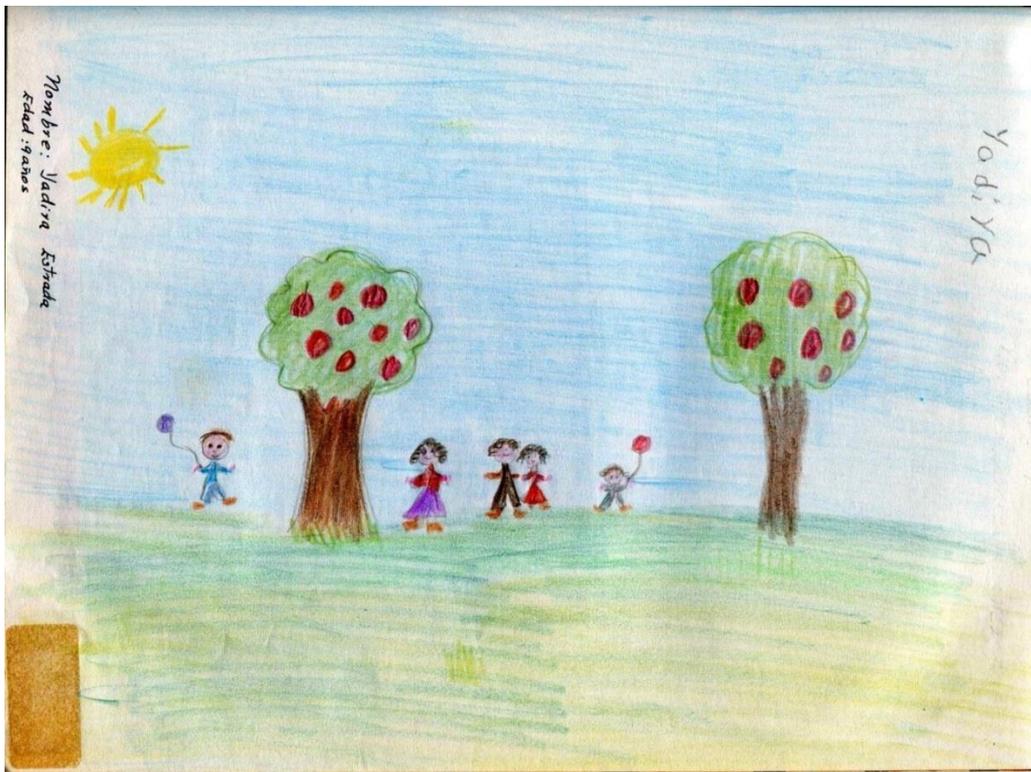
Colorido

Otro punto de vista para aplicar el color es el que la psicóloga Rothe ha descrito y que puntualiza así: El niño percibe primero el color que la forma. Esto se debe a la propia predilección del niño por el color en las superficies, misma que lo distingue en los siguientes tres tipos:

- 1) **Pintor de las cosas.** Los niños que pertenecen a este tipo dan el color a las cosas que les es propio. Por ejemplo, azul al cielo, verde a la hierba, amarillo al sol, rosa a la figura humana (piernas y brazos), café al cabello, rojo al vestido, etcétera.

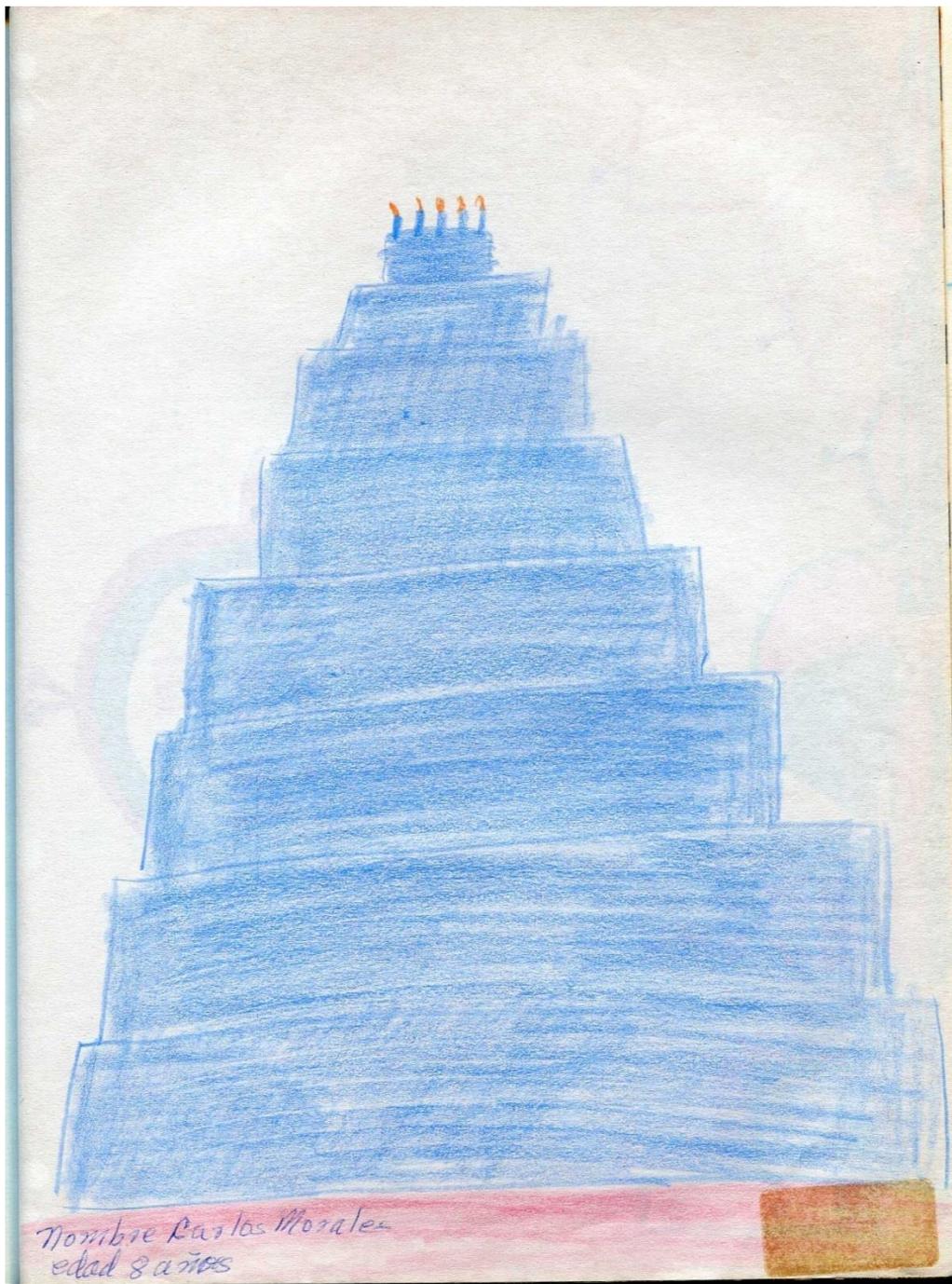
---

<sup>47</sup> *Ibíd.*, pp. 65-90.



Pintor de las cosas

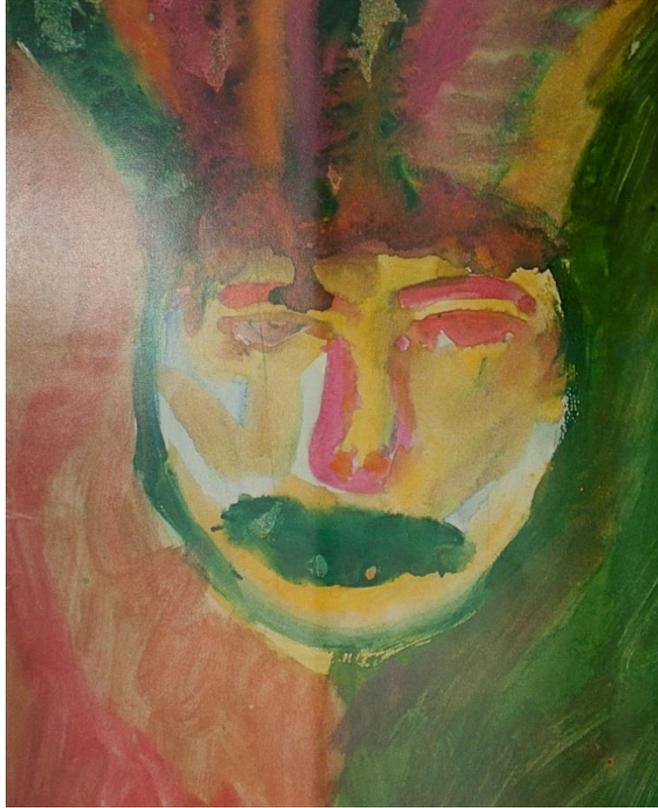
- 2) **Impresionista.** El niño colorea los objetos o personas como las ha visto en alguna ocasión que le ha impresionado o ha sentido una sensación fuerte o un sentimiento de afecto. Por ejemplo, si su mamá le hizo un vestido rojo el día de su cumpleaños, todos los vestidos los colorea de rojo; si le hicieron un pastel azul, lo colorea de ese tono, como en el siguiente ejemplo.



Impresionista

- 3) **El imaginativo.** Plasma el color sin ninguna relación con el objeto. El color le agrada o armoniza de acuerdo con su imaginación, sin preocuparle si corresponde o no

con la realidad. Por ejemplo, a la figura humana la representa con color verde, los árboles negros, las montañas rosas, los monstruos amarillos, etcétera.<sup>48</sup>



Imaginativo

## ETAPAS DEL DIBUJO INFANTIL

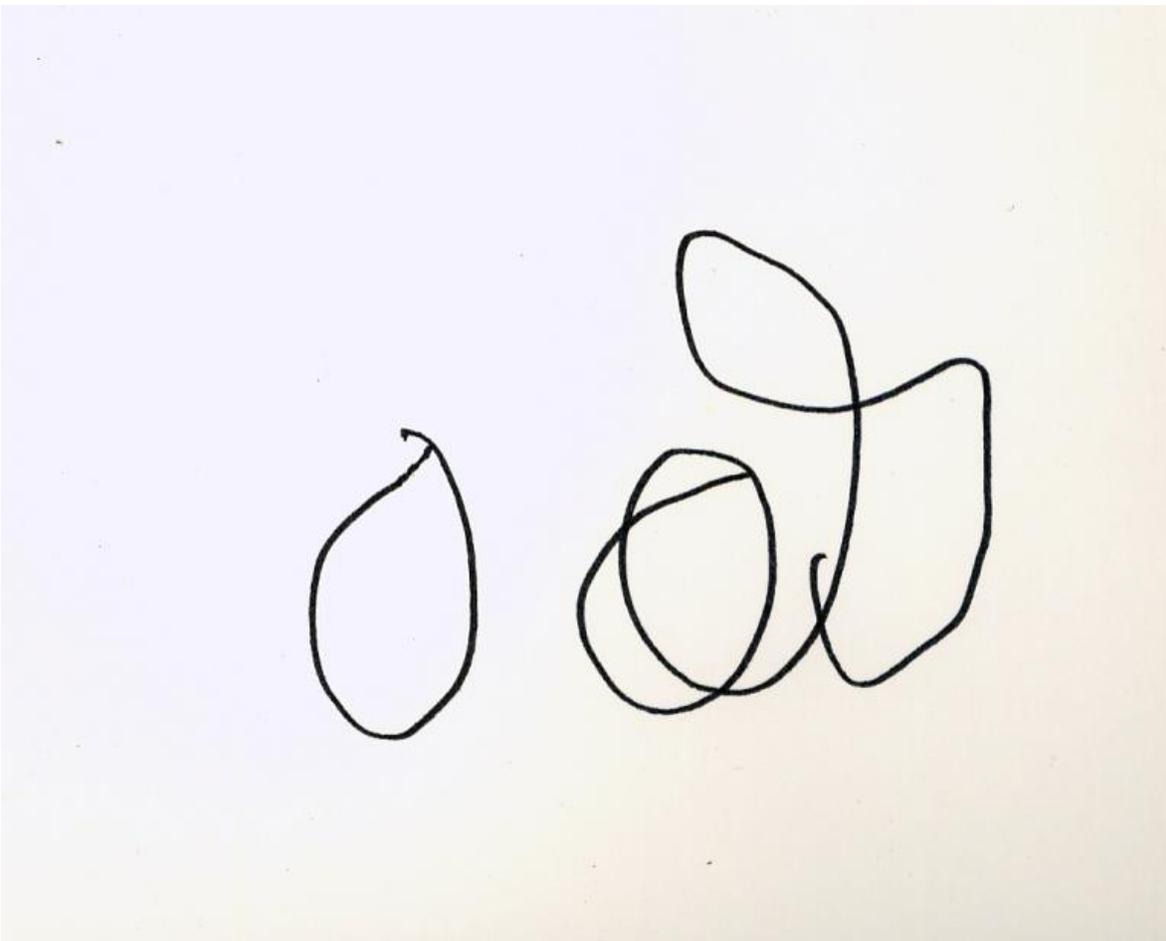
De acuerdo con Rosa Gratacós “El dibujo espontáneo es una actividad gráfica y un medio de comunicación que utiliza la imagen como un modo de expresión”. La autora señala cinco etapas del dibujo infantil:<sup>49</sup>

- Etapa de preparación.
- Etapa pre-esquemática.
- Etapa esquemática.
- Etapa realista.
- Etapa pseudo-realista.

<sup>48</sup> Cfr., Reyes, V., *Pedagogía del dibujo*, México, edit. Porrúa, 1963, pp. 145-146.

<sup>49</sup> Cfr., Gratacós, R., *et al.*, *Expresión y arte en la escuela*, Barcelona, edit. Taide, 1981, pp. 33-56.

1. **Etapa de Preparación.** Etapa del garabateo (2-4 años). Los garabatos son una de las formas de expresión inicial del niño pues no controla bien sus trazos y sus primeros dibujos son desordenados. No buscan representar objetos especiales; solo a veces siguen el gesto de la mano de la madre o el de la persona que le induce a dibujar. Se realizan como imitación, quizás de sus hermanos o de algún compañero en la escuela. Plasman también el grafismo a su alrededor en paredes, muebles, puertas o donde les guste. Posteriormente, irán controlando los trazos, sus movimientos, y desarrollando ya un dibujo con algo de forma e intención y podrían ejecutar la figura humana. A veces surge esta en forma de renacuajo: un círculo como la cabeza, líneas verticales como las piernas y, más tarde, líneas horizontales que serán los brazos surgiendo de la cabeza.



Etapa del Garabateo

2. **Etapa Pre-Esquemática.** Representación intencional (4-7 años). En ella se producen los primeros intentos de representación consciente de la forma y se descubre la relación entre la imagen y el objeto a través de la relación con su mundo exterior. El niño busca nuevos conceptos para expresarse. En los primeros dibujos, juega con la

forma. En los dibujos traza solamente aquello que es importante para él. A través de los conocimientos va relacionando un objeto con otro. Esta relación debe ser descubierta por el niño. Para este, hacia los 5-6 años de edad, la figura humana adopta un tipo de símbolo que será capaz de dibujar y repetir constantemente aferrándose con fuerza a su repetición hasta lograr su objetivo. Por ejemplo, dibuja la figura de su mamá destacándola. Esta representación -a través de los dibujos- le da seguridad afectiva y emocional, ya que en estas experiencias subjetivas el niño plasma la figura humana y expresa sus sentimientos.



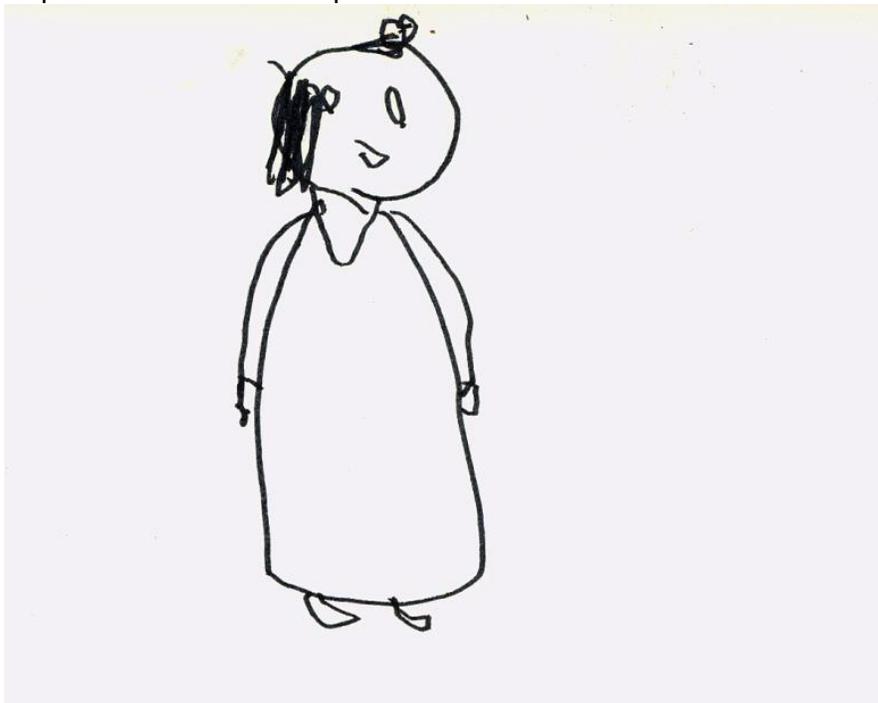
Etapa Pre-esquemática

3. **Etapa Esquemática.** Realismo intelectual (7-9 años). El niño expresa las cosas tal y como sabe que son, sin tener en cuenta las características de los objetos ni la perspectiva. El rasgo más importante es la representación gráfica de la forma en las representaciones. La figura humana es el objeto principal en esta etapa. El objeto dibujado es reconocido. El esquema es una síntesis del objeto real y nos muestra el

conocimiento activo de este. Los dibujos de la figura humana son representados mediante esquemas rígidos que adoptan formas individualizadas y, por esta razón, hay tantos tipos de esquemas como diversidad de niños. Se ensaya el rostro visto de frente.

El realismo de los dibujos de los niños en esta etapa los lleva a expresarlo todo, por lo que se explican de tal manera que muestran en sus dibujos lo que los niños saben y requieren plasmar. Al dibujar constantemente la figura humana, la representan, por ejemplo, con apariencia transparente de forma que se vea, además del cuerpo, el esqueleto. Estas diferentes maneras de expresión propician el conocimiento de sí mismo a través de la observación, la atención y las experiencias individuales de cada infante.

Por su parte, el espacio es representado por una línea base. El suelo está visto en la parte baja mientras que los objetos aparecen en la parte de arriba (vista frontal), o bien, dan vuelta para dibujar una carretera, ríos, abatimiento de ruedas de un coche, patas de alguna mesa, etcétera. En la figura que sigue, se observa la presencia de los hombros que no estaba en la etapa anterior.



Etapa Esquemática

4. **Etapa Realista.** Realismo visual (9-11 años). El niño en esta etapa ha disminuido intención, invención y espontaneidad; ha progresado en reflexión, razonamiento y abstracción, pero se basa en acciones concretas. El dibujo de objetos o de la figura humana es de libre expresión. Se complementa con la observación de cosas, partes de su cuerpo o de la naturaleza que aparecen de acuerdo con la creación del dibujo. Además, se apoya en la memoria y la imaginación enriqueciendo el trazo con realismo

y precisión. La tendencia realista es propia del niño en esta etapa pero procura que los dibujos de la figura humana sean interpretaciones personales y nunca representación de alguna fotografía. Abandona el esquema por una figura que es todavía rígida y añade detalles, como vestidos, a sus personajes. El realismo evoluciona a través de distintas etapas. Otros niños continúan sus trabajos creativos al apoyarse en la imaginación o en sus fantasías y unos más logran expresar sentimientos o emociones.



Etapa Realista

5. **Etapa pseudo-realista.** Etapa del razonamiento (11-13 años). El interés de expresión se transfiere al dibujo razonado. El niño-adolescente descubre en esta etapa el pensamiento lógico y, a partir de la actividad del dibujo, surgiendo el pensamiento abstracto o el concepto de sí mismo. Se produce un profundo afecto en sus modos de expresión. Las sugerencias de temas a desarrollar tienen como propósito armonizar las formas de expresión del adolescente con la reflexión y la crítica de sí mismo. Los temas pueden realizarse desde el punto de vista objetivo-visual o de representaciones subjetivo-emocionales. Algunos de los adolescentes tienen preferencia por dibujar a la

figura humana visualizándola y otros por hacerlo de forma abstracta (dibujar a una persona con buenas proporciones solo imaginándolas; por ejemplo, un Atlas). Otros menores dibujan acentuando el gesto y dando expresión a la figura que están trazando. Algunos más enfatizan el diseño con una correcta proporción de la figura humana, y otros tantos la representan de una manera no figurativa (dibujo abstracto). Algunos adolescentes representan la figura humana con articulaciones y acentuando la expresión en el rostro, brindándole una buena proporción a las distintas partes del cuerpo. También plasman el movimiento. En el espacio tridimensional (profundidad), se representa la perspectiva expresándola en la disminución de los tamaños de los objetos que están dibujando y dándoles efectos de luz o sombra. El significado de la perspectiva debe ser descubierto por el adolescente en esta etapa.



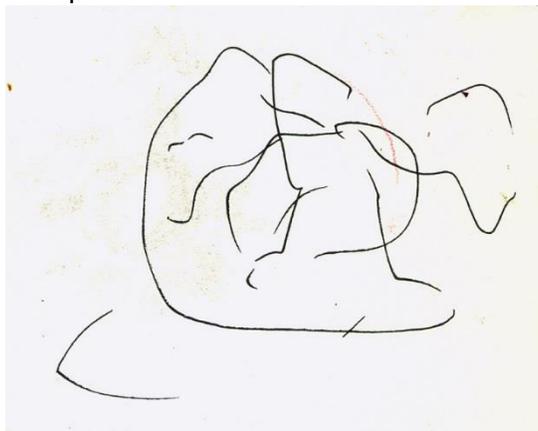
Etapa pseudo-realista

## ETAPAS DEL DESARROLLO

Víctor Lowenfeld, en su libro *Desarrollo de la capacidad creadora*, dice que un maestro debe conocer y comprender las diversas etapas por las que atraviesa el niño durante el desarrollo. Lo anterior tiene como finalidad establecer pautas de su aprendizaje por medio de la interacción entre el niño y el medio ambiente, así como mediante sus

manifestaciones pictóricas, que son indicadoras de dicho proceso. Para lograr entender la expresión del niño de 2 a 12 años de edad, el autor la divide en seis etapas<sup>50</sup> que son:

- 1) **Los comienzos de autoexpresión.** Etapa del garabateo de 2-4 años. El primer registro permanente toma forma en el garabateo alrededor de los 18 meses de edad. El niño comienza con trazos desordenados en el papel o la pared y gradualmente evoluciona. Los garabatos sufren varios estadios y se clasifican en tres categorías, que son:
  - a) **Garabateo desordenado.** Los primeros trazos son totalmente desordenados y al azar; no tienen sentido, varían en longitud y dirección. El niño no ha desarrollado un control muscular preciso por lo que emplea movimientos amplios sin control de su brazo, dedos o de algún instrumento.
  - b) **Garabateo controlado.** En algún momento, el niño descubrirá el control visual para que exista una vinculación entre sus movimientos y los trazos que ejecuta con garabatos organizados en el papel. Es un paso muy importante en la experiencia que da al producto terminado.
  - c) **Garabateo con nombre.** El niño dará distintos significados a sus garabatos, por lo que podrá decir, respecto a un mismo trazo, que es su mamá o él mismo aunque en el dibujo no se pueda reconocer a ninguno de los dos. El dibujo convierte sus garabatos en comunicación. Algunos movimientos circulares pueden llegar a formar la cara de una persona.



La etapa del garabato

- 2) **Los primeros intentos de representación.** La etapa pre-esquemática de 4-7 años.<sup>51</sup> La etapa pre-esquemática tiene importancia porque los dibujos agregarán paulatinamente líneas y distintos esquemas que evolucionarán hacia una forma más reconocible. Generalmente, el primer símbolo logrado es un ser humano. La figura humana está incompleta dibujando la cabeza típicamente con un círculo y saliendo de ella dos líneas verticales que representan las piernas y los brazos. Estas

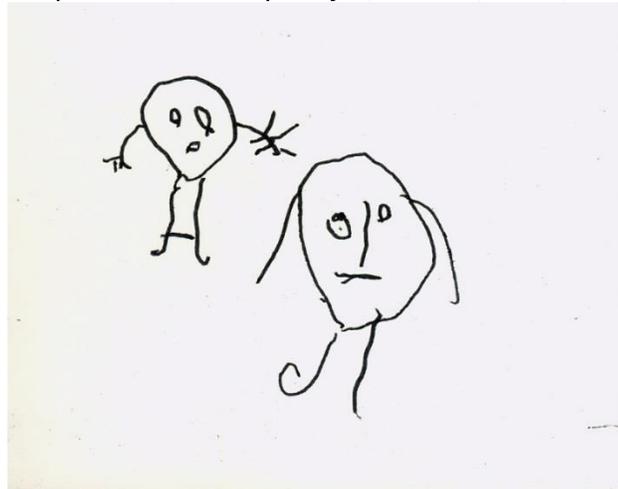
<sup>50</sup> Cfr., Lowenfeld, V., *Desarrollo de la capacidad creadora*, Buenos Aires, edit. Kapelusz, 1978, pp. 119-130.

<sup>51</sup> *Ibidem*, pp. 147-157.

representaciones de “cabeza-pies” son comunes para representar personas en niños de 4 años.

En la manera de representación del “renacuajo”, “cabezón” o “monigote primitivo” se traza la cabeza redonda y salen de esta las piernas y los brazos omitiendo el tronco. Lo anterior, en virtud de que, en ese momento, es lo que el menor sabe de sí mismo y, por ello, no es una representación realista. El niño dibuja un cuerpo representando una visión de sí mismo pero sus primeros intentos de simbolizar el cuerpo humano no cumplen ese propósito.

La representación del “cabezón” o del “renacuajo” se torna más elaborada con la inclusión de brazos y piernas verticales que salen del vientre, tomando un grado de redondez. En algunas ocasiones trazan un rostro. Van sucediéndose repeticiones y pueden aparecer variaciones en niños de 6 años, llegando a dibujar algo más complejo que se aproxima al esquema humano. Durante esta etapa del desarrollo, el niño busca conceptos nuevos y símbolos representativos para dibujar. Constantemente, el hombre que representa es muy diferente del que dibujará mañana y lo mismo aplica para otras cosas que representa, como paisajes, árboles, casas, etcétera.



La etapa pre-esquemática

- 3) **La obtención de un concepto de la corma.** La etapa esquemática de 7 a 9 años.<sup>52</sup> Las características de los dibujos esquemáticos se señalan a continuación. El esquema se define como el concepto al cual ha llegado un niño respecto de un objeto y que repite continuamente mientras no haya alguna experiencia intencional que influya sobre él para que lo cambie. La diferencia entre el uso repetido de un esquema y el empleo de estereotipos, consiste en que el esquema es flexible y presenta variaciones, mientras que las repeticiones estereotipadas son siempre exactamente iguales. La figura de un hombre trazado por un niño de 7 años de edad debe ser un símbolo fácilmente reconocible. El niño dibujará las diferentes partes del cuerpo según sea el

---

<sup>52</sup> *Ibíd.*, pp. 173-194.

conocimiento que tenga del mismo. No solamente dibujará cabeza, cuerpo, brazos y piernas, sino que también mostrará rasgos como ojos, nariz, cabello o cuello.

Algunos niños dibujan la simetría del cuerpo en partes iguales como brazos, piernas, ojos y orejas. Utilizan óvalos, triángulos, círculos, rectángulos o figuras irregulares para dibujar objetos o el esquema del cuerpo. El esquema de un objeto refleja el conocimiento activo del niño acerca del mismo; se refiere tanto al espacio, a las personas y a los objetos. Se marca una diferencia entre esquemas puros en el dibujo del niño cuando su representación se limita exclusivamente al objeto: “Esto es un árbol”, “Esto es un hombre”, etcétera, lo que llega a ser una representación que revela experiencia intencional entre esquemas. El esquema espacial en esta etapa varía notablemente del anterior. Ahora el niño encuentra que hay una secuencia entre las cosas y deja de poner todo a su alrededor. Para él todo está en el suelo y acomoda las cosas y personas en una línea recta que se llama “línea base”. El niño no ha alcanzado aún la conciencia de la representación de un espacio tridimensional; su esquema es una representación de dos dimensiones. La línea base simboliza unas veces el principio sobre el cual se apoyan las cosas y, otras, la superficie del terreno del paisaje.



La etapa esquemática

- 4) **El comienzo del realismo.** La edad de la pandilla, de 9 a 12 años.<sup>53</sup> La característica del dibujo de la figura humana durante la fase que abarca de los 9 a 12 años (llamada “de la pandilla”) es que este aún simboliza a la persona que representa. El niño está interesado por representarse a sí mismo o a otra persona a través de las experiencias que ha tenido con su cuerpo y ahora añade características vinculadas al sexo. Por ejemplo, a las chicas las dibuja con faldas, con playeras y a los chicos con pantalones. En esta edad se desarrolla una mayor conciencia de sí mismo, lo que se refleja en dibujos más detallados expresiva y emocionalmente. La figura humana se dibuja con la forma que le confiere su imaginación.

El niño se encamina hacia otras formas de expresión más estrechamente ligadas a personajes de la pandilla o a la naturaleza pero aún está lejos de una interpretación visual. Cada parte de su cuerpo tiene un significado que indica la imagen del modelo

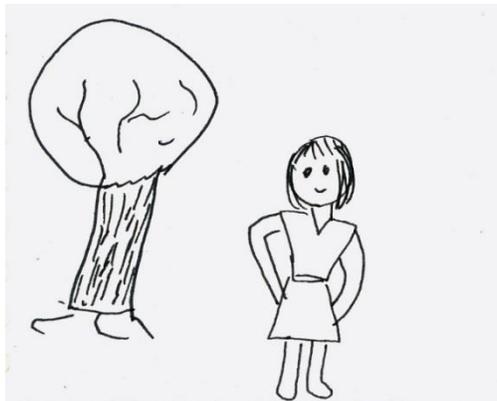
---

<sup>53</sup>*Ibidem*, pp. 213-224.

interno. A los 9 años, por ejemplo, la mayoría tiende a exagerar el tamaño de la figura humana.

Ahora el menor desarrolla una mayor conciencia visual pues ya no emplea el recurso de la exageración, las omisiones u otras desviaciones para expresarse. Se vale de otros medios expresivos para acentuar algo, tales como una acumulación de detalles en aquellas partes emocionales significativas, y puede hacer diferencias como dibujar la mano izquierda distinta a la derecha. El niño está dedicado a caracterizar su medio y sus dibujos han adquirido una cierta formalidad.

Durante esta etapa, menores van adquiriendo conciencia y suelen tener interés en dibujar la naturaleza (árboles, flores, animales, etcétera). Otros niños se apasionan en dibujar automóviles, aviones, entre otros. El uso del color se hace con base en la experiencia y no con el significado adecuado del mismo.



La edad de la pandilla

- 5) **La edad del razonamiento.** La etapa pseudo-naturalista de 12 a 14 años.<sup>54</sup> La importancia de la etapa pseudo-naturalista radica en que el adolescente desarrolla capacidad para el pensamiento abstracto y gana experiencias sociales a través de la convivencia con iguales. La representación de la figura humana adquiere un significado importante en esta etapa en la que sufrirá variaciones con la progresiva toma de conciencia característica de esta edad y favorecida por los cambios que su cuerpo pre-adolescente comienza a tener. Las niñas tienden a desarrollarse antes que los varones y, en la medida en que se van produciendo los cambios biológicos, hay un interés por dibujar la figura humana en los cuadernos de estudio, en los forros, en cualquier papel que tienen a la mano. Las características sexuales en estos dibujos son exageradas reflejando la preocupación de estos niños por su desarrollo físico, y van acompañadas con sentimientos de vergüenza. Los niños se esfuerzan por lograr un mayor realismo e incluyen articulaciones en los dibujos humanos. Ahora, el niño está interesado en dibujar las características vinculadas al sexo; por ejemplo, los adolescentes diseñan la ropa cuando dibujan la figura humana, las chicas con faldas indican los pliegues, los

---

<sup>54</sup> *Ibíd.*, pp. 275-286.

chicos con pantalones señalan también los pliegues que representan con luz y sombra y nos revelan las formas del cuerpo. Además, sus personajes estarán en movimiento, a veces sentados, corriendo, caminando, jugando, etcétera. La conciencia del realismo visual es propia de aquellos adolescentes que son más observadores de la figura humana en esta etapa. Otros dibujan con expresiones de caricaturista el cuerpo. La figura humana en el pre-adolescente se desarrolla con diferentes técnicas a través de un método para trazar en forma simétrica con proporciones correctas. Otros jóvenes encuentran dificultades en dibujar la figura humana y lo toman como un fracaso frustrante. El adolescente se va haciendo más crítico de sus propios trabajos, influyendo así en las acciones que toma respecto a sus dibujos.



La etapa pseudo-naturalista

- 6) **Periodo de la decisión.** El arte de los adolescentes en la escuela secundaria de los 14 a los 17 años.<sup>55</sup> Es necesario organizar actividades programadas para el adolescente pues requiere dibujar la figura humana con técnicas aprendidas para obtener confianza en sí mismo. Debe aprender poco a poco a observar, ya que para dibujar el cuerpo humano es necesario conocer sus proporciones. Este periodo llega a ser muy importante porque señala el comienzo de un aprendizaje voluntario para dibujar. Si se desarrolla un programa, este deberá basarse en las necesidades del joven, sin repetir estereotipos o recetas para dibujar. Estos proyectos en la ejecución del dibujo de la figura humana o de algún paisaje pueden estar organizados en la clase, en carteles, murales y pinturas.

Los temas serán innumerables para dar oportunidad de dibujar la figura humana o paisajes, según la inspiración de cada adolescente, dándole autenticidad e importancia a cada diseño.

---

<sup>55</sup> *Ibíd.*, pp. 307-325.



Periodo de las decisiones

## INTERPRETACIÓN PSICOLÓGICA DEL LENGUAJE GRÁFICO INFANTIL

Víctor M. Reyes, en su libro *Pedagogía del dibujo infantil*, cita a Rouma quien dice que los primeros garabateos son un proceso y divide esta etapa de la forma siguiente<sup>56</sup>:

1. Adaptación de la mano al instrumento.
2. El niño da un nombre definitivo a las incoherentes líneas que traza.
3. El niño anuncia de antemano lo que intenta representar.
4. El niño ve un parecido entre las líneas obtenidas por casualidad con ciertos objetos.

<sup>56</sup> Cfr., Reyes, V. M., *Pedagogía del dibujo*, México, edit. Porrúa, ed. 1963, pp. 169-194.

Para Rouma, las experiencias que el niño va adquiriendo comienzan por ser de orden sensorial, a las cuales se les va asociando poco a poco las de carácter mental, clasificándolas así:

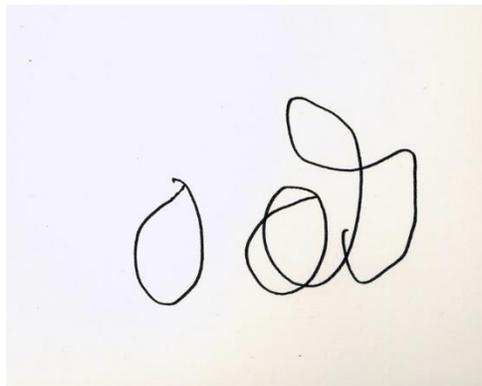
- a) Asociación del sentido de la vista a los movimientos de la mano.
- b) Asociación de estos movimientos a la percepción visual.
- c) Asociación de estos elementos a las representaciones mentales (elemento intelectual).

Estos primeros esquemas son importantes para la evolución gráfica infantil y para llegar a las formas complejas, como la figura humana. Las primeras características que permiten identificar a la figura humana son las siguientes:

### **La evolución de las formas gráficas**

Jorge Rouma dice: "En ningún otro aspecto del grafismo infantil puede estudiarse la evolución de la forma como en el dibujo de la figura humana."<sup>57</sup> Según este autor las fases del dibujo de la figura humana se clasifican en:

- I. Primeras tentativas de representación. En la primera representación apenas se reconoce la figura humana haciéndose preciso que los niños expliquen con palabras lo que significan sus rasgos incoherentes. Cuando comienzan a dibujar al "papá" y a la "mamá" los niños han empezado a adquirir cierto dominio del círculo (en el trazo de la "célula") más o menos redondo y el niño va a tratar de añadir en su interior -aunque no siempre- algunos puntos indicativos que son los ojos. Con lo anterior queda representada la "cabeza" que, para el niño, significa toda la figura humana.

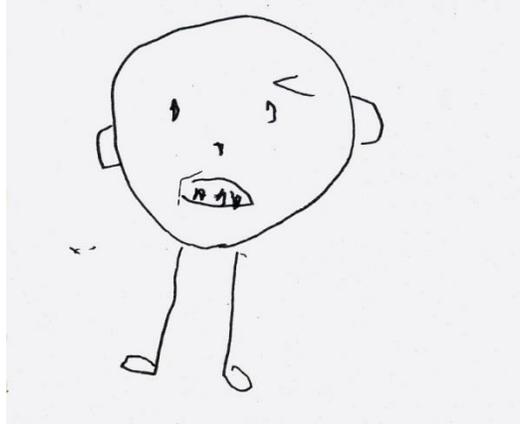


Primeras tentativas de representación

---

<sup>57</sup> Citado en Reyes, V. M., *Pedagogía del dibujo*, México, edit. Porrúa, pp. 147-159.

- II. Fase de los “hombres renacuajo”. Presenta un ser estático: la cara inmóvil. Cuando el niño ha adquirido el conocimiento de su cuerpo dibuja lo que le ha impresionado o cree más importante. Es la primera aparición incompleta del ser humano en la que se traza con un círculo “la cabeza” y la cara en el interior indica los ojos (con puntos) y la boca (algunos añaden la nariz o los cabellos), pero carece de un tronco. Además de un círculo, son fijadas en su cuadrante inferior las piernas, marcadas por dos líneas paralelas verticales, y aparecen los brazos implantados a cada lado del círculo, caracterizados con dos líneas horizontales. A esta representación se le denomina “hombres renacuajos”. El niño repite este tipo de dibujo de monigote-renacuajo, cayendo en el automatismo.



Los “hombres renacuajo”

- III. Fase esquemática de transición. A medida que evoluciona esquema corporal, aparece el monigote, porque aumenta el conocimiento visual del cuerpo del propio niño y este se da cuenta de que tiene una cabeza, un tronco, unos brazos implantados en cada lado del tronco y al que le brotan piernas, observa también y llega a colocar en su dibujo las manos, los pies, los dedos (sin su número correcto), etcétera. Entonces comienza otro proceso para buscar su realidad agregando detalles a la cara como pestañas, dientes, orificios en la nariz; dibuja la cabeza con cabello; además, en esta etapa agrega vestido y detalles de indumentaria como adornos o botones, etcétera. El niño llega a esquematizar la figura humana representando a todos los cuerpos en forma rígida, careciendo de acción, además que estos no corresponden a sus proporciones reales.



TERCERA FASE

Nombre: Pablo Diaz

Esquemática de transición

- IV. Completa la representación de la figura humana vista de frente. Cuando el dibujo tiene todos los elementos indicativos del detalle del cuerpo (cabeza, cuello, tronco) aparecen hombros, salen brazos y manos. Esto indica que la técnica representativa evoluciona en la medida en que el inventario de la forma humana se va completando y comienza así una fase de análisis, tanto de las proporciones de la figura humana como de los detalles que van añadiéndose a su creación. Aunque la figura es rígida, está dotada de un contorno que le proporciona expresión a su personaje. Además, en la evolución del vestido se observan detalles como la indumentaria que identifica el sexo de sus personajes con adornos como un moño en la falda o la valenciana en un pantalón de hombre.



CUARTA FASE  
Nombre: Paz Gre ss  
edad 10 años

Completa la representación de la figura humana vista de frente

- V. Fase de transición entre la figura de frente y la de perfil. El adolescente se da cuenta de que el hombre se desplaza, por lo que trata de darle movimiento a la figura humana. Este paso de la figura, tanto de frente como de perfil, no se realiza con facilidad pues en el trazo se nota que el adolescente trata de vencer dificultades al representar el dominio de la forma. Por ello, el paso no se da bruscamente, partiendo de lo estático el adolescente va intentando representar de frente algunas partes del cuerpo y detalles que indican poco a poco el movimiento y la dinámica del cuerpo, hasta trazar el cuerpo de perfil. Son característicos de todo este proceso los ojos, el tronco de frente y el movimiento que se añade a los pies, los brazos y cara vistos de perfil, según se ve en la siguiente imagen (figura egipcia).



QUINTA FASE  
Nombre Hilda Maestre Hernández

Fase de transición entre la figura de frente a la de perfil

- VI. La figura de perfil. En la última fase, el adolescente trata de dibujar la figura humana en movimiento y la traza de perfil con la cabeza completa y el cuerpo con movimientos de los brazos y los pies. El adolescente logra incluir articulaciones en sus dibujos y completa la figura humana de perfil que deja de ser una figura rígida y estática, pues la adapta a todas las posiciones que le son necesarias para expresar movimiento. Este dinamismo estará, además, representado por las prendas de vestir que identifican el sexo y a las que se le añaden detalles en la ropa, como arrugas. La evolución del dibujo de la figura humana de perfil sigue en un proceso ascendente cuando el adolescente practica normalmente esta actividad y cuando logra dibujar el rostro humano representándolo con rasgos completos como la nariz (que adquiere un contorno bien definido), la boca bien trazada, el mentón enmarcado de manera prominente, el ojo con párpados, el cabello con forma, etcétera.



La figura de perfil

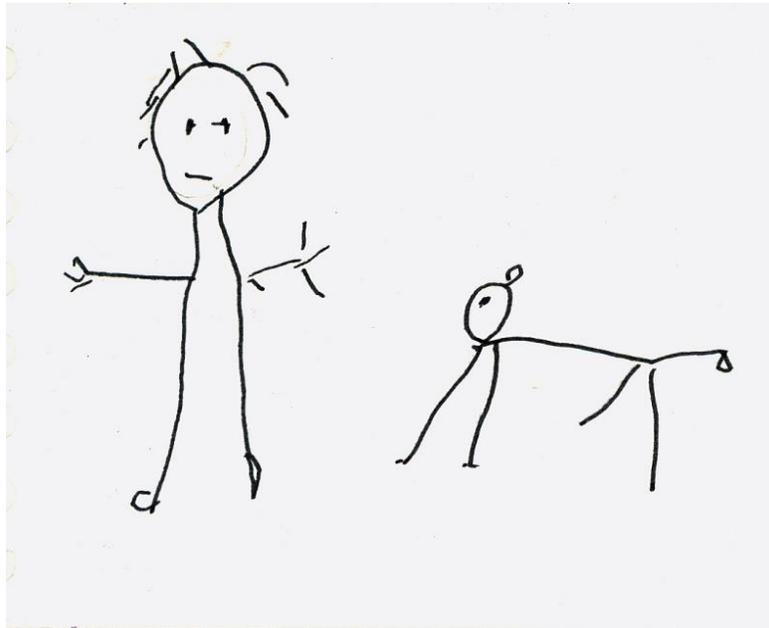
## LAS CUATRO ETAPAS GRÁFICAS DEL DIBUJO INFANTIL

En el dibujo infantil encontramos varias maneras de representar la forma (la estructura exterior). Observando esta cualidad, Ernesto Fabregat, señala<sup>58</sup> que hay una evolución del dibujo a través de cuatro etapas; estas se dan en el orden siguiente: comienza con una línea, pasa por la superficie, de ahí al movimiento y, por último, al volumen. Esta evolución traduce un proceso de maduración que debe alcanzar el niño para conquistar el espacio gráfico.

- 1) **Línea.** Al principio, el niño representa, por medio de la línea, la forma de figuras como árboles, flores, entre otras, o la de la figura humana y las diferentes partes del cuerpo. Un par de líneas representan las piernas; otro par, los brazos o el cuerpo. A diferencia de esto, la cabeza se representa con un círculo.

---

<sup>58</sup> Cfr., Fabregat, E., *El dibujo infantil y psicología*, México, edit. Fernández Editores, pp. 20-39.



Línea

- 2) **Superficie.** (Espacio bidimensional) hacer representaciones sobre una superficie plana con un línea de apoyo sobre la que hay situar el plano horizontal, hasta unirse al suelo y al cielo (donde se diferencia con el rellenado de color) en el que se ubica a los personajes y objetos. Cuando el niño se da cuenta de la forma que tienen los objetos trata de seguirlos con una línea. Seguir una línea plana que limita un contorno de la forma de una figura o un objeto exterior, como de las personas dándole a la figura un perímetro y una posición.



## Superficie

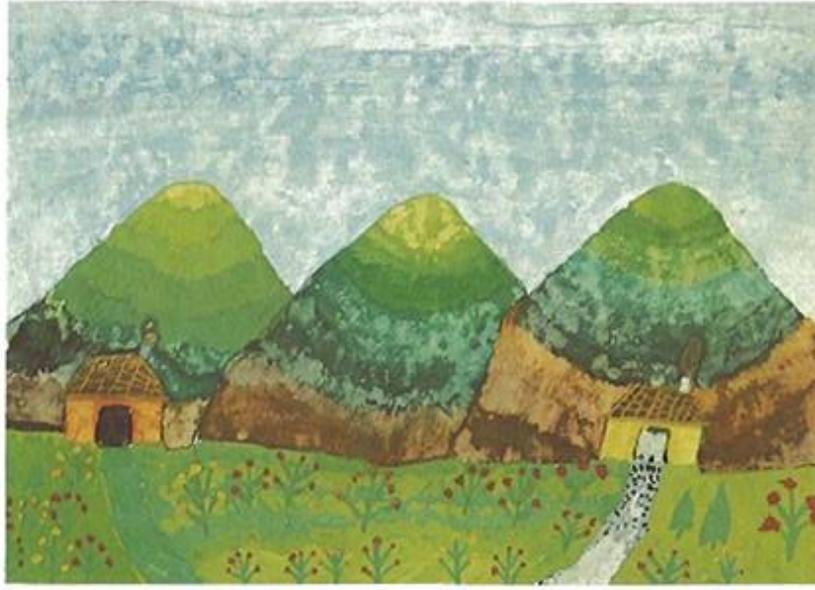
- 3) **Movimiento de la figura.** El dibujo deja de ser estático para darle dinamismo. El niño comienza a representar el movimiento los niños ensayan su figura de perfil con los pies lateral significa correr. Simple orientación de pies caminando y la cabeza sobre el tronco frontal, a desplazar sus figuras a una posición distinta. Establece un vínculo entre un personaje y un objeto que le da un movimiento o de una acción.



Movimiento de la forma

- 4) **Volumen.** (Espacio tridimensional). Un sólido significa un objeto que tiene tres dimensiones: altura, anchura y profundidad. Esta noción se alcanza por el niño a los doce años. La representación de formas con volumen es otro aspecto que distingue a los objetos y que se emplea para dibujar la figura humana, los árboles y otras cosas. El volumen por medio de una estructura básica geométrica o dar una

sensación de espacio tridimensional a través del efecto de la luz y de la sombra. A los catorce años, el joven representa el volumen en un 60%



Volumen

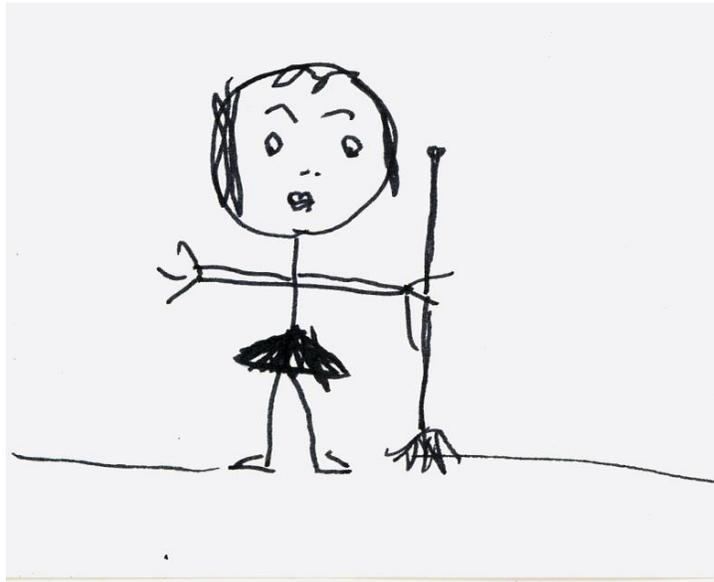
## CARACTERÍSTICAS DEL DIBUJO INFANTIL

El niño adquiere un realismo intelectual base de lo que piensa. Expresa las cosas como cree que son sin tomar en cuenta lo que ve a continuación. Las características del dibujo infantil, según la clasificación de Georges Luquet y Berger<sup>59</sup> son las que se describen a continuación:

**Ejemplaridad.** Tendencia a representar las cosas por el lado más reconocible, que se facilita más al niño cuando dibuja, con el afán de hacerlo lo más claro posible. Por ello, el niño capta la figura humana vista de frente, los animales cuadrúpedos aparecen normalmente de perfil (constituyendo está, como la primera característica el dibujo).

---

<sup>59</sup> Cfr., Luquet, *op. cit.*, pp. 93-166.



Ejemplaridad

**Transparencia.** El niño dibuja como si fuera una radiografía. De este modo se podrá contemplar tanto interior como exterior de las casas, edificios, vehículos, etc. a través de ella pareciera que todos los objetos pudieran ser visibles. El menor con el deseo de dar a conocer todo lo que sabe de aquello representa hace visible todos los elementos aun cuando estos se encuentren ocultos. Donde se ven árboles, las raíces se hacen visibles; los primeros vestidos son transparentes y dejan ver el cuerpo; las casas son plasmadas como si las paredes fueran de cristal dejándose ver los muebles, focos, etcétera.



Transparencia

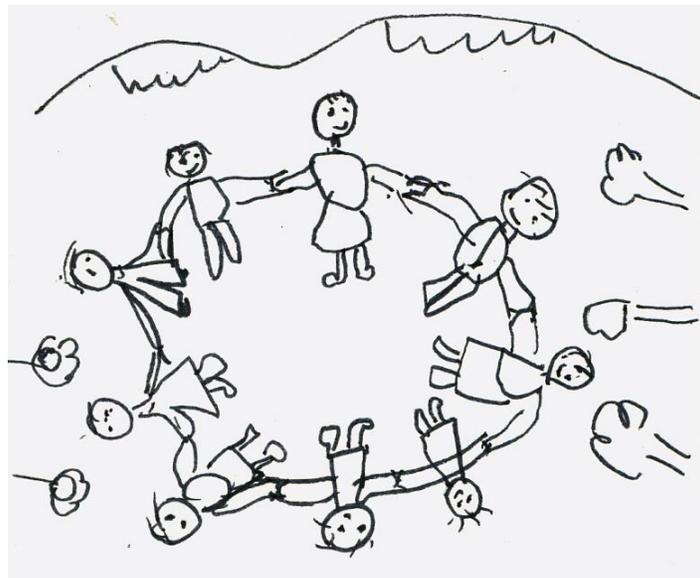
**Rigidez.** En los comienzos de sus dibujos, el niño trata de desarrollar sus habilidades y por estar ocupado en obtener, cuando menos el parecido, a lo que va

representa de la persona, no pone atención al movimiento de este o de las cosas, ni tiene suficientemente desarrollada su capacidad de observación para dibujar. Por ello se representan formas estáticas, sobretodo en la figura humana y en los animales.



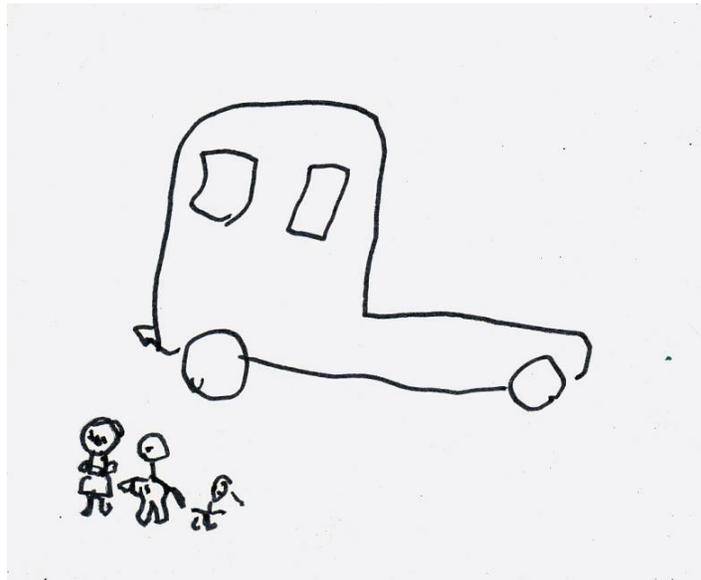
Rigidez

**Abatimiento.** Consiste en proyectar los objetos sobre el plano de tierra. Al mismo tiempo el niño hace ver lo que plasma visto desde arriba o proyecta como si se viese a vuelo de pájaro. Esto permite al infante que todo se haga visible. Porque capta elementos verticales y elementos horizontales, en posición frontal de la figura de frente y otras de perfil colocando algunas acostadas en la tierra, (carretera, piscina, casa, personas, jardín, etc.)



Abatimiento

**Utilidad o finalidad.** El niño disminuye las figuras o elimina las partes y los detalles que ellos consideran sin importancia. En el dibujo se aumenta o destacando aquello que, desde el punto de vista infantil, es lo más significativo para ellos o parece más importante. Por ejemplo, si un auto es útil, lo dibuja grande y a las personas pequeñas.



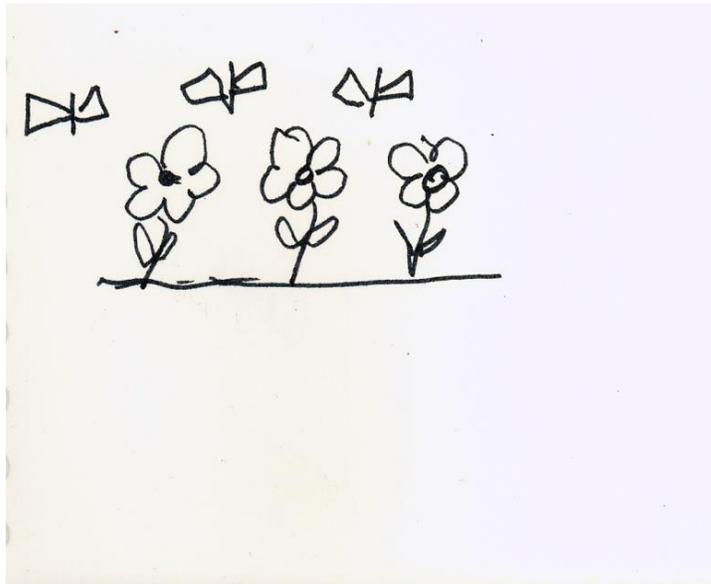
Utilidad

**Yuxtaposición.** Dispone de un espacio propio cada cosa por su lado más reconocido y sin deformación óptica. El dibujante coloca en hilera llama "línea base". Aparecen las dos o tres líneas paralelamente a la línea base (situar figuras en una hilera abajo, hilera de en medio hay otros objetos e hilera se ve por encima algunos cosas) evitando ocultar algunas partes. La presencia de esta característica que obliga al niño a reducir las figuras y lo lleva abarcar toda superficie disponible.



Yuxtaposición

**Automatismo.** Repite los mismos elementos varias veces en forma muy parecida. El automatismo surge cuando al niño le agrada una forma determinada, aunque también por la necesidad de dominar el dibujo de esas formas en particular o como resultado de la influencia externa. El automatismo o la pequeñez son consecuencia de hábitos adquiridos por el aprendizaje de la escritura.



Automatismo

**Pequeñeces.** Los niños realizan las figuras de tamaño reducido en relación con la hoja de papel. Distribuyen figuras y las ponen de tamaño pequeño.



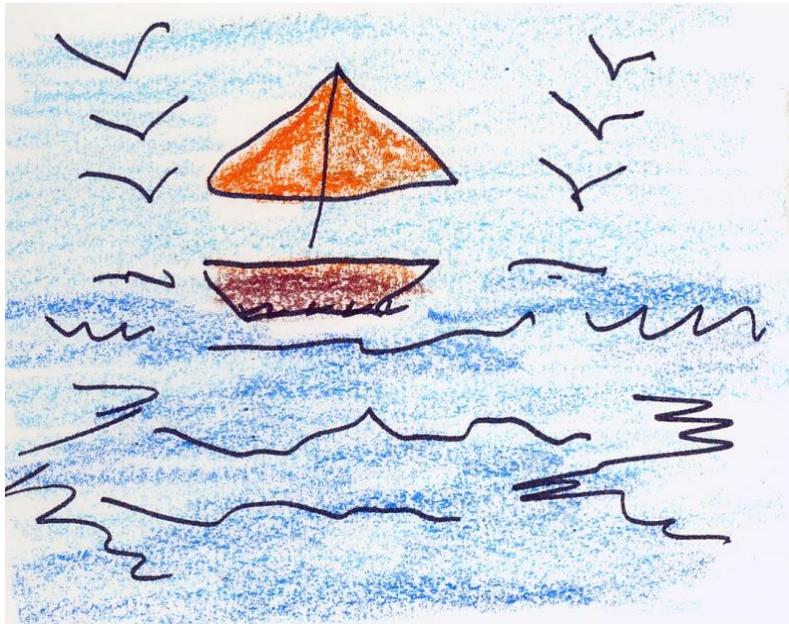
Pequeñez

**Dispersión.** Es la mala distribución de elementos esparcidos, sin ningún orden, en el papel. Las figuras que se representan están juntas, amontonadas, extendidas o invertidas, por la carencia de organización. Ello es consecuencia de la falta de conocimiento del espacio gráfico.



Dispersión

**Simetría.** Durante esta etapa del dibujo infantil se observa que el niño sigue una tendencia al equilibrio utilizando un eje de simetría bilateral y distribuyendo el espacio a ambos lados de los objetos.



Simetría

## **CAPÍTULO III**

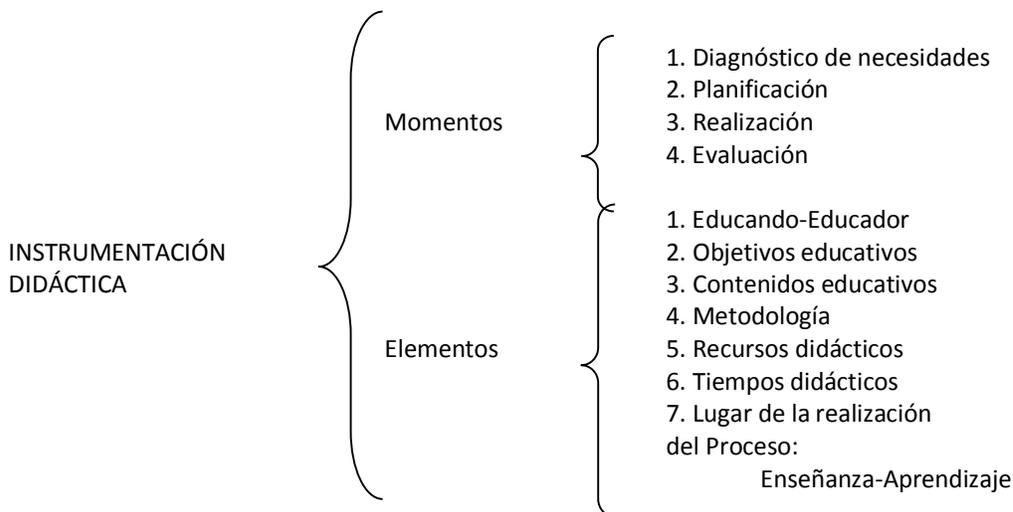
### **UNA PROPUESTA METODOLÓGICA PARA FORTALECER EL PROCESO DE DESARROLLO DE REPRESENTACIÓN SIMBÓLICA (Para los niños de cinco años de edad)**

Se ha detectado que un gran número de educadores no conocen ni aplican metodología alguna para lograr que el niño dibuje. Simplemente le dan un lápiz o una crayola y una hoja de papel y le indican: “Dibujen lo que les guste”. Esto trae como consecuencia el desinterés del niño por dibujar los objetos y, más aún, la figura humana. La siguiente propuesta metodológica tiene como propósito orientar a las educadoras y a los profesores del taller de arte para que, mediante el dibujo, permitan y fomenten la expresión en el niño de 5 años. Por ello, es imprescindible favorecer los conocimientos y habilidades necesarias para enriquecer la representación a fin de que se pueda expresar de manera simbólica un objeto y el mismo cuerpo humano. Posteriormente, se favorecerá la capacidad de dibujar a través de una estrategia que genere un aprendizaje significativo.

#### **OBJETIVO**

Que el personal docente adscrito al nivel preescolar conozca una propuesta metodológica que le permita planear y sistematizar su labor logrando así que el niño de 5 años de edad amplíe el conocimiento que tiene del cuerpo humano, se compenetre con la imagen corporal y con ello se motive para dibujar la figura humana y la habilidad para representar objetos.

**Instrumentación didáctica.** Es conveniente citar los pasos a seguir para aplicar la Metodología según el libro *Didáctica integrativa y procesos de aprendizaje*, escrito por la pedagoga Elvia Marbella Villalobos Pérez Cortés.<sup>60</sup>



Los momentos y los elementos interactúan en el proceso educativo de esta forma:

**Momentos**

- Diagnosticar
- Planear
- Realizar
- Evaluar

**Elementos**

- Educando - Educador
- Objetivos educativos
- Contenidos educativos
- Metodología
- Recursos didácticos
- Tiempo didáctico
- Lugar

**ELEMENTOS DIDÁCTICOS**

Elementos didácticos	A qué se refiere
<p><b>Educando-Educador</b></p> <p>Educando: constructor de su aprendizaje. Educador: guía del proceso enseñanza-aprendizaje</p>	<p><b>A quién-quién</b></p>
<p><b>Objetivos educativos</b></p>	

<sup>60</sup> Cfr., Villalobos Pérez Cortés, E. M., *Didáctica integrativa y procesos de aprendizaje*, México, edit. Trillas, 1996, pp. 49-125.

Son la expresión clara y precisa de lo que se pretende alcanzar.	<b>Para qué</b>
<b>Contenidos educativos</b>  Es el conjunto de conocimientos que se pretende enseñar.	<b>Qué</b>
<b>Metodología</b>  Comprende los métodos, las técnicas y los procedimientos.  Método: camino para llegar a un fin educativo. Técnica: Instrumento o medio que el educador utiliza para hacer que el método sea efectivo. Procedimiento: Se refiere a los pasos a seguir para aplicar las técnicas. En este punto se deriva el estilo personal del educador para instrumentar la metodología.	<b>Cómo</b>
<b>Recursos didácticos</b>  Constituyen el apoyo necesario para facilitar el proceso enseñanza-aprendizaje. Son tres: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formales: filosofía institucional</li> <li>• Humanos: Apoyo de recursos humanos, administrativos y académicos.</li> <li>• Materiales: Videos, películas. Pueden ser auditivos o visuales.</li> </ul>	<b>Con qué</b>
<b>Tiempo didáctico</b>  Es el tiempo en el que se desarrolla el proceso enseñanza-aprendizaje.	<b>Cuándo</b>
<b>Lugar</b>  Circunstancias específicas en donde se desarrolla el proceso enseñanza-aprendizaje	<b>Dónde</b>

Asimismo, se tomará como fundamento la Didáctica Crítica como aquella propuesta que no trata de cambiar la instrumentación didáctica, sino que tiene como propósito innovar los elementos.

## **ELEMENTOS DIDÁCTICOS**

### **I. EDUCANDO- EDUCADOR**

**EDUCANDO.** Es el actor fundamental del proceso de aprendizaje a través de su participación espontánea al investigar y explorar en cada uno de los juegos y de las actividades que propicien su aprendizaje.

**EDUCADOR.** Es el guía en el proceso de aprendizaje significativo que desarrolla con juegos y actividades espontáneas y logra la estimulación relevante y por medio de la motivación a través de personas u objetos. Además, aprovecha los momentos para realizar preguntas sencillas y comentarios que le permiten indagar cuánto sabe el alumno de su cuerpo o lo que piensa de sí mismo y con ello propiciar la reflexión.

### **II. OBJETIVOS DE APRENDIZAJE**

En la Didáctica Crítica se considera prioritario formular objetivos de aprendizaje. Durante la planeación, los objetivos le proporcionan al educador la estructura y la organización del conocimiento de lo que se pretende que el alumno aprenda.

Los objetivos para este caso son los siguientes:

- Que el niño desarrolle la capacidad de observar objetos o figuras humanas para que después pueda expresar en forma gráfica objetos y la figura humana.
- Que el niño conozca y reconozca su cuerpo (imagen corporal).
- Favorecer la afectividad en el niño para que se exprese con seguridad y confianza.
- Estimular su creatividad, expresión y comunicación.
- Que el niño desarrolle la coordinación motora a través de la ejecución de movimientos precisos.
- Que el niño demuestre la capacidad de utilizar distintas técnicas que le permitan lograr que su mano se adapte al uso correcto de lápiz, crayola o pincel, y descubra que con estas habilidades puede dibujar cada vez mejor la figura humana y los objetos.
- Que el niño valore sus dibujos, sin temor de que nadie lo critique.

### **III. CONTENIDOS**

Uno de los aspectos centrales del pensamiento es el contenido que llega finalmente a manifestarse. Por eso, aquello que el niño aprende debe poder ser expresado. Además, el contenido es el interés cognoscitivo por adquirir conocimientos de los objetos. Otro aspecto a tener en cuenta es que las personas del entorno están vinculadas indiscutiblemente a los procesos de aprendizaje, los cuales deben ser significativos para que el niño pueda aprender a aprender. De esta manera, será básico todo lo que a continuación se especifica:

- Determinar el *contenido* a lograr de la enseñanza y del aprendizaje es el medio que se debe considerar en la planeación de una serie de contenidos específicos. Esto se refiere a aquello que el niño de 5 años aprenderá a interiorizar: los conocimientos necesarios para la representación de su cuerpo.
- La formación de conceptos se efectúa de forma que los alumnos observen las características de objetos concretos o que abstraigan de ellos sus propiedades comunes y esenciales.
- El mundo de las cosas que nos rodean es descubierto por los niños en los materiales que integran cada actividad y a través de los juegos y dinamos que constituyen la enseñanza-aprendizaje.
- Para formar los conceptos es necesario que dentro de los cantos y los juegos se requiera información con el fin de proporcionar al niño un aprendizaje significativo (según Piaget, este se produce a partir de la desestructuración y la reestructuración). Además, para asimilar los conocimientos siempre deben utilizarse experiencias concretas.
- Cada objeto tiene rasgos y propiedades esenciales que se emplean para reconocerlo y distinguirlo, como la forma, el tamaño, el color, etcétera. Por tanto, Piaget dice que los conceptos y categorías surgen al establecer una discriminación por semejanzas y diferencias. Por ejemplo, cada persona distingue a los niños de las niñas y reconoce también rasgos comunes entre ellos (zapatos, vestidos, sombreros) por medio de datos de carácter sensorial.
- Tener en cuenta la *clasificación*. Por ella se reúne un grupo de formas semejantes (colocar todos los cubos rojos en una pila, por ejemplo), se separan y distinguen cosas diferentes (círculos, triángulos, cuadrados), se ordenan objetos según cierto criterio como la escala de colores u otras escalas (ordenar ocho palos de longitudes diferentes en una hilera haciéndolo conforme a su longitud).
- La selección de los *contenidos* deberá clasificarse en dos temas distintos que son:
  - Primero.** Organizar las experiencias de aprendizaje significativo del niño para ampliar los conocimientos necesarios para la representación de una persona. Esto se logrará a partir de la relación del niño con su cuerpo (consigo mismo) a través de la interacción con él, así como con el control. En esta interacción se requiere que el niño construya su propia imagen corporal y logre interiorizar las diferentes partes de su organismo hasta nombrarlas verbalmente y dibujarlas detallando brazos, manos, etcétera.

**Segundo.** Organizar los conocimientos y las habilidades necesarios para la representación de un objeto. Los niños de 5 años de edad no pueden dominar por completo los procedimientos para la representación de las propiedades de los objetos (forma, tamaño, etcétera.)

#### **IV METODOLOGÍA**

El propósito de la metodología que a continuación expondremos es ofrecer conocimientos básicos para el educador o el profesor del taller con el fin de lograr el desarrollo de habilidades, hábitos y capacidades en los niños de 5 años de edad, como la adaptación de sus manos al manejo correcto de los utensilios y materiales (propios del dibujo y técnicas pictóricas), el desarrollo de sus coordinaciones motoras finas, de su control muscular y óculo-motor, necesario para dibujar y expresarse pictóricamente. Otra finalidad de esta metodología es impulsar el proceso de desarrollo creativo en el niño en el que el educador sea quien lo inspira y motive, así como el encargado de crear un ambiente en el cual el niño pueda desarrollar habilidades que se necesitan para dibujar armónicamente.

Uno de los aspectos principales de la metodología es la aplicación de procedimientos adecuados en el tipo de juegos y actividades para la asimilación de conocimientos de los objetos y personas hasta que logren ser dibujados. Estas son las técnicas de expresión pictórica. En este sentido, la metodología ofrece una estrategia de aprendizaje con la finalidad del desarrollo de habilidades en el pensamiento para que este se exprese:

- Destrezas o habilidades (motrices, mentales, instrumentales).
- El método que da el camino a seguir para el logro del aprendizaje significativo como objetivo.
- La técnica que modifica la dinámica grupal y que es el medio para poder realizar un método.
- La estrategia de pensamiento: aprender a pensar, aprender habilidades, etcétera.
- El procedimiento es el *cómo* realizar esto con una base, para así, paso a paso, lograr el objetivo del educador.

#### **V. RECURSOS DIDÁCTICOS**

Los recursos didácticos son el apoyo necesario para que el proceso del aprendizaje logre su objetivo, que es el conocimiento. El significado de los materiales radica en que ellos son el medio por el cual ocurre un proceso de aprendizaje por medio de los sentidos. Esto implica distribuir cada uno de los materiales a utilizar verificando que estén completos, seleccionándolos de acuerdo con las actividades que el educador vaya a realizar con los educandos observando lo siguiente:

- Que los materiales e instrumentos estén en buenas condiciones y que estimulen a manipular, ordenar, contrastar, construir y reorganizar (ya sea deliberado o accidental) el hecho que haga descubrimientos.
- Cada niño debe tener un espacio para sus instrumentos personales (crayolas, pinceles, lápices, hojas, pinturas, etcétera). Por ejemplo, un envase grande o una caja de cartón en un estante.
- Se sugiere aprovechar los recursos materiales que están impresos pues son de fácil ejecución. Proporcionar material al niño para que elabore un dominó, por ejemplo.
- Los medios audiovisuales son de gran ayuda para la comprensión de los *contenidos*, lo cual facilita el logro de los objetivos del aprendizaje.
- Los materiales son recursos tangibles, manejables, que ayudan a captar la idea de las formas y así el educador podrá comunicarse de una manera simple y el educando captará inmediatamente.
- El valor de los recursos materiales ayuda a generar una motivación excelente en el educando.
- Los materiales apoyan a las técnicas seleccionadas y utilizadas, por lo que deben proporcionarse de manera suficiente para lograr los objetivos.

## **VI. TIEMPO DIDÁCTICO**

El tiempo didáctico deberá planearse bien, con la metodología adecuada para que se facilite el aprendizaje en un periodo previamente establecido y, de acuerdo con este, alcanzar óptimos resultados en relación con el objetivo fijado: el aprendizaje.

## **VII. LUGAR**

Es necesario considerar las condiciones físicas óptimas como una buena ventilación, iluminación adecuada, espacio con un tamaño apropiado, materiales distribuidos correctamente y el mobiliario suficiente para conseguir el *lugar perfecto* donde desarrollar en forma conveniente el objetivo de aprendizaje.

## **DISEÑO DE LA METODOLOGÍA**

El diseño de la metodología está formado por cuatro momentos que son: el Diagnóstico, la Planeación, la Realización y la Evaluación. Enseguida se amplía la información de estos conceptos.

### **A. EL DIAGNÓSTICO**

Es necesario efectuar un diagnóstico del dibujo de la figura humana previo al estímulo para obtener una visión más objetiva de las distintas partes del cuerpo que fueron

omitidas. Ello le permitirá al educador determinar lo que los alumnos ya saben de su cuerpo para inducir y motivar a tener en cuenta las partes omitidas, además de aprovechar las posibilidades para conseguir que las dibuje. Esto facilitará la ubicación de las principales dificultades conceptuales del niño en el dibujo de la figura humana. (Véanse los capítulos I y II).<sup>61</sup>

- Se le pide al niño que dibuje una figura humana (previamente a la aplicación de la Metodología) para así evaluar su conocimiento.
- Es necesario observar el procedimiento de la ejecución del trazo del dibujo, para saber su desarrollo óculo-motriz.
- Realizar una entrevista individual para recoger con detalles la explicación que da el niño a su dibujo de la figura humana incompleta y realizar una descripción verbal al tratar de explicar lo que ha dibujado.
- El instrumento que utiliza el educador es una ficha de anotaciones que registra: el nombre, la edad, la fecha en que se ejecuta el dibujo, las partes omitidas de las distintas partes del cuerpo y alguna observación, que puede ser la descripción verbal de su cuerpo hecha por el niño o cualquier otra cosa relevante. Después, se registra cada dibujo que realice el niño.
- El educador evaluará la estructura general del personaje, lo que nos permitirá establecer qué tanto sabe el alumno de su propio cuerpo.

Las partes omitidas del cuerpo al dibujar la figura humana son:

- CABEZA (rostro): boca, ojos, nariz, cejas, pestañas, orejas, cabellera.
- BRAZOS: manos, dedos.
- PIERNAS: muslos, pies, dedos (en general, los niños de 5 años no dibujan el número correcto).
- CUELLO.
- TRONCO: hombros, pecho, abdomen, espalda y nalgas.

En un principio algunas de estas partes son más difíciles de dibujar, como cejas, pestañas, orejas, muslos, cuello, hombros, abdomen, espalda, nalgas, por ejemplo.

Cuando el educador realiza el diagnóstico, puede detectar qué conocimientos tiene el niño de su cuerpo e identificar cuáles son las necesidades y los recursos que existen para alcanzar los objetivos y la experiencia que promueve un aprendizaje significativo. A medida que el niño se desarrolla, adquiere un mejor conocimiento de su cuerpo y, por lo tanto, es capaz de dibujarse cada vez mejor estructurado.

## **B. PLANEACIÓN**

---

<sup>61</sup> Cfr., Calidor, L., *Nueva interpretación psicológica de dibujos de la figura humana*, Buenos Aires, edit. Kapelusk, 1970, pp. 55-56.

Es un proceso mediante el que se identifican necesidades, seleccionando los aspectos de desarrollo o determinando los contenidos; se organizan las formas de la enseñanza-aprendizaje y se establecen los conocimientos de los que habrá de apropiarse el niño por medio del proceso enseñanza-aprendizaje. Este proceso tiene como finalidad propiciar experiencias hasta alcanzar un aprendizaje significativo que el menor pueda interiorizar hasta nombrar verbalmente y dibujar todas las partes de su cuerpo.

### **PROPONER LA ESTRUCTURA DE LA METODOLOGÍA**

La planeación es llevar a cabo aquello que se ha diseñado para lograr una estructura metodológica. La propuesta está integrada por cuatro partes, a saber: <sup>62</sup>

**Primera parte.** Elección de los contenidos que deseamos lograr en los niños; los conocimientos de los que deben apropiarse, para así determinar la selección de juegos y actividades que fortalezcan la representación simbólica y así ampliar el conocimiento de su cuerpo. De esta manera, se estimula la representación mental.

**Segunda parte.** La selección de diferentes habilidades prácticas y su estructura que permitan al niño adaptar su mano al correcto uso de los instrumentos y los materiales.

**Tercera parte.** Técnica de dibujo para el niño de 5 de edad y su aplicación para descubrir qué puede dibujar.

**Cuarta parte.** Una metodología encaminada a incrementar conocimientos y habilidades necesarios para la representación de manera simbólica de un objeto o de una persona que rodea al niño. Todo ello para pensar, tener ideas y de esta manera, darle confianza para dibujar.

### **C. REALIZACIÓN**

En la realización se lleva a cabo la acción de lo planeado. Aquella se hace por medio de juegos y actividades considerando un período de interacción entre el niño y el educador en el cual se motiva el logro del aprendizaje significativo.

### **D. EVALUACIÓN**

La evaluación es el proceso sistemático enfocado hacia los cambios de conocimientos mediante el cual verificamos los logros adquiridos en función de los objetivos propuestos en cada uno de los contenidos. Se comparan los resultados del trabajo de la educadora y de los alumnos para determinar su eficacia. Consiste en

---

<sup>62</sup> Cfr., Villalobos Pérez Cortés, E. M., *op. cit.*, pp. 250-263.

establecer en diferentes momentos del proceso los mecanismos adecuados para valorar las distintas etapas y así saber cómo se van cumpliendo los objetivos propuestos.

## **EL JUEGO<sup>63</sup>**

Fue Froebel quien señaló por primera vez el principio fundamental de la actividad lúdica en el desarrollo del niño la cual es base del sistema de educación. La importancia que el juego tiene en el desarrollo del niño, constituye la ocupación principal en la actividad del menor e incrementa la habilidad manual. Además, el jugar estimula la imaginación y no es solamente el medio por el cual el menor llega a descubrir el mundo de la fantasía y la ficción, sino la actividad que confiere equilibrio entre ambos mundos. A través del juego, el niño da salida a su potencial creativo. Piaget menciona que el juego está ligado al pensamiento representativo. Su evolución del juego simbólico, desarrolla estructuras cognoscitivas, la representación de los objetos o personas adoptan papeles simbólicos por el simple acto de designación o, por así decirlo, por decreto.

Se acompaña al juego con material de utilería o de construcción: cubos o un pedazo de madera se convierten en una cama, una caja se transforma en automóvil, construir una casa con cuadrados. Un juguete ficticio puede ser imaginado por la ilusión, que crea genios en el aire. Un niño puede ponerse un casco del espacio para ser un astronauta, pero tales accesorios no son indispensables.

El juego de lenguaje requiere objetos: la imaginación y las palabras. Algunos juegos de lenguaje incrementan la capacidad de memoria, algunos son para escuchar y otros para adivinar. Por ejemplo, un ejercicio para la memoria puede ser: un niño inicia diciendo “Fui a un paseo y llevé mi cepillo de dientes”. El próximo niño deberá repetir esto y agregar un objeto propio: “Fui a un paseo y llevé mi cepillo de dientes y mi camisa”. Un ejemplo de adivinanza es: “Yo soy blanco, blanco y floto en el cielo. ¿Quién soy?” Respuesta: una nube.

El juego dramático es de gran utilidad en el grupo, el niño se convierte en jugador. En el juego el niño utiliza los objetos y juguetes que lo rodean para hacer una representación de la realidad. El juego dramático ofrece la oportunidad de asimilar diversos roles de la vida cotidiana. El niño expresa de manera simbólica, por ejemplo, la ficción de ser madre de una muñeca, zumbear en el aire simulando un avión, situaciones de los personajes en los cuentos o en la televisión, comportamientos de personas que ellos conocen (maestros, futbolistas, superhéroes, etcétera).

---

<sup>63</sup> Secretaría de Educación Pública, *Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de proyectos en el jardín de niños*, México., Secretaría de Educación Pública, pp. 20-24 y Rosalba Sierra, *et al.*, *Una verdad tangible*, edit. Ediciones S.A. 1983, pp. 30-35.

Los juegos de ejercicios del pensamiento cognitivos, consisten en formar el razonamiento. Algunos exigen que los niños extraigan o clasifiquen información. En otros, el niño debe ordenar los objetos en una secuencia u orden particular. Por ejemplo, armar rompecabezas, lotería, dominó, etcétera.

Para los niños preescolares el juego reglado debe ser de la vida cotidiana, sencillas y claras, y establecer acuerdos entre los jugadores. Aunque las reglas las designan ellos mismos, no resultan comprendidas inmediatamente por los menores. Todo juego se establece en relación entre iguales. Por ejemplo: carreras, lanzamiento de pelotas o canicas, etc.

Los juegos tradicionales populares que forman parte de su historia y que se transmiten de generación en generación llegan hasta los nuevos infantes. Por ejemplo, jugar a “Doña Blanca”, a “La víbora de la mar”, a “Las escondidas”.<sup>64</sup>

**El estímulo.** Los niños van a jugar. Después, la educadora los motiva a dibujar, les ofrece material: una hoja de papel, un soporte, lápiz, pintura, pinceles para aplicar el color y deja cerca los recipientes con agua; les proporciona toallas; por ejemplo.

---

<sup>64</sup> Cfr., Schulman K., E., *¿Es ya mañana?* Hifa, Israel, edit. Monte Carlo, Centro Internacional para Adiestramiento de Servicios Comunitarios, 1979, pp. 42 y 157-166.



Juego

## PRIMERA PARTE:

### ORGANIZACIÓN Y REALIZACIÓN DE LOS JUEGOS Y ACTIVIDADES SUGERIDAS

#### La elección de contenidos

Los contenidos que deseamos lograr con los alumnos, determinar la selección de los juegos y actividades a realizar para cada tipo de conocimiento. Es conveniente determinar los diversos aspectos formativos. No hay que olvidar que para la realización de juegos y actividades es necesario aprovechar los momentos que requieren una estimulación para hacer enriquecedoras las experiencias de los niños quienes irán construyendo su imagen mental o corporal (lo que han interiorizado de las distintas partes de su cuerpo).

La selección y organización de la enseñanza se produce a partir de la desestructuración y reestructuración (que es un proceso de conexiones y relaciones entre los conocimientos previos a los nuevos conceptos y los que son conocidos) de lo que hemos ido aprendiendo; hasta que el sujeto da la orden de cambiar a un aprendizaje significativo por otro. Para ello, el educador debe procurar formar o incrementar los conocimientos, habilidades y hábitos que se adquieren en el grupo.

#### **Percepción**<sup>65</sup>

Perciben y aprenden los niños de cinco años, también se afinan sus sentidos. Para que el aprendizaje sea significativo y resistente al olvido, debe ser vivenciado por medio de los órganos sensoriales, a través de su curiosidad y su interés, ``casi todo'' aquello que percibe por medio de sus ojos, oídos, dedos, nariz y boca, valiéndose de los cinco sentidos, con el fin de obtener información. Por ejemplo: al tocar bloques de construcción (para descubrir las propiedades de los objetos) su forma, tamaño, peso; golpean piedras entre sí para oír el sonido, la posición que ocupa en el espacio, etc.

La educadora hará las preguntas distintas para asegurarse que los alumnos, dan sentido a lo que ve, oye, toca, huele, y gusta adquiere nuevas experiencias. Así, el niño descubrirá las propiedades y las cualidades de su cuerpo y de un objeto, llegando a la abstracción del concepto, (sirven a los niños para distinguir un objeto de otro).

---

<sup>65</sup> Cfr., Mayoral Alavedra, A., *Introducción a la percepción*, Barcelona, edit. Editorial Científico-médica, 1973, pp. 110-115, y Alexander, G., *La eutonía (un camino hacia la experiencia total del cuerpo)*, Barcelona edit. Ediciones Paidós, 1981, pp. 36-38.

Es difícil separar los Juegos–Actividades surgen de las experiencias sensoriales y concretas. Por ello, hay que distinguir que la estimulación para aprender, siempre un órgano sensorial va ser más intenso que los otros. Es necesario tener presente, cuando los niños llegan a percibir el estímulo, que todos los sentidos van ligados los diferentes órganos sensoriales en forma simultánea. La propuesta metodológica contempla: la vista, el oído, el tacto, el olfato, el gusto.

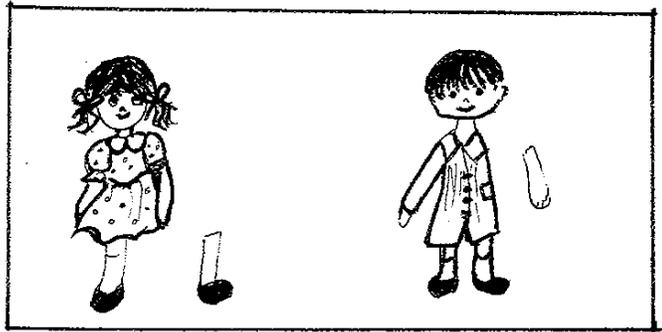
Percepción: Al observar, comprender y anotar toda experiencia que nos pone en contacto con el exterior lo que resulta es un aprendizaje. Esto se puede identificar a través de:

**LA VISTA:** Una mirada que “capta” una imagen que aparece y nos indica cómo son los objetos: su apariencia, aspecto y poco a poco se perfecciona hasta poder advertir todos los estímulos por discriminación o de memoria: forma, color, tamaño. La percepción visual se desarrolla a partir de ejercicios de coordinación óculo-motriz, relación espacial distancia y orientación, percepción de posición.

### **Juegos y actividades sugeridas para desarrollar la vista:**

- En una charola se muestran objetos diversos a los niños. Se les pide que los observen y entonces que cierren los ojos. Al cabo de un rato se les indica que los abran y se les pregunta: ¿qué recuerdan? ¿cuál es el objeto que falta?
- Se solicita a uno de los niños que pase al frente y a los demás se les pide que observen a su compañero. Luego, se le sugiere que se ausente del salón. Entonces, uno de los niños observadores lo describe: color del cabello, ojos, estatura, complexión, vestimenta.
- En una caja se colocan prendas de vestir a la vista de los niños (zapatos, calcetines, suéteres, guantes, etc.) Se le pide a un niño que se ponga todas las prendas, se toma el tiempo en que lo realiza. Después, otro compañero lo hace. Se toma el tiempo. El que lo haga más rápido gana.
- ¿Cómo diferencias los objetos según su color? Se reparte a cada niño un objeto con un color específico. Ubique sobre una bandeja objetos que son diferentes colores (verde, rojo, azul, amarillo, blanco, violeta, naranja). En esta actividad se le pide al niño buscar el color que tiene un objeto igual al suyo.
- Otra actividad consiste en identificar lo que falta en un dibujo (material gráfico). Es un muñeco que está incompleto. Se nombra la parte del cuerpo que falta y se le coloca al muñeco.

Ejemplo:



Identificar lo que falta en el dibujo

**EL OÍDO:** se desarrolla a partir de ejercicios de concentración de la memoria, de discriminación auditiva, la atención en los sonidos que se perciben: las voces, diferenciar entre ruidos producidos por la marcha, o su contacto con el suelo la cualidad de los sonidos que producen sus pies. Los sonidos varían según se percibe un músico, un cantante, un niño (las palabras articuladas, ritmos). Un niño, por medio del sonido de una campana, se puede orientar en un espacio, podría saber cuál es la distancia de acuerdo con este sonido.

### ***Juegos y Actividades sugeridas para ejercitar el oído:***

- ¿Qué puedes oír? Produzca una variedad de sonidos, un lápiz que cae sobre el piso, una cuchara en un vaso, abrir y cerrar una puerta, un silbido. El niño, con los ojos cerrados, debe tratar de adivinar qué sonido y cómo se produce.
- Con los ojos cerrados descubrir los instrumentos que se escuchan en una grabadora, una maraca, una campana, una guitarra, una flauta, etc.
- Se invita a los niños a descubrir los sonidos que puedan producir mediante las partes de su cuerpo: con los pies, las manos, frotando sus ropas a distintas velocidades, con los dedos, los codos. Se solicita que sean creativos.
- Para conocer el cuerpo, se tocan las partes del mismo, se nombran verbalmente:

Esta es mi cabeza  
Estos son mis pies  
Estas son mis manos  
Aquí me ves<sup>66</sup>

<sup>66</sup> Secretaría de Educación Pública, *Guía de actividades musicales para el jardín de niños*, México, edit. Secretaría de Educación Pública, 1968, p. 15.

**EL TACTO:** a partir de la conciencia del cuerpo se desarrollo de la aprehensión, nos proporciona informaciones esenciales y los objetos (cuando los toquemos directamente). Es el sentido mediante el cual se percibe la forma (es redondo) su temperatura (es frio) y estado exterior de los cuerpos (de plástico) gracias al contacto directo con éstos.<sup>67</sup>

### ***Juegos y Actividades sugeridas para el sentido del tacto:***

- El Juego en el que el niño puede manipular objetos con los ojos cerrados para reconocerlos por su forma y peso.
- ¿Cómo se sienten las diferentes cosas?  
Construya una “caja de tacto” cortando un agujero en una caja de cartón. Una bolsa o saco pueda servir para el mismo objetivo. Coloque varios objetos de diferente textura en la bolsa o saco. Los diferentes objetos deberán de ser duros, blandos, lisos, arrugados, etc., (ejemplos: papel de lija, yute, esponja, monedas, goma de borrar, corcho, algodón, algo de madera, algo de plástico, varias clases de telas).

Haga que un niño cierre los ojos, llévelo hasta la caja y pídale que saque un objeto. ¿Puede describir el objeto y que sea antes de abrir los ojos? Se debe permitir que los niños miren en general todos los objetos antes de colocar en el costal.

**EL OLFATO:** Es el sentido encargado de detectar y procesar los olores, ubicado en la nariz, son procesados por el sistema olfativo, a través de los orificios nasales aspiramos. El olor que nos llega de la comida. A partir de ejercicio como el colocar una variedad de frascos pequeños, agujeree las tapas ponga el contenido (cebolla, ajo, café...), ¿qué olores posee?

Rancio: el humor de nuestro cuerpo

Aromático: clavo, anís, pimienta

Floral: violeta, rosas, hortensias, nardos

Frutales: cáscara de naranja, de limón, de piña

Pútrido: echado a perder, fruta o carne descompuesta

### ***Juegos y Actividades sugeridos para motivar al olfato:***

- ¿Qué olores poseen las diferentes cosas?, con los ojos cerrados, diferentes esencias como la vainilla, canela, naranja, limón para adivinarlas.
- Pedirle al niño que clasifique algunos olores, identificando a qué origen pertenecen: flores, frutas, comida, etc.
- Proporcionarle al niño una bolsa con diferentes frutas: plátanos, naranjas, manzanas, peras, mangos, etc. Solicitarle que, con los ojos cerrados, mediante el aroma (sin tocarlas) las identifique.

---

<sup>67</sup> Cfr., Alexander, G., *La eutonía (un camino hacia la experiencia total de cuerpo)*, Barcelona, edit. Ediciones Paidós, 1981, pp. 30-32.

- Colocar sobre una mesa perfumes, alcohol, alcanfor, hierbabuena. Solicitar al niño que los identifique sin ver.

**EL GUSTO:** Es el sentido que permite distinguir el sabor de las cosas. Resulta un seleccionador alimenticio. Se detecta en las papilas gustativas ubicadas en la parte de la lengua, dentro de la cavidad bucal identifica y reconoce los cuatro sabores básicos son: dulce, salado, ácido y amargo, (la conexiones que posee el gusto y el olfato).

A partir de ejercicios cloque una variedad de alimentos comunes en una charola. Haga que cierre los ojos. Para que pruebe que descubra dulce o amargo...

Dulce: azúcar, dulce, gelatina, cajeta

Salado: chamoy, bacalao, cecina, machaca

Ácido: limón, tamarindo, naranja, guayaba

Amargo: fruta verde, ajeno, berros, aceitunas.

### ***Juegos y Actividades sugeridos para desarrollar el gusto:***

- ¿Qué gusto tienen las diferentes cosas? Coloque una variedad de alimentos comunes en una bandeja, para identificarlos: crudos o cocidos. Como las zanahorias, papas cocidas, lechuga, rábano. Haga que los niños cierren los ojos. Dele a un niño una pequeña cantidad de alimento para que pruebe. ¿Puedes decir lo que estás probando?
- Que el niño mantenga los ojos cerrados y pruebe alimentos salados: galletas, cecina, bacalao.
- Ahora que pruebe alimentos dulces como galletas de chocolate, malvaviscos, caramelo.
- Distinguir el sabor de un vaso con agua y sal y otro con agua y azúcar con los ojos cerrados.
- Nombrar la cualidad de diversos alimentos nutritivos y a través de sus atributos motivar hacia el gusto de ingerirlos.
- Propiciar el disfrute al preparar las frutas con diversos condimentos: jícama con limón y sal, papaya con miel, jitomate con limón y sal.
- Encontrar la pareja de un sabor básico que esté probando, mencionar verbalmente sus cualidades como: flan- dulce, sopa – salado, limón – ácido, mayonesa – cremoso.

## **LOS MOVIMIENTOS DE SU CUERPO<sup>68</sup>**

El desarrollo del movimiento en un niño de cinco años afina su coordinación motriz, el control de su postura, lo cual evoluciona hasta los diez años. Esto permite al niño descubrir su cuerpo físico: funcionalmente y el cuidado necesario (higiene)

<sup>68</sup> Cfr., Defontaine, J., *Manual de reeducación psicomotriz*, Barcelona, edit. Editorial Médica y Técnica, 1978, pp. 33-44.

**EL CUERPO EN MOVIMIENTO:** El niño interioriza los movimientos de su cuerpo, con la exploración de experiencias en piso se integra en movimientos (estiramientos de las diferentes partes del cuerpo). Ejercicios requieren la expresión corporal encontrar el deseo de realizar su modo propios movimientos con los niños, distintas formas de aprender.<sup>69</sup>

***Juegos y Actividades para el conocimiento del cuerpo:***

- La marcha: Se le pide al niño que ande por el patio de recreo: en todos los sentidos, cruzando los pies, hacia atrás, de lado, de puntitas, bailando, alzando los pies.
- La carrera: Que el niño corra deprisa, despacio, saltando, que se detenga. Mediante una señal sonora y siguiendo las instrucciones: ir y volver al salón.
- Los movimientos diversos realizados con las diferentes partes del cuerpo, obedeciendo las indicaciones del Educador: agáchense, hínquense, levanten los brazos, hagan figuras con las manos.
- Detrás de un telón, iluminado, se pueden escenificar grandes movimientos con las manos; realizar imitaciones y juegos de mímica.
- En un chapoteadero, hacer movimientos amplios como pájaros, peces o cualquier animal que al niño le guste.

**LATERALIDAD:** La lateralidad corresponde a la dominancia que se manifiesta en el niño lado derecha o lado izquierda, tanto las manos y los pies, según predominancia cerebral. Se adquiere a los siete años. Esto favorece la orientación espacial de su propio cuerpo, para proyección en el espacio, con otras personas y objetos.<sup>70</sup>

***Juegos y Actividades sugeridos para la lateralidad:***

- Seguir indicaciones, saltar sobre un pie y luego sobre otro, después con los dos, en un espacio libre.
- Lanzar una pelota al aire, con la mano derecha y recogerla con la misma mano. Patear la pelota con el pie derecho y luego con el izquierdo.
- Elaborar las huellas de las manos y de los pies, colocarlas en el suelo. Las señales que deja la mano o el pie derecho e izquierdo. A continuación que el niño camine siguiendo las huellas del pie y de la mano (marcha a cuatro pies)

---

<sup>69</sup> Cfr., Sefchovich, G., *et al.*, *Expresión corporal y creatividad*, México, edit. Trillas, 1997, pp. 15-18 y 50.

<sup>70</sup> Cfr., Secretaría de Educación Pública, *Actividades psicomotrices en el jardín de niños*, México, Secretaría de Educación Pública, 1989, pp. 34-38.



Camine siguiendo las huellas del pie y de la mano

- Se le pide que mueva la parte derecha del cuerpo de acuerdo con el ritmo de la música. Después que mueva la parte izquierda. En tanto se le dice alguna rima como:  
Vamos a la derecha  
Vamos a la izquierda  
Este niño lindo  
Aquí contento está
- Utiliza la mano derecha o la izquierda siempre la misma mano para ejercitar que exigen una cierta presión y habilidad (jugar canicas, vaciar líquido, lazar un cojín).

**RELACIÓN ESPACIAL – TEMPORAL:** Está estructuración espacial, implica la conciencia de los movimientos y su desplazamiento ejecutados en cierto tiempo y cierta distancia. Ejercicios de movimiento nos proporciona interiorización del espacio a partir de su cuerpo como: ubicarse en el espacio: cerca y lejos, arriba y abajo, encima y abajo, cerca de, frente a, atrás, (el espacio del otro o del grupo) localizar a las personas y a los objetos que tiene a su alrededor. Esto le facilitará organizar el espacio en dónde vive y se mueve.

Las relaciones temporales hacen posible que el niño, toda secuencia de acciones o de hechos que se repiten frecuentemente ayuda a descubrir paulatinamente el sentido de la progresión del tiempo y sucesión de acontecimientos futuros.<sup>71</sup>

---

<sup>71</sup> Cfr., Schulman K., E., *op. cit.*, pp. 141-143.

### ***Juegos y Actividades sugeridos para orientar la noción espacio-temporal:***

- Las orientaciones del propio cuerpo para el ejercicio. Se le repartirá a cada niño un aro, con él se desplazará rodeando el salón girándolo por el suelo. Se para con los dos pies adentro del aro. Se coloca cerca del aro y lejos.
- Noción de volumen: se tocan tres pelotas con volumen diferente, se acarician con las manos, se miran, muestran y ordenan según el tamaño.
- La noción de simultaneidad y sucesión. En el suelo se traza una línea, se colocan obstáculos (llantas) a distintas distancias: cerca o lejos.
- La noción de momento (tiempo) En la sucesión de acontecimientos y situaciones de la vida cotidiana cuando se describen las actividades realizadas durante la mañana o en su hogar.
- El tren: En un rincón del salón se trazan una línea que representa la estación. Con niños vamos a formar todos una fila, vamos a tomarnos de los hombros, se va a convertir en un tren. Se alinea el tren en la estación. Con un pandero o tambor se da la consigna, se escucha el ritmo de la marcha, la carrera (más rápida o lenta).  
¿Qué indica el pandero? Cuando el pandero empieza a sonar (a ritmo de marcha), se sale de la estación y circula por todo el salón. Cuando el pandero se detiene, los trenes también...<sup>72</sup>

**EQUILIBRIO:** El Equilibrio requiere de maduración. El equilibrio será largo de la marcha la forma locomoción el cual el niño nunca deja el suelo contrariamente al salto y la carrera. El equilibrio estático consiste en mantener la estabilidad del cuerpo. El equilibrio dinámico consiste en la marcha formada por locomoción de la tensión muscular (se realiza en el suelo o en plano elevado). El equilibrio después del movimiento, una actitud equilibrada en posición estática y después una actitud dinámica; puede ser como carrera, seguida por un cambio de dirección y una parada.<sup>73</sup>

### ***Juegos y Actividades sugeridos para el equilibrio:***

- Juego: Equilibrio. Con polvo de yeso o gis blanco, con una brocha se marca en el suelo una línea recta, sin salirse. Después con los ojos cerrados el niño camina en equilibrio sobre una banca de manera continua. Lleva un vaso con agua en la mano, sin derramarla, camina por la línea sin salirse o por el banco.
- La marcha: Se le solicita que vuelva a la posición estática inicial, estirando la cabeza hacia arriba y el cuerpo bien recto, después la marcha.

<sup>72</sup> Fernández I., J., *Educación psicomotriz en preescolar y ciclo preoperatorio*, Barcelona, edit. Narcea de ediciones, 1981, pp. 41-48.

<sup>73</sup> Cfr., Le Boulch, J., *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los seis años*, Barcelona, edit. Ediciones Paidós, 1995, pp. 55-65.

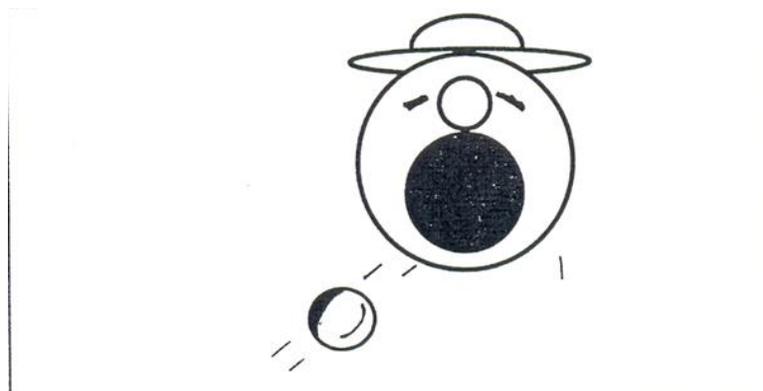
- En el suelo, el niño está en posición cuadrúpeda combinada con un brazo de lado y la pierna opuesta e inversamente.
- El cuerpo está en posición estática, pasa a moverse, se sienta, después se coloca en cuclillas con los brazos colgando, la cabeza flexionado. Se concreta en forma corporal el enrollado.
- Se mantiene el equilibrio durante breves segundos sobre u sólo pie, luego sobre el otro. Se pone en movimiento, se mantiene la coordinación y se estira con el cuerpo a lo largo del suelo. También en cuclillas, saltitos o sentados se puede realizar.

## COORDINACIÓN ÓCULO-MOTRIZ

Consiste en la acción de la mano realizada en coordinación con los ojos. Esta coordinación se considera intermedia a la motricidad fina, tiene interés para el desarrollo de la habilidad manual. Los movimientos simultáneos con ambas manos, que se organizan espontáneamente, movimientos disociados (diferentes) <sup>74</sup>

### ***Juegos y Actividades sugeridos para la coordinación óculo-motriz:***

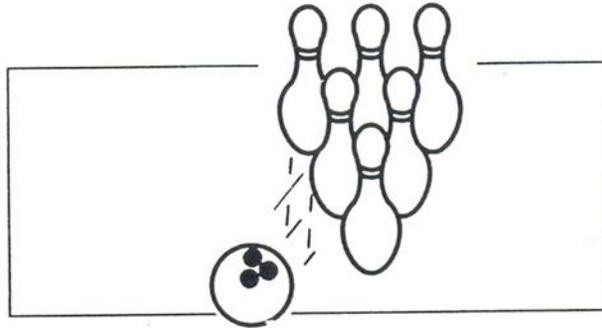
- El Educador lanza la pelota con las dos manos y el alumno la recupera, la cacha en el aire (varias veces seguidas). Después lanza una pelota con la mano y el niño la espera y con una mano la vuelve a atrapar...
- Tiro al blanco: Se lanza una pelota con las dos manos hacia un muñeco: “tragabolas” Luego, con una mano se coloca; primero desde cerca y luego a distancia.



Lanza una pelota

<sup>74</sup> Cfr., Durivage, J., *op. cit.*, pp. 71-77.

- El boliche. Se colocan 10 pinos formados. Se lanza una pelota con las dos manos y después con una mano.



Se lanza una pelota con las dos manos

- Comparar una pelota de plástico con una pelota de tela y con una pelota normal del mismo tamaño. Comparar los tamaños y los pesos. Lanzar las tres bolas sucesivamente y observar hasta qué distancia llegaron, cuáles botaron.
- Rasgar violentamente un papel periódico. Hacerlo pedazos libremente. Luego rasgar, respetando una línea, después siguiendo un contorno. Recortar respetando la línea y luego el contorno.

### **REPRESENTACIÓN DEL CUERPO.**

La capacidad de representación mental su propio cuerpo, se lo logra a través de los contactos físicos con su entorno. Integración de las experiencias a partir de interactuar con otras personas, así surge la primera imagen sintetizada de la figura humana. Una imagen corporal estática, mediante los recuerdos interiorizados de las diferentes partes del cuerpo.<sup>75</sup>

### **RECONOCIMIENTO DEL PROPIO CUERPO**

Esto recuerda una imagen corporal que debe ser enriquecida por las experiencias claves para hacer propio aprendizaje significativo. Que va adquiriendo con su cuerpo (con el apoyo sensorial, cognitivo, quinestésico) con interacción otras personas y objetos (muñecos) que le permiten reconocer y diferenciarlo de él y de los demás. El niño irá interiorizado las distintas partes de su cuerpo.

***Juegos y Actividades sugeridos para el reconocimiento de su propio cuerpo:***

<sup>75</sup> Cfr., Gonzáles G., A. M., *El niño y su mundo*. México, edit. Trillas, 1991, pp. 13-30.

- Auto – reconocimiento de sí mismo y de las partes de su cuerpo. Se puede acompañar con una canción:<sup>76</sup>

Esta es mi cabeza  
Estos son mis pies  
Estas son mis manos  
Aquí los ves

- Jugando a imitar. Un niño elige un personaje (ausente), reproduce su papel (enfrente de sus compañeros). Los niños identifican al personaje de manera verbal: padres, bomberos, cocineros, bailarina, etc.
- Reconoce diversas posiciones corporales de otros niños (de pie, acostado, sentado, en cuclillas, a gatas) Más tarde se retira (en ausencia del modelo) los nombra con palabras o lo imita.
- Los niños forman una rueda para jugar” A las estatuas de marfil”, entonan el canto:

A las estatuas de marfil  
Una, dos y tres así  
El que se mueva baila twist  
Ya mejor me quedo así

Al terminar la canción se quedan inmóviles. El que se mueve baila twist, después los demás se integran al baile.

- Se forman equipos para buscar ilustraciones de figuras humanas o de las partes del cuerpo. Se recortan y se puede construir un collage con técnicas mixtas (colores, recortes de ilustraciones) para apoyar a los niños a identificarse con la figura humana.

## **FUNCIÓN SIMBÓLICA**

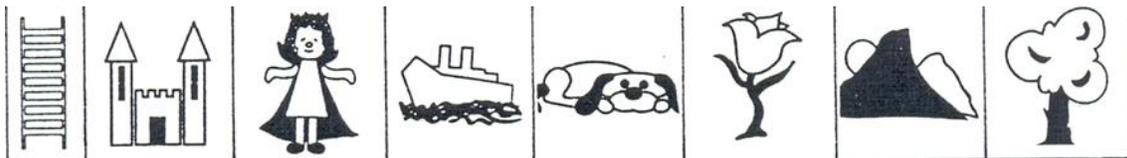
Es la capacidad de representar objetos, personas y acontecimientos (ausente) de manera simbólica, lo cual implica la evocación de una imagen mental, que está sustentada en las estructuras del pensamiento que se han ido construyendo paulatinamente y haciéndose más complejas.<sup>77</sup>

### ***Juegos y Actividades sugeridos para la función simbólica***

<sup>76</sup> Cfr., Secretaría de Educación Pública, *Guía de actividades musicales para jardín de niños*, México, edit. Secretaría de Educación Pública, 1968, pp. 18-20.

<sup>77</sup> Cfr., Shardakov, C. M., *op. cit.*, pp. 122-128, y Labinowics, E., *Introducción a Piaget, pensamiento-aprendizaje-enseñanza*, México, edit. Fondo Educativo Interamericano, 1980, pp. 195-198.

- Imitar los diversos ritmos simples como: gotas de agua, tic tac del reloj, repiquetear del teléfono; todo esto con movimientos corporales. Posteriormente, en ausencia del modelo repetir el mismo ritmo.
- Utilizar el juego simbólico para que el educando explore diversos roles relacionados con su hogar, alguna persona importante en su vida: papá o mamá. Puede tomar un objeto representativo en el rincón de los muñecos, juguetes, ropa (vestido, suéter, bolsa, portafolios).
- Inventar o narrar su cuento favorito. Por equipo organizar la dramatización, otro equipo elabora la escenografía, otros caracterizarán al personaje (ofreciéndoles prendas de vestir como apoyo) Diálogos espontáneos. Empieza la función.
- Construir un relato colectivo. Repartir distintas láminas simbólicas (objetos, castillo, personajes, animales, flores). Cada uno de los niños tomará una. El Educador comienza el relato haciendo referencia a la lámina. “Había una vez esta escalera, con una serie de escalones para subir.” Otro niño continua “al castillo que es grande”...



Construir un relato colectivo

- Manipulación de un muñeco guiñol, en forma libre se eligen personajes, se asignan papeles (muñecos de funda, la cabeza del muñeco se mueve con las manos).

**SE REALIZAN OPERACIONES INTELECTUALES Y ACCIONES INTERIORIZADAS QUE SE EFECTÚAN MENTALMENTE (por ejemplo: ordenar o colocar en correspondencia uno a uno, esto le da al niño la capacidad de abstracción).**

### **CLASIFICAR**

Clasificar constituye una serie de relaciones mentales en función de las cuales los objetos se reúnen por semejanzas y separan por diferencia (se define pertenencia del objeto por clase y se incluye en ella subclase). Los niños de cinco años la clasificación obedece según características que tienen en común (exterior) a dos tipos de experiencias con objetos:<sup>78</sup>

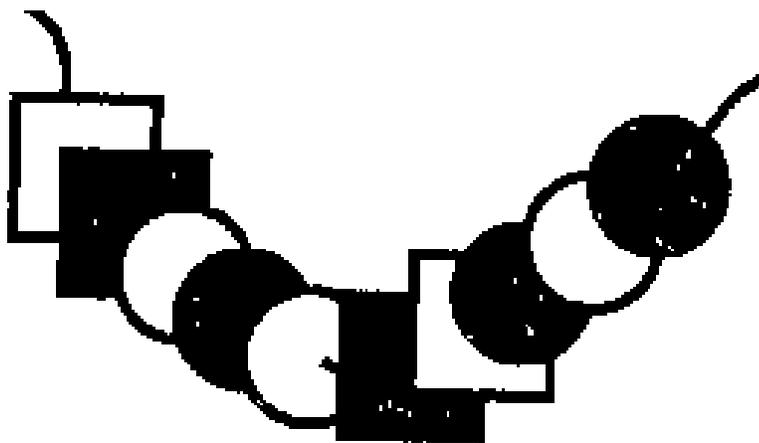
1. Pertenencia: cosas juntas o agrupar objetos que son iguales. (Por ejemplo: objetos que son redondos o muñecos sean de niñas).
2. Separar por diferencias: usando una sola característica a la vez, de acuerdo con la forma, el tamaño, el color, etc., (los niños deben separar botones azules de los rojos).

<sup>78</sup> Cfr., Penchanki de Bosch, L., *El jardín de infantes de hoy*, Buenos Aires, edit. La Librería del Colegio, 1971, pp. 131-140.

La clasificación es un proceso mental que favorece el desarrollo. Es importante definir con claridad la clase que se va a trabajar y un criterio clasificador por sus semejanzas, formas, color, textura...<sup>79</sup>

#### Juegos y Actividades para clasificar:

- Los niños separaran objetos diferentes: zapatos, suéteres, calcetines, guantes en cada círculo. Se les solicita a los niños seleccionar y juntarlos de acuerdo con sus semejanzas en los diversos círculos.
- Distinguirán cosas iguales de las cosas diferentes, cosas redondas de objetos cuadrados. Pueden separar los objetos por el color, el tamaño o las diferencias entre los objetos. Por ejemplo: repartir cuentas redondas y cuadradas para que los niños elaboren un collar con las cuentas que se ensartarán en un cordón. Se puede empezar por una cuenta cuadrada blanca y otra negra, un círculo blanco y uno negro...

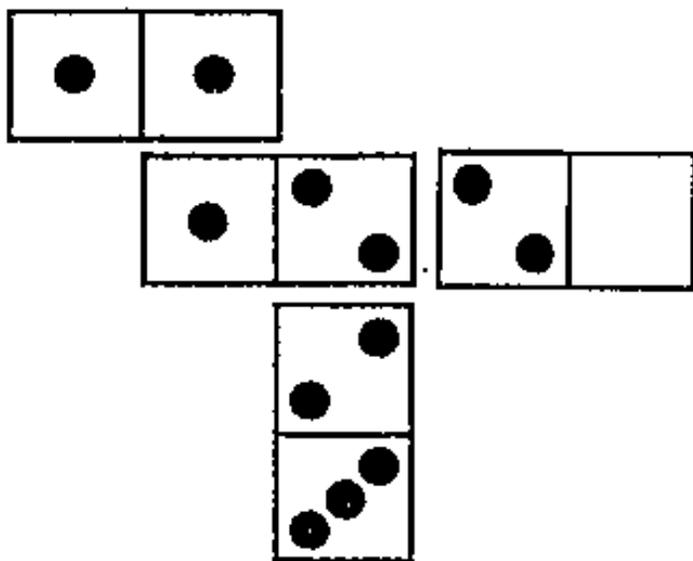


#### Clasificar

- Proporcionar al niño la oportunidad de experimentar la actividad de clasificación, tomando un criterio: reunir por las semejanzas. En una situación de juego, se les pide agrupar todos los suéteres y luego que los clasifiquen: suéteres de niño, suéteres de niña, abiertos, cerrados, por el color, tamaño, etc. y colocarlos en una caja.

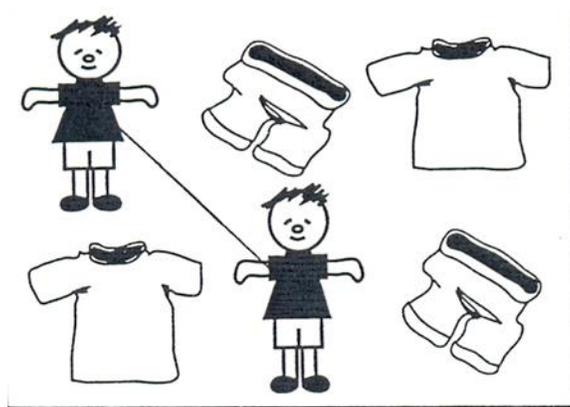
<sup>79</sup> Cfr., Schulman K., L., *op. cit.*, pp. 142-144.

- “Lotería”. El educador prepara cartones divididos en 4 o 6 partes iguales, con figuras en cada una de las partes. El objetivo será relacionar las figuras. Este juego de lotería es importante por el papel que el niño juega en él. Cada infante posee una serie de cartas con figuras para hacer la correspondencia de la carta con la figura en el tablero. El niño anuncia el nombre que aparece en la figura, cuando se logra la correspondencia se coloca una ficha sobre la figura. Al completar el cartón con las fichas, se le puede solicitar la verificación de su trabajo.
- Dominó: son pequeñas piezas rectangulares de cartón o madera. Se dividen por la mitad horizontal. En cada lado de la línea se marcan números u ordenamiento de puntos o figuras. Los dos lados pueden ser iguales o diferentes. Algunas piezas pueden quedar en blanco. El juego consiste en hacer correspondencia entre los lados iguales. Por ejemplo: una figura niña con una figura niña, el número dos con el dos, tres con tres... Pueden formarse diversos modelos a medida que el niño o los niños continúan ordenando los lados como corresponde<sup>80</sup>



- Apoyo gráfico. Utilizando una lámina u mediante una línea, las figuras semejantes en cada columna. Luego colorea la ilustración.

<sup>80</sup> Cfr. Schulman K., *op. cit.*, p. 161.



Figuras semejantes

### **SERiar:**

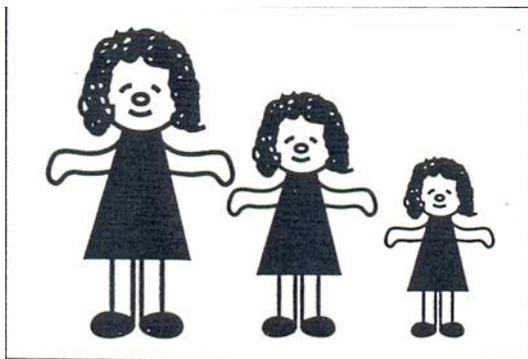
Seriación es una operación lógica que a partir de un sistema de referencia permite establecer relaciones comparativas entre elementos de un conjunto y un orden según sus diferencias, permite tener relaciones comparativas elementos de conjunto y ordenarlo según sus diferencias ya sea formas decreciente o creciente.

Primera etapa, parejas y tríos. (formar las parejas de elementos coloca la más grande y la más pequeña, el más corto, el más largo, el mismo que, más que, menos que. En el niño de cinco años, el ordenamiento se realiza con base en algunas propiedades o por jerarquía. Se elige un criterio determinado, (sin conservación de la cantidad, ausencia de correspondencia).<sup>81</sup>

### Juegos y Actividades para Seriar:

- Ordenar objetos según el tamaño, se forma una serie de mayor a menor. Ordenar a los niños del grupo del mayor al menor. Un niño preguntará ¿cuál es el mayor o cuál es el más pequeño?
- Hacer comparaciones el mayor, al menor: tres muñecas de diferente tamaño, la más grande, la mediana y la pequeña. Posteriormente, con material gráfico dibujará e iluminará tres muñecas, la grande, la mediana y la pequeña.

<sup>81</sup> Vid. Secretaría de Educación Pública, *Guía de consulta para las maestras de jardín de niños*, México, edit. Secretaría de Educación Pública, México, 1976, pp. 19-27, y Labinowics, *Introducción a Piaget: pensamiento-aprendizaje-enseñanza*, México, edit. Fondo Educativo Interamericano, 1980, pp. 66-78.



La grande-la mediana-la pequeña

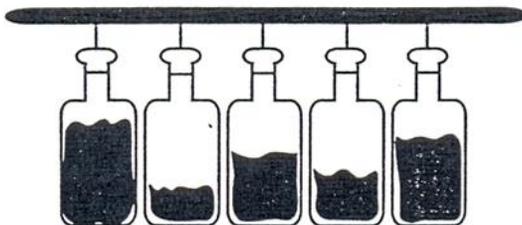
- Hacer comparaciones el mayor al menor, con el material gráfico.



Grande y Pequeño

Seleccionar un color para iluminar los pequeños y otro para los grandes.

- Los objetos se ordenan con el siguiente criterio: del mayor al menor cuidando siempre que el elemento de la serie guarde una relación mayor que o menor que con botes, botellas de diferente tamaño.
- Llene varias botellas de cristal con distintos niveles para elaborar un instrumento musical que se golpea para producir diversos sonidos.



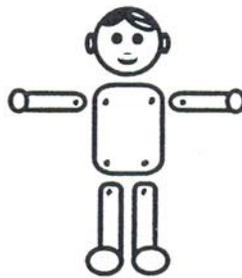
**Elaborar un instrumento musical**

### **INTEGRAR LAS PARTES DE UN TODO**

Debe operar sobre los objetos (de conocimiento) a través de poder desplazarlos, contactarlos, combinarlos, separarlos y armarlos, sirve para realizar operaciones interiorizando. Por ejemplo: reconstruir un rompecabezas o armar un muñeco.<sup>82</sup>

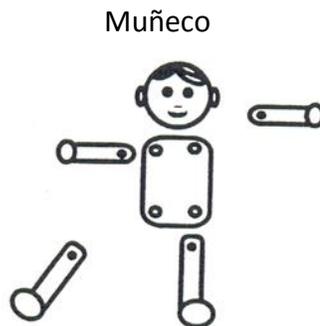
#### Juegos y Actividades sugeridas para integrar las partes de un todo.

- Utiliza un rompecabezas con forma de muñeco de plástico. Se arma y desarma.



#### Rompecabezas

- Quitar a un muñeco la parte de su cuerpo que le falta y pregunte si está completo el muñeco. Deberá ser una parte muy obvia: brazo, piernas, cabeza para que el niño descubra que falta y se lo ponga.



---

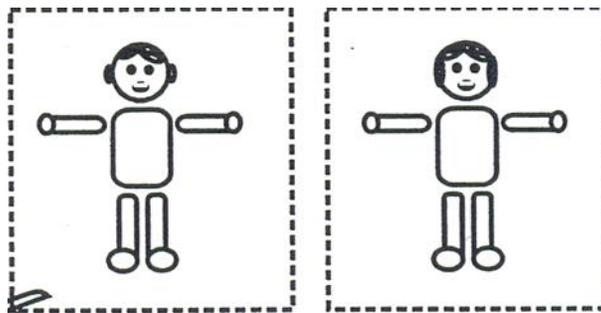
<sup>82</sup> Cfr., Shardakov, M. N., *Desarrollo del pensamiento en el escolar*, La Habana, edit. Editorial de Libros para Educación, 1978, pp. 25-27.

- Realizar un rompecabezas. Se recorta la ilustración de una figura humana y se pega en un cartón dividiéndola en partes.



Rompecabezas

- Un muñeco se desarma para después armarlo.
- Repartir a cada niño una lámina y pedirle que recorte las distintas partes de su cuerpo y después lo arma correctamente.



Rompecabezas

## AFECTOS Y SOCIALIZACIÓN

A partir de la interacción con otros niños y personas se descubren los afectos, las emociones, los sentimientos, el aspecto cognoscitivo.

En el proceso de socialización, las relaciones y la capacidad de estar en contacto con otros compañeros dentro de la cotidianidad del aula; le permite descubrir normas, actitudes y habilidades para convivir como una parte del grupo.<sup>83</sup>

## EXPRESIÓN DE LOS AFECTOS DEL ROSTRO

El educador debe saber que la única manera de conocer al niño y permitirle expresar con confianza sus afectos, emociones: tristeza, miedo, alegría, enojo, amistad, con el rostro.

<sup>83</sup> Vid., González G., A. M., *El niño y su mundo*, México, edit. Trillas, 1991, pp. 31-40.

## Juegos y actividades para la expresión de los afectos del rostro.

- Permitir que se expresen con los demás, acompañada con un canto:

Cuando tengas ganas de reír no te quedes con las ganas de hacerlo (Ja Ja Ja...)

Cuando tengas ganas de \_\_\_\_\_

Cuando tengas ganas de \_\_\_\_\_

No te quedes con las ganas de \_\_\_\_\_

(Se repite varias veces)

- Expresar un afecto por medio de la mímica, los gestos permiten comunicar y expresar emociones simples. Ejemplo:  
Tristeza: movimientos lentos, tapar los ojos y la boca.  
Miedo: La cabeza alta, alerta en todas direcciones.  
Alegría: Semblante alegre, movimientos con la boca.

## **EXPRESIÓN CORPORAL**

La capacidad de que el niño tiene de expresar sus emociones o afectos mediante movimientos corporales. Permitir expresarse consigo mismo y con los demás.<sup>84</sup>

- El niño imita a un muñeco de cuerda, con apoyo musical o un canto:

Soy un muñequito que muy tieso está  
Dentro de su caja lo van a guardar  
Mírenlo bajando poco a poco va  
Muy cerca del suelo tiene que llegar  
Está dormidito, ya va a despertar  
Cuando el piano cuente tres lo verán saltar 1 2 3.....

- El educador dice a los niños que los sonidos existen, que necesitamos clasificar los que nos agradan y los que nos desagradan. Se les sugiere que con el ritmo de la música expresen con su cuerpo lo que les agrada y les desagrada.
- Buscar que el niño exprese con su cuerpo: miedo, tristeza. Jugar a la bruja, al vampiro. En el salón se les proporcionará ropa: gorro, escobas, olla, etc. Utilizar el cuerpo con movimientos cautelosos, temblorosos, brazos rígidos, simular huida para que otro niño descubra la expresión de miedo.

Esta bruja está triste y se puso a llorar  
Porque los niños tienen miedo  
El vampiro, los dientes apretados, la mirada<sup>85</sup>

---

<sup>84</sup> Vid., Fernández I., J., *Educación psicomotriz en preescolar*, Barcelona, edit. Narcea, 1981, pp. 49-52.

## Hiriente, brazos rígidos

Los niños descubren la expresión de \_\_\_\_\_

- Que el niño actúe espontáneamente, exprese sus emociones a través de movimientos corporales, imitando a un robot, tiene los ojos de vidrio y mira a todos, mueve los brazos y las piernas a veces moviendo rápidos y a veces lento.
- Organizar dos equipos para jugar “Dígalo con mímica”. El primer equipo pasa. A un niño se le explica que en este juego no se permite hablar ni una palabra, ni sonidos. Sólo con mímica, al transmitir un estado de ánimo por medio de movimientos corporales. El segundo equipo adivina al primero que tendrá de pasar al centro a imitar, actuar.

### CONVIVENCIA SOCIAL

La posibilidad de tratar a otras personas le permite al niño descubrir la cooperación y la participación. Además, el jugar con otros niños le ayuda a ir ganando seguridad en sí mismo. El educador podrá utilizar todos los recursos y espacios para que dentro de la vida diaria adquieran un significado las relaciones amistosas.<sup>86</sup>

- El educador puede recibir al niño con un “regalo sorpresa” como: un muñeco guiñol o una flor con su nombre.
- Se puede organizar una fiesta con sus compañeros. Elaborando un regalo para que se lo den al niño del cumpleaños. Hacer un pastel y decorarlo. Decorar el salón, abrazarse para darse el regalo y comer el pastel.
- Mayor participación de los niños en las actividades que requieren una organización precisa mediante: la decoración del salón de clases, según la estación del año o con fiestas que se celebran. Se les puede sugerir sobre el aspecto material. El grupo se organizará para elaborar la decoración.
- Pedir a los niños que sigan las indicaciones para jugar. Cinco niños cierran los ojos, buscan a sus otros compañeros. Cuando se encuentran si hablar lo van a tocar para descubrir quién es (usando solamente la mano.)...
- Con las manos hacer flotar objetos, pelotas, etc. Proveer a los niños de salvavidas o flotadores de manera que puedan jugar libremente. Aprender las primeras técnicas de flotación.
- Al salir del agua es conveniente que se bañen en regadera o con manguera. Lavarse la cara, el cabello, el cuerpo, secarse, vestirse, peinarse (por sí mismos)
- Propiciar situaciones para que el niño resuelva por sí solos, pequeños problemas. Recorrer e inventar el camino trazado en el suelo, permitir que

---

<sup>85</sup> Secretaría de Educación Pública, *Guía de actividades musicales para jardines de niños*, México, edit. Secretaría de Educación Pública. México, 1968, pp. 13, 15 y 20.

<sup>86</sup> Cfr. Secretaría de Educación Pública, *Programa de educación preescolar*, México, Secretaría de Educación Pública, 2004, pp. 65-69.

el niño logre brincar obstáculos. Ocultar objetos para que el niño los busque.

## **NORMAS DE CONVIVENCIA SOCIAL**

Aunque éstas no sean comprendidas por los niños inmediatamente y no sean del todo explicitadas, adquieren practicándolas las normas de convivencia en el grupo, después los llega a la costumbre por estar juntos y respetarse mutuamente.

- Realizar actividades de hogar: hacer mermelada. El procedimiento es sencillo y conocido. Organizar equipos para lavar la fruta, frotarla y cambiar el agua. Cortar la fruta, quitar las semillas. Pelar la fruta, trocear y cocer. Pasar la mermelada de la olla, a frascos con un cucharón, llenar los envases sin derramar.<sup>87</sup>
- Colocar el material y el mobiliario en su lugar al terminar una actividad. Establecer ciertas normas. Cada niño debe tener un lugar para crayolas, tijeras, lápices, pinturas, etc. Ya sea en el cajón de un mueble o en una caja de cartón.
- Realizar tareas rutinarias como el crecimiento de las semillas. Regla: recordar que se deben mantener húmedas. Un terrario para pequeñas tortugas o lagartijas. La consigna: darles comida y agua. Se sugiere observar el comportamiento de algunos animales: comida, crecimiento, etc.
- Elaborar reglas para trabajar en equipo es algo que el niño debe descubrir. Implica respetar al otro, participar para alcanzar un propósito común. Realizar el vitral o collage tiene muchas posibilidades para el niño que trabaja en equipo (picado, entretrejido, rasgar, recortar, pegar, etc.)
- La práctica de normas pone en juego la actividad espontánea del niño.  
Ejemplo: Entonar “Doña Blanca”:

Doña blanca está cubierta  
con pilares de oro y plata  
Romperemos un pilar para ver a Doña Blanca  
¿Quién es ese Jicotillo anda en pos de Doña Blanca?  
(Jicotillo) Yo soy ese jicotillo que anda en pos de Doña Blanca.

## **SEGUNDA PARTE**

### **HABILIDADES PRÁCTICAS**

Se sugiere prever a la educadora de la información que el niño debe desarrollar con un sistema de habilidades prácticas que le posibiliten el manejo de los instrumentos y materiales de trabajo. Para favorecer el desarrollo del grafismo en el niño de edad

---

<sup>87</sup> Cfr., Secretaría de Educación Pública, *Programa de educación preescolar*, México, Secretaría de Educación Pública, 1981, pp. 40-51.

preescolar (pues éste es un acto que necesita un desarrollo y coordinación viso-motora apropiados, es una actividad muy compleja que implica coordinación entre poner los ojos que vean y ejecutar la señal que el cerebro envía a la mano para que esta obedezca, a partir de esto, el infante puede adquirir el control del movimiento para aumentar las habilidades prácticas que le posibiliten el manejo de los utensilios y los materiales de trabajo que se deben seleccionar de acuerdo con su nivel de madurez).

Es necesario que la educadora sea una guía apropiada para el niño, cuando se utilicen los materiales y utensilios, o cuando la actividad sea nueva para él, y también es necesario que se respete el tiempo apropiado para la exploración. Los niveles evolutivos nos irán señalando el orden de la presentación de estas habilidades. Está demás decir que pasamos de la habilidad más sencilla a la más compleja.

A continuación daré a conocer algunas de estas habilidades prácticas y su estructura:

**ESTRUJADO:** Apretar un papel con las dos manos hasta arrugarlo. Esto le permite al niño experiencias de control de papel.

- a) Realizar bolas de papel (periódico) grandes o pequeñas utilizando las dos manos.
- b) Utilizar sólo una mano con papel de china (u otro material delicado) para hacer las bolas.
- c) Utilizar las yemas de los dedos para formar las bolas.

**ENROLLADO:** Hacer pequeños rollos de papel.

- a) Tiras cortas y después largas y enrollar
- b) Engomado (humedeciendo con engrudo) una tira siguiendo el contorno y enrollado.
- c) Rellenar figuras en círculos para hacer una figura de caracol.

Antes de presentar las tijeras habrá un tiempo dedicado a rasgar y trozar papeles únicamente con los dedos. En tanto el rasgado comprende más músculos grandes, en el trazado se requieren músculos que controlen las yemas de los dedos.

**RASGADO:** Cuando se practica el desgarrando con los dedos trozos de papel o hacer pedazos el papel sólo con ayuda de las manos permite una mejor coordinación viso-motriz destreza, permite que obtenga sentido de la forma.

- a) Rasgar libremente el papel.

- b) Rasgar tiras de papel periódico o revista.
- c) Rasgar el papel siguiendo una línea recta, ondulada, etc.
- d) Rasgar el papel siguiendo un contorno.

El papel periódico es el más indicado para estos ejercicios por su reducido costo. Trozar papel (papel kraft, forro de cuadernos, etc.).

**DOBLADO:** Consiste en flexionar una parte sobre otra. El papel permite al niño descubrir el volumen con el papel doblado.

- a) Doblar un cuadrado o círculo grande a la mitad y luego hacerlo más pequeño.
- b) Doblar un cuadrado o círculo en cuatro partes.
- c) Doblar un rectángulo en varias partes invertidas y realizar una figura sencilla.
- d) Doblar una figura, haciendo sencilla papiroflexia.

**PUNTEADO:** Consiste en puntear o perforar un papel utilizando un instrumento puntiagudo (punzón, aguja). Es necesario extremar cuidados con los niños y poner un corcho o cartón.

- a) En forma libre una superficie plana.
- b) Punzar en una línea recta.
- c) Punzado y siguiendo un contorno de la figura y luego desprendiendo con las manos.

**ANUDADO:** Consiste en hacer nudos utilizando cordel como parte del trabajo. Esta actividad presenta un grado de dificultad mayor que la anterior. Se requiere ir ejercitando poco a poco antes de darle un cordel para anudar, se requiere una coordinación óculo-motriz.

Cuando comenzamos con estas técnicas siempre hay transformación, es un acto plástico, un proceso de la imaginación.

**ENTRETEJIDO:** Consiste en poner tiras de papel, tela o plástico unas verticales y otras horizontales, alternando para realizar cuadros o tapetes que simulan un petate.

Las tijeras, un instrumento de manejo delicado para el niño.

**HABILIDAD DE RECORTAR:** Consiste en recortar un trozo de papel cartón o tela utilizando unas tijeras (de punta romana). Esta actividad debe desarrollarse cuando haya alcanzado cierto grado de madurez y la coordinación óculo-motriz, requiere el dominio de las tijeras.

- a) La tijera se sostiene con el dedo pulgar en el ojo de la cuchilla inferior y el dedo medio en el ojo de la cuchilla superior.
- b) El dedo índice sirve de soporte y guía de las tijeras al momento de cortar, apoyándose en la cuchilla superior para lograr abrir y cerrar sus patas y hacer cortes rectos cerrándolos una vez.
- c) Si el corte que se va a realizar es recto, la tijera es la que irá avanzando; pero si el corte es circular debe mantenerse la tijera fija y hacer avanzar la hoja. Siguiendo esta técnica deberán recortarse con tijeras objetos de papel siguiendo diversos contornos.
- d) En una caja de cartón guardar los recortes.

**PEGADO:** Ofrece la posibilidad de trabajar con gran variedad de materiales. Esta técnica favorece la coordinación fina mediante el empleo del pincel y pegamento.

Sobre un papel auxiliar se aplica pegamento con una brocha, se coloca la figura en lugar exacto y se elimina el exceso de pegamento.

**TERCERA PARTE ALGUNAS TÉCNICAS DE DIBUJO** para aplicar con los niños en edad preescolar desarrollan una especie de prolongación de sus manos y proyectan cada movimiento sobre el papel y la variedad de tensión muscular. De acuerdo con el material que se emplea será el nombre de la técnica que será utilizada por los niños. Hay que considerar la importancia del manejo de los utensilios en el desarrollo motriz (brazo-mano) y la coordinación viso-motriz (cuando ven los ojos y dan una señal que el cerebro envía a las manos).

Se utilizará un soporte en cada una de las siguientes técnicas:

- Técnica Gráfica: Esta disciplina y expresión plástica tiene relación con el dibujo. La palabra “gráfica” se deriva del vocablo griego *graphis*-lápiz y *graphé*-inscripción (descripción, acción de dejar, marcar, dibujar). El grafismo realizado se realizará con materiales que vayan de acuerdo a las posibilidades motrices del niño (lápices de distinto grosor y colores, etc.).

- Técnica de lápiz: Se refiere al empleo adecuado de materiales (papel, goma de borrar, instrumentos (lápiz) con presión o sin ella), cuyo trazo siempre está controlado por la voluntad consiente del dibujante, sobre una superficie bidimensional. Los lápices anchos y espesor son mejores para niños pequeños y más fáciles de aprehender por manos pequeños.
- Técnica de cera o crayola: Instrumento artesanal básico, muy conocido por el niño de cinco años, es manejable, se utilizan y sostienen en las manos como lápices comunes. Muchos lápices de colores se rompen o se rompen o se usan tan sólo restan pequeños fragmentos. (Guarda los pequeños fragmentos en una caja separada. Posteriormente los puedes mezclar con parafina fabricar velas). Para obtener la crayola, se requiere cera virgen mezclada con barniz graso, pigmento y se aglutina en caliente. Las crayolas se ofrecen en distintas calidades, más grasosas (al óleo) medio blando o duras. Se usa en barra la crayola inclinada, no se aprieta. Para colorear una superficie o para cubrir una figura se necesitará presión fuerte o débil, según el tono que se desee.
- Técnica con lápices de colores: El dibujo lápices de colores se efectúa en general sobre papel blanco. Los lápices de colores se utilizan y sostienen en las manos como los lápices comunes. Deberá poseer varias cajas, cada una variedad de colores, distribuidos de manera que el niño pueda alcanzar con facilidad el color que desee. Es un procedimiento en seco, no se diluye. Lápices de color: Su fabricación lleva pigmento no tóxico con relleno. Pueden ser gis, talco o caolín. El aglutinante se hace a base de una selección de resinas de cera o goma de celulosa en proporción a la dureza que se persiga. El objetivo para el niño de cinco años será sostener el lápiz de color y no apretarlo para poder realizar una línea y seguir un contorno.
- Técnica de gises: Ideal para las primeras experiencias del niño de cinco años, ya que permiten sostener en la mano con un movimiento, utilizando (como la crayola) el gis para un trazo placentero. Los gises posee una textura propia especial. Gises: Arcilla blanca o pigmento de color que se aplica sobre papel de diferentes tonalidades, los gises de colores permiten empastar, lo que facilita la combinación de gamas, y el desarrollo del sentido del color y aprender que la intensidad de éste depende de la presión que se ejerza sobre el gis. Como este material requiere mucho menos presión que el lápiz se puede fijar humedeciendo las puntas del mismo en agua de avena hervida, agua de grenetina fría, agua con pegamento blanco, agua de almidón hervida o agua con azúcar. Finalmente para evitar la desintegración del gis, se debe emplear un fijador de cabello para que no se desprenda del papel o humedecer previamente en leche azucarada (dos horas

antes). Este material puede utilizarse para dibujar sobre todas clases de papel, incluyendo papel lija.

- Técnica de plumones: Los plumones son de diferentes tamaños, los anchos son los mejores para los niños pequeños, después con otro tamaño y es fácil aprehender por sus manos pequeñas. Son cilíndricos de metal o plástico que contienen un filtro impregnado de líquido. Los fabrican con punta fina o gruesa en amplia gama de colores. Se deberá poseer varias cajas de diferente tamaño con una variedad de colores.<sup>88</sup>

La selección de los materiales: antes de realizar cualquier técnica el educador debe permitir a los niños familiarizarse con los materiales a través de una manipulación y experimentación de los instrumentos, con el propósito de que descubra las características físicas de éstos y sus capacidades y aprenda a expresarse por medio de ellos. El uso de los materiales debe adecuarse a diversas circunstancias para lograr trazos amplios y gruesos (crayolas, gises, etc.), y los que favorecen trazos finos y precisos (lápices, plumones, lápices de colores, etc.), los primeros adecuados para la iniciación y los segundos para el dibujo con detalle.

Deberá sostener correctamente el instrumento y no apretarlo, pues no es lo mismo usar un lápiz que usar una crayola, ni sostener un lápiz de color que una pluma. En cada caso se requiere de un modo de operación diferente. No permitas que en los primeros intentos de dibujar el niño se desanime por el uso del lápiz o crayola. El infante asimila el uso del lápiz, crayola, gis o pluma, siempre y cuando el educador le haya puesto en sus manos el instrumento y le enseñe su uso hasta lograr el control de los primeros utensilios. Con ello se perfecciona la coordinación óculo-motora y se ejercita el control muscular en el manejo de estos instrumentos, alcanzando finalmente el logro de autocontrol expresado en sus trazos. Cuando el niño descubre las huellas del lápiz sobre el papel, y más adelante, les asigna un significado, experimenta la alegría de poder expresarse.

El dibujo con crayola se efectúa en general sobre papel blanco o de color, cortado en tamaño que pueda ser manipulado con facilidad. También puede servir de fondo el papel periódico, cartón liviano, etc.

Ejemplo: planificar técnica de la crayola:

Sostener la crayola correctamente, no apretarla:

---

<sup>88</sup> Cfr., De Bartolomeis, F., *El color de los pensamientos y el sentimiento*, México, edit. Octaedro, 1994, pp. 25-45; Fabregat, F., *El dibujo infantil*, México, edit. Fernández, 1966, pp. 18-28; Cherry, C., *El arte en el niño en edad preescolar*, Barcelona, edit. C.E.A.C., 1984, pp. 40-55; Gandulfo de G., M. A., *Técnicas gráficas-plástico, Enfoque globalizado en el nivel inicial*, Buenos Aires, edit. Lumen-Humanitas, 1999, pp. 33-45.

- Así comenzará a realizar trazos libres sobre el papel.
- Ejercitar el garabato cada vez más libre, controlado.
- El niño será quien decida si se cubre todo el espacio con trazos rectos y ondulados, gruesos o finos.
- Se usa la crayola inclinada para hacer trazos gruesos y finos que sean en la misma dirección horizontales o verticales.
- Lograr trazos siguiendo un círculo o una espiral fuerte-suave.
- Se hace el trazo siguiendo la forma o el contorno a partir de la figura.
- La crayola de punta se utiliza para intensificar o enfatizar un trazo.
- La crayola puede usarse acostada sobre el papel, se utiliza para hacer fondos tenues, cubrir una figura, rellenos de contornos en una misma dirección.
- Se coloca en un bote con distintas crayolas, realizar líneas multicolores dispersas con movimientos que aparecen en toda la superficie en el papel kraft.
- Del esfuerzo que realiza el niño por dominar estos instrumentos y su empleo surgirá la habilidad para dibujar.

Materiales necesarios: una mesa o un caballete en el cual se coloca o se asegura una base con tabla plana de madera suave. Proporcionar un lugar para que los niños coloquen sus obras de arte terminada; los medios de comunicación bidimensional (dibujo, pintura), pueden colocarse encuadrados. Todas las obras artísticas escribir el nombre del niño y la fecha.

Una pizarra o una lámina fijada a la pared horizontal a ella cuya longitud sería de ocho metros, largo y cuatro metros ancho, para hacer **un mural**, colocar desde principio en la pared, un papel largo y ancho, de la que sirva de trasfondo. Deberá protegerse el piso colocar el periódico y colgar en la pared el plástico, para que los niños trabajen. Empastar con pegamento blanco varios trozos de papel trozos de papel proporcionará un tamaño adecuado, luego se pinta y se dibuja. Otra forma es empastar con engrudo de colores, poner algodón para las nubes, ramas de árbol, preparar recortes y pegarlos, etc. Cómo decorar el mural depende del educador y los niños. Por ejemplo: un mural puede reflejar una visita a un lugar reciente, un cuento favorito de los alumnos o algo original proviene de la imaginación de los niños, etc. Usted puede

proporcionar los materiales y guiar el trabajo, pero debería permitir que los niños expresen libremente sus ideas.<sup>89</sup>

## **CUARTA PARTE DE LA METODOLOGÍA**

La educadora desempeña un papel importante para fortalecer el proceso de desarrollo de la representación simbólica del niño preescolar, a través de una metodología para que adquiera confianza al dibujar.

El desarrollo del dibujo no está en su enseñanza como tal, sino las diferentes acciones que realizamos con los niños, habilidad del manejo de los instrumentos. Enriquecer las representaciones con respecto a las propiedades de los objetos, que le permite a los niños explorar y entender, como son su forma, tamaño, color y posición que ocupan en el espacio, para gradualmente pueda adquirir conocimiento de las cosas.

Se propone la siguiente metodología dividida en 4 partes o momentos, el objeto de esta metodología es promover la imaginación que es la base de la creatividad en el dibujo.

Estos cuatro momentos son los siguientes:

- El primer momento es la estrategia para pensar.
- El segundo momento es iniciar con la observación.
- El tercero momento corresponde a la estimulación y a la motivación.
- El cuarto momento está destinado al desarrollo de la imaginación que guía al niño a dibujar.

Es importante valorar los dibujos infantiles porque exteriorizan el mundo interno del niño, estos pueden reflejar los conflictos por los que el atraviesa o también puede expresar sus alegrías, así como el conocimiento que ha alcanzado de las cosas.

### **EI PRIMER MOMENTO: ESTRATEGIA PARA PENSAR**

Para el primer momento se propone que los niños realicen una serie de ejercicios para desarrollar su pensamiento simbólico para después ser plasmado en un dibujo:

**Interpretación simbólica de objetos:** Cada niño necesita expresar su interpretación simbólica de diferentes objetos. Por ejemplo: Las sillas se convierten en un camión o

---

<sup>89</sup> Vid., Ruiz E, L., *Metodología de la educación plástica en la edad infantil*, La Habana, edit. Editorial Pueblo y Educación, 1991, pp. 125-128.

fingimos ser una madre abrazando una muñeca. En el juego, los objetos y personas adoptan un papel simbólico por el simple acto de la designación. Tal ficción se puede ayudar con utilería (envolverse en una sábana para ser fantasma).<sup>90</sup>

**Ejercicios de Memorización:** Otro ejercicio que apoya el desarrollo del pensamiento se es a través de memorizaciones como son la recordación de objetos específicos, repetir un canto o recordar nuestros colores favoritos.

**Ejercicios de Preguntas y respuestas:** En este ejercicio el educador formular preguntas sencillas con el objetivo de generar respuestas por parte de los niños. El educador deberá interpretar la coherencia de las respuestas y corregir en caso sea necesario. Por ejemplo:

- ¿Con qué comes, hablas y hasta das un beso? (boca)
- ¿Es rosa y se encuentra dentro de la boca? (lengua)

**Ejercicios de clasificación:** Los niños necesitan clasificar objetos que conocen por diferentes categorías como son: color, la forma y el tamaño. La categorización se llevará a cabo al establecer una discriminación por semejanzas y diferencias. Por ejemplo: Se les pide a los alumnos a agrupar todas las muñecas que sean de niñas, todo los muñecos que son de niños.

**Ejercicio de Hacer burbujas:** En este ejercicio los niños realizan burbujas con jabón, el objetivo es que puedan interpretar las diferentes burbujas para imaginar semejanzas con otras cosas.

**Ejercicios de Lenguaje Mímico:** El objetivo de este ejercicio es que el niño pueda transmitir un “personaje” por medio de movimientos corporales, faciales o gestos y que los niños adivinen cuál es el personaje.

**Ejercicios con la naturaleza:** En estos ejercicios se incentiva el contacto con la naturaleza y la utilización de todos los sentidos. Por ejemplo: pueden ser las flores del parque, cual es diferente a las demás, es necesario que las huelan, las toquen y las vean, que puedan memorizar cuántas flores son. Que describan verbalmente cómo son las flores, y que después las dibujen.

---

<sup>90</sup> Cfr. Flavell, J. H., *op. cit.*, pp. 170-180.



Encontrar flores

## **SEGUNDO MOMENTO: LA OBSERVACIÓN:**

La observación constituye la base fundamental de la habilidad intelectual; aporta la adquisición de conocimientos concretos a los niños y es la rectora de toda apreciación. Piaget comenta la necesidad de ejercitar la observación y que esta permitirá aumentar la capacidad de representar los objetos por medio de símbolos.<sup>91</sup>

Observar es el proceso de mirar con atención los objetos seleccionados. El primer paso es la perceptivo visual, que es fijar la atención en el objeto, el segundo paso es pensar en la esencia del objeto.

Enseñemos a los niños de cinco años a desarrollar el sentido de la observación con todo aquello que despierte su interés, ayudando al alumno a fijar su atención, captar todos los detalles de cada objeto o persona.

Para ello es conveniente que el educador, sólo minutos después de lo observado, le proponga al niño que dibuje de memoria lo que observó (en ausencia del modelo). Y que

---

<sup>91</sup> Cfr. Secretaría de Educación Pública, *Guía práctica docente en el ciclo escolar*, México, Secretaría de Educación Pública, 1984, pp. 42-44.

después analice si lo observado se encuentra reflejado en su dibujo. Este esfuerzo le permite desarrollar la capacidad de analizar y enriquecer una serie de conocimientos que se integran paulatinamente en su capacidad de pensar. Por ello será necesario elaborar una planificación que permitirá mejorar la calidad de la observación o el 'saber mirar'.

Planificación de la observación:<sup>92</sup>

1. ¿Para qué lo vamos a observar?  
Objetivo
2. ¿Qué aspectos específicos vamos a mirar?  
Descubrir las características esenciales del objeto.
3. ¿Cómo lo vamos a observar?  
Método y procedimiento.
4. Una invitación a que los niños miren lo más detalladamente posible el objeto.
5. Explica sobre lo observado, para descubrir los detalles del objeto.
6. Después, un alumno describirá verbalmente lo que miró, se formularan preguntas sencillas sobre elementos específicos.

Se proponen cuatro ejercicios para el desarrollo de la observación:

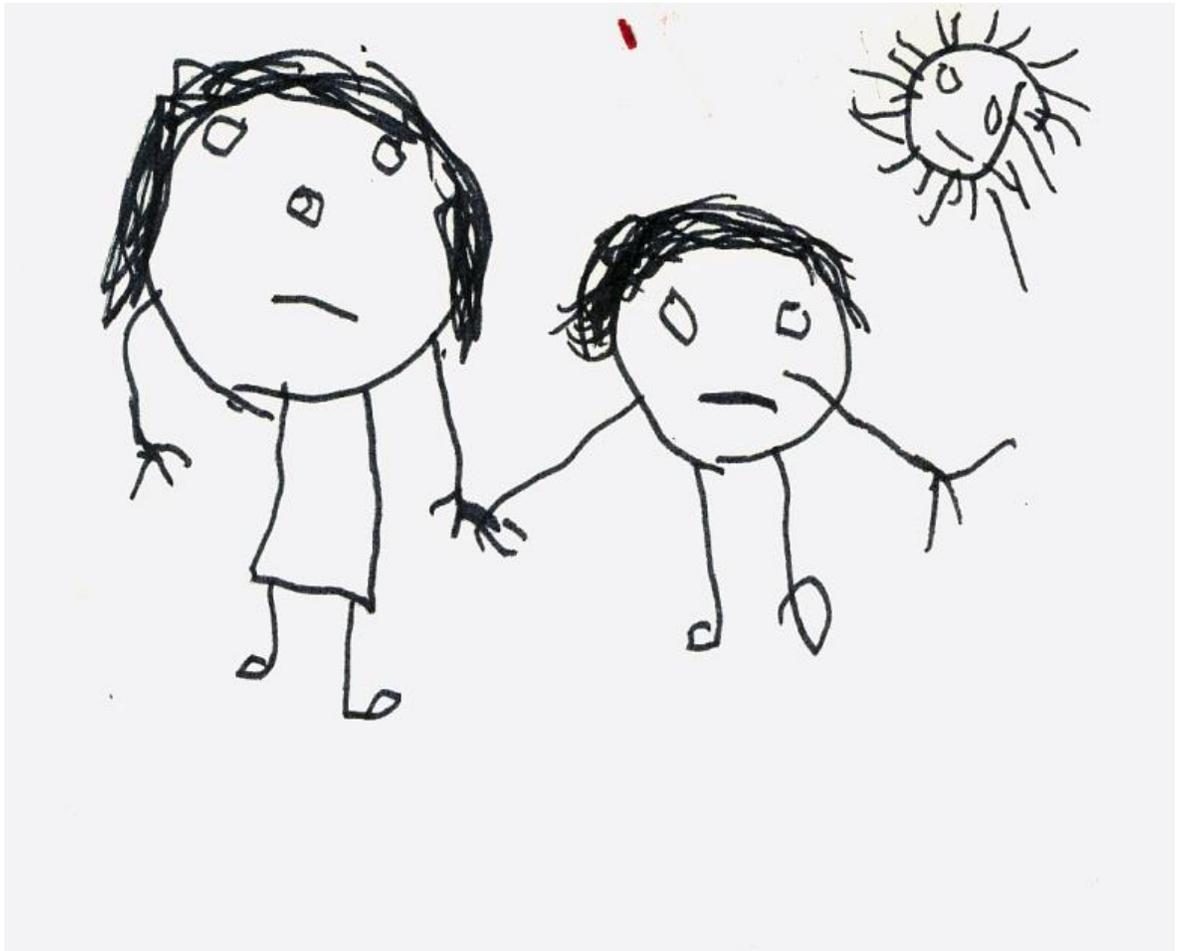
**Primero:** Los niños miran la forma, la estructura y el color del objeto. Después, en ausencia de este, describirán las propiedades inherentes al objeto o los rasgos característicos del mismo.

**Segundo:** Pedir a los niños que siembren semillas que ponga su atención en cómo brota el germen y que en el transcurso de los días realicen dibujos que reflejen los cambios que sufren las plantas al crecer.

**Tercero:** La observación del estado del tiempo, para esto es necesario llevar a los niños al patio cada mañana. Ya dentro del salón que describan el estado del tiempo, por último invitarlos a que dibujen. Por ejemplo:

---

<sup>92</sup> Cfr. Ruiz E., L., *Metodología de la educación plástica en la edad infantil*, La Habana, edit. Editorial Pueblo y Educación, 1991, pp. 120-123.



Observación del clima

### TERCER MOMENTO: LA ESTIMULACIÓN Y LA MOTIVACION

Es importante que en el proceso de dibujar por parte del niño, se le estimule y motive de manera correcta, en el proceso aprendizaje. El alumno necesita de un estímulo que despierte su interés cognoscitivo, que lo motive a sentir la necesidad de aprender y a expresarse por medio del dibujo.

El estímulo es una señal externa o interna capaz de provocar una reacción al individuo, la motivación es el proceso que provoca al intelecto, el impulso mental que nos genere una imagen y que nos da la voluntad necesaria para iniciar una actividad.<sup>93</sup>

---

<sup>93</sup> Vid., inares M., A., *Psicología general*, Madrid, edit. Ediciones Morata, 1969, pp. 313-315.

Para poder estimular al niño correctamente se puede realizar por diferentes medios, uno de los cuales puede ser los juguetes, ya que cuando el niño los manipula le será más fácil que pueda interiorizarlo. Por ejemplo: se presenta a un niño un juguete (estímulo) para que tenga la oportunidad de percibir, manipular, memorizar y recordar para que minutos después, dibuje el objeto.

Adicionalmente es recomendable estimular al niño en ambientes que no sean comunes, como visitar los zoológicos, jardines botánicos y museos en general. En estos sitios se deberá establecer un diálogo, con los párvulos que describan sus vivencias y hace comentarios sobre las plantas, animales y obras para sensibilizarlos, para después al dibujar de memoria, minutos después del estímulo, el niño pueda reflejar detalles que normalmente hubiesen pasado desapercibidos.

Para motivar a los niños a dibujar es importante establecer diálogos con los niños acerca de alguna persona que venda, que despierte su curiosidad e interés. Por ejemplo: si queremos que el niño dibuje al vendedor de globos, el educador ofrece una explicación de las personas vendedores de los globos, luego los escolares aprenden agrupar los globos por color o tamaño, figuras (oso, gatos...), etc. El alumno encuentra la motivación adecuada, que despierta su interés y así pueda dibujar al vendedor de globos con más exactitud.

Por ejemplo:



**Vendedor de globos**

## CUARTO MOMENTO: DESARROLLO DE LA IMAGINACIÓN QUE GUÍA AL NIÑO A DIBUJAR

El desarrollo de la imaginación es la facultad de representar los objetos o personas o acontecimientos no están presentes, así como la capacidad de crear. La imaginación se apoya de la representación simbólica, como un factor determinante para la evolución del pensamiento. La imaginación tiene gran importancia ya que es la base de la creatividad.

Para que el niño pueda dibujar es necesario que tenga una imagen mental de lo que va a dibujar, antes de realizar el dibujo. Por ello debemos de apoyar la imaginación por medio de imágenes imaginadas, así permitiremos que fluyan su imaginación que permitirá enriquecer sus dibujos.<sup>94</sup>

**Ejercicio para imaginar:** El objetivo es que el niño despierte su imaginación. El ejercicio consiste en que los niños cierren sus ojos, y se les guía para que puedan imaginar imágenes. Por ejemplo: imagínate frente a ti una alberca, mira estás vestido con un traje de baño, ahora permite que tus pies toquen el agua. Vuelve a la alberca extiende tu mano y tocas el agua... Se sugiere que para realizar estas actividades, elegir un lugar tranquilo, poner música de fondo, acostarse sobre la espalda (con un tapete) o si lo prefieres que estén sentados, para concluir con un dibujo de su experiencia.

A continuación se mencionan ejercicios adicionales para estimular la imaginación de los niños:

**El juego de los nombre:** En este ejercicio cada niño inventa un párrafo de una canción improvisada (comadre... Carmen, compadre... Juan, vamos siguiéndole a este vacilón. Compadre... Roberto, compadre... Sergio, cántense unas coplas y otras de remate...). Para que al final dibujen su experiencia.

**Viaje imaginario:** Se les pide a los niños que se pongan cómodos y que cierren los ojos. Se pone música suave para iniciar el ejercicio de un viaje imaginario (a la playa) y conforme avanza la sesión se baja el volumen, hasta apagarlo. La educara habla con los alumno, están seguros han terminado su viaje imaginario, les pide que abran lentamente los ojos. Después les dice al grupo, ahora recuerdas todo lo que viste en tu viaje, a donde fueron y que expresen sus vivencias y las dibujen.<sup>95</sup>

---

<sup>94</sup> Vid., Read, H., *Educación por el arte*, Barcelona, edit. Ediciones Paidós, 1982, pp. 60-63.

<sup>95</sup> Cfr., Secretaría de Educación Pública, *Guía didáctica y la práctica docente en el ciclo escolar*, México, Secretaría de Educación Pública, 1984, p. 44.

**Narración de cuentos:** En este ejercicio se relata un cuento en voz alta, es recomendable se hable en forma clara y lenta. Utilice las imágenes de la ilustración del cuento para estimular la imaginación de los niños. Posteriormente hacer que cierren los ojos, para que puedan imaginar estar dentro del cuento. Después pedirles que dibujen a los diferentes personajes del cuento. Y por último cada alumno va enseñando su dibujo y relata su experiencia.<sup>96</sup>



**Imagina a tus personajes**

### **CONOCIMIENTOS NECESARIOS PARA LA REPRESENTACIÓN DE UN OBJETO O LA FIGURA HUMANA**

Explicare la forma, con la cual los niños representan objetos y personas, en su dibujo. No sólo sus interiorización del objeto o figura humana, sino también su comprensión del mismo, sus conocimientos o lo que saben al respecto. Abordaremos los pasos específicos necesarios para la representación tanto de objetos como de la figura humana.

<sup>96</sup> Cfr., Sefchovich, G., *Expresión corporal y creatividad*, México, edit. Trillas, 1997, pp. 102 y 128.

**1) Representación de la Figura Humana:** La representación de la figura humana es de suma importancia para el desarrollo del niño, ya que a través de su cuerpo aprenderá a conocer su entorno, porque éste es el primer medio del que dispone para establecer contacto y comunicación con los demás. Si el niño preescolar quiere dibujar la figura humana, debe interiorizar las distintas partes de su cuerpo a partir de la interacción con él y con otras personas.

A continuación, se proponen algunas actividades para la interiorización y conocimiento del cuerpo:

- Precisar qué aspectos específicos del cuerpo van observar (del compañero). Para después esto, se formulan preguntas sencillas que generen respuestas para asegurarse que los niños comprenden cada una de sus partes.
- Reconocimiento del rostro. El niño describe las partes que componen su rostro, de manera (limitada o completa), nombra: ojos, cejas, nariz, boca y orejas.
- Invitarlos a que miren el espejo grande para que observen su cuerpo completo. Y ya que éste haya sido reflejado, señalar con el dedo las distintas partes que componen su cuerpo como la cara, el tronco, las piernas, etc.
- A los niños sentados en el suelo se les dice que deben cerrar los ojos y permanecer inmóviles en la posición en que se hallan en ese momento. Así deberán, primero, por medio del tacto, sentir su pie derecho y, después, el izquierdo, las plantas de los pies, las manos, dedos y las demás partes de su cuerpo.<sup>97</sup>
- Reconocer su rostro utilizando un espejo de mano, para que se miren y vuelvan a mirar, luego escuchar con atención un cuento que lo motive a expresar sus distintos estados de ánimo por medio de gestos como: miedo alegría, tristeza, enojo, aburrimiento, etc.
- Utilizando un espejo de mano. Observa tu cara, cuando se mira frente al espejo, minutos después realizar un dibujo del rostro. Descubre si se encuentran, las características esenciales de su rostro (los ojos, nariz, boca, orejas, pestañas, cejas y cuello). Ejemplo:

---

<sup>97</sup> Cfr., Alexander, G., *op. cit.*, pág. 79-83.



Juego del espejo.

- Los niños se colocan por parejas, uno frente a otro y relativamente cerca. Uno de ellos es el espejo y tiene que imitar al otro. Quien deberá hacer una serie de movimientos en cámara lenta y pedirle al otro que copie la misma acción que ejecuta frente a él conforme éste se va moviendo. Después de un periodo de imitación, la pareja cambia de papel.

- El niño imita a un títere que está cubierto por hilos en los brazos, piernas, cabeza, tronco y que se mueve según un ritmo musical.

- Se le sugiere al niño que dibuje la figura humana de memoria en ausencia del modelo. Y, minutos después. Durante esta actividad será posible apreciar el dibujo de los alumnos, representan lo que ya se ha interiorizado de las distintas partes del cuerpo; esto se alcanza gracias a que se sabe el significado de las palabras y lo que cada una de ellas designa.

**2) Representación de objetos:** Si el niño preescolar quiere representar a un objeto será preciso ponerlo directamente en contacto con éste, procurando integrar el mayor número posible de sus órganos sensoriales: la vista, el oído, el tacto, el gusto, el olfato ya que por éstos podrá adquirir las cualidades de la forma, color, textura, tamaño, etc. Mientras los

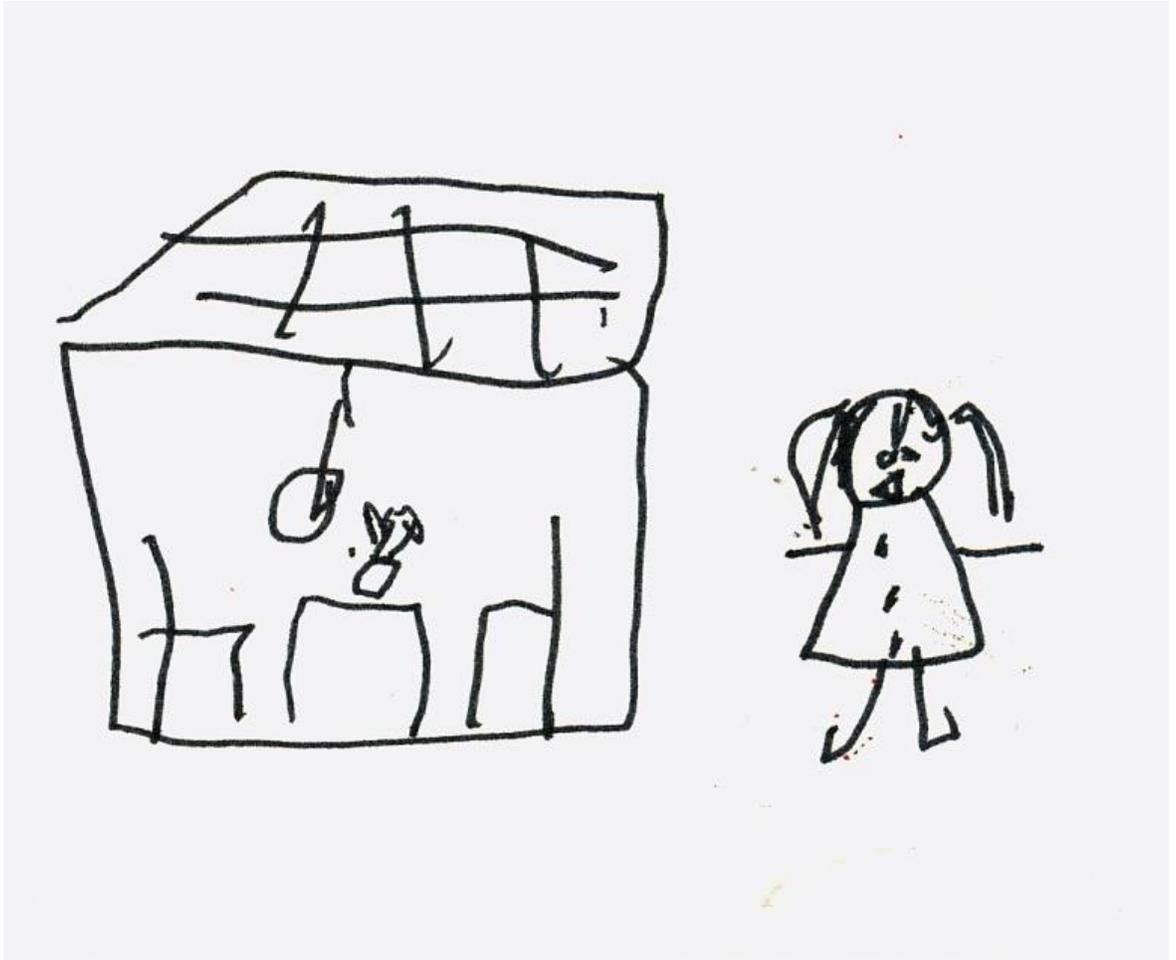
menores observen y puedan tocar su modelo e incluso si pueden degustarlo (por ejemplo: una naranja) esto ayuda a tener una representación más completa del objeto.<sup>98</sup>

A continuación, algunas sugerencias de actividades para ampliar el conocimiento de los objetos:

- Manipular o manejar objetos, para que los niños se ejerciten en el uso y coordinación de sus músculos, manos y ojos.
- El educador le pide los alumnos que cierren los ojos. Les da una pelota, les dice que toquen y rueden el objeto con ambas manos (para registrar en su mente el grado de redondez), posteriormente, con una sola mano y, finalmente, con las yemas descubrirán el volumen. Más tarde, al niño se le dará plastilina o masilla y se le pedirá que tenga los ojos cerrados y que moldeé la misma figura que tuvo en sus manos, al final se le pide que dibuje la misma figura que modeló.
- Para profundizar en el conocimiento de las cosas el educador deberá motivar mediante dinámicas que despierten el interés de los niños, por ejemplo: si queremos que surja el interés en el niño por dibujar las manzanas, éstas se presentarán como una actividad para que el niño las agrupe por color: verdes, rojas, amarillas; por tamaño: grandes, medianas, pequeñas, y a partir de las manzanas elaborar ellos mismos una ensalada (de tal forma que habrán aprendido viendo, degustando, oliendo, oyendo y tocando). Los alumnos con estas dinámicas podrán conocer más profundamente e integralmente a las manzanas.
- Actividad de la casa: En este ejercicio se les pedirá a los niños que dibuje su casa y los diferentes elementos que en ella existen. Deberá realizarse preguntas sencillas para generar respuestas, como por ejemplo ¿Cómo es tu recámara?, ¿Cómo es tu comedor?, ¿De qué color es la casa?, etc.

---

<sup>98</sup> Vid., Sakulina, N. P., *Metodología de la enseñanza del dibujo, el modelado y su aplicación en el círculo infantil*, La Habana, edit. Editorial Pueblo y Educación, 1982, pp. 85-95.



Esta es mi casa

## **CAPITULO IV**

### **TÉCNICAS PICTÓRICAS SUGERIDAS**

Al enfrentarse a una hoja en blanco, a un espacio bidimensional, o a diversas técnicas pictóricas, el niño preescolar se irá desarrollando según su edad y las habilidades que vaya adquiriendo. Por ello, en este capítulo propondremos al educador diversas metodologías para perfeccionar las técnicas pictóricas de los infantes.

Antes que nada, proponemos elegir un lugar de trabajo, pues necesitamos de un espacio concreto destinado para ello, y que sea siempre el mismo. Básicamente, se requiere de un suelo que pueda limpiarse fácilmente, de unas mesas a las cuales se les pongan manteles plásticos y taburetes para sentarse. Sería ideal contar con paredes para pegar papeles y pintar así en forma vertical, además de distribuir delantales para trabajar.

Parte de la actividad artística depende de la manera cómo se organiza el espacio y la condición del material que requerimos de utensilios e instrumentos, que se utilizan. (Siempre es aconsejable que usted experimente con cada material antes de entregarse a los niños). Que estén desde el inicio del curso, para que los niños los conozcan (lo importante es saber qué se quiere hacer). Podrán utilizarse diversos objetos deben estar limpios, como: pinceles, esponjas, motas de algodón, tijeras aceitadas en el eje, pegamento, etc. Verifique la condición de las pinturas de tiempo a tiempo (si están turbias o reseca no son muy atractivos).

Cuando llegue el momento de limpiar el lugar, cada niño uno debe ayudar a ordenar los utensilios y lavarlos. Debe disponer de agua corriente o un recipiente con agua y jabón, así como toallas para lavarse y secarse las manos. Simplemente adopte precauciones con anticipación para asegurarse que los niños cubran sus ropas con un delantal. Estos pueden ser fabricarse con plástico.

A partir de las diferentes técnicas se darán diversos procedimientos por los cuales se dejará huella en la memoria perceptiva y un lugar destinado a la experimentación en el cual los alumnos puedan desarrollarse creativamente y ampliar su pensamiento simbólico. Por medio del desarrollo de las percepciones y los sentimientos estéticos, los niños comenzarán a utilizar el color para transmitir el estado ánimo. Sin embargo, a veces utilizan cierto color porque les gusta o alguno les impresionó o simplemente así lo imaginan. Es necesario introducir primero a los niños en las técnicas básicas que permiten la libre expresión, y los hábitos y habilidades planificadas, y con ello estimular algunas

técnicas para aplicar el color de acuerdo a sus intereses y el nivel de madurez en el que se encuentren.

#### La planificación

Se requiere una estructura con tres momentos que son:

1. El primer momento, la estimulación y la motivación, se revela como una unidad compleja, se fundamenta en el modo de la enseñanza-aprendizaje. Estímulo es aquello que induce la acción, es aquello que propicia un motivo. Por ejemplo: el impulso interno para que el alumno aplicar un color, de manera emotiva, de acuerdo con el gusto estético. La motivación puede ser objetivo, que hace falta desde afuera el estímulo, forma parte de este proceso el excitar y elegir un aspecto relevante. El estímulo debe ser las vivencias del niño, sus apreciaciones de los objetos, u obras de arte, deberán ser la motivación del grupo, para que adquiera un significado relevante y una visión distinta de su entorno. Estimulación se da cuando se trata de despertar el interés por aprender, (motivación) se logra que el niño a través de un conjunto de actividades planificadas como: el diálogos con los niños acerca de cómo “ven” el mundo los pintores y el lugar dónde estos viven. Anticiparles sobre qué será lo que mirarán, orientarlos para que lo observen detenidamente y sepan apreciar cómo aplicaron el color los artistas.

El estímulo o incentivo que mueve a la persona a realizar una actividad viene de fuera, se da cuando se trata despertar el interés por saber (motivación) Por ejemplo: la visita al museo y el caminar entre las obras de arte, hacer que los niños miren y vuelvan a mirar, establecer un diálogo breve con ellos, preparar un recorrido corto con el fin de que no se cansen los pequeños, deberá ser todo planificado. Considérese además que hoy se pueden obtener buenas fotocopias en color o cartel muy cercanas a los originales.

El segundo momento será la realización de la técnica, que es el procedimiento por el cual el niño descubre un conocimiento bajo la dirección de la educadora: La técnica indica un modo muy concreto de hacer algo. Este momento abarca las explicaciones del educador para realizar la técnica, el procedimiento, los aspectos a tener en cuenta y cómo organizar los materiales, así como brindar atención individual.

Después de la motivación, la educadora ofrece una explicación necesaria de cómo realizar la técnica, de forma clara y precisa realizando demostraciones necesarias de los pasos a seguir, acompañando sus palabras con acciones. Por ejemplo: Al principio coloco una hoja de papel sobre la mesa, tiendo una toalla de papel o un pedazo de tela para secar el pincel, luego enjuago cuidadosamente éste y seco con un trapo, cambio el agua con frecuencia y es preciso tener siempre un pincel limpio (enseñar y repitiendo esto), después introduzco el pincel en el godete con pintura (de tempera). En el borde del godete elimino el exceso de pintura. Posteriormente, coloco el pincel sobre la hoja y realizo un trazo o relleno una figura en una misma dirección.

Tercer momento, apreciación de los trabajos creados por los niños.

La selección que se haga de sus técnicas se apreciará por su variedad de interpretaciones, cada una será individual y según las características de personalidad de cada niño. Lo importante es que cada alumno se dará cuenta de las diferentes formas en que sus compañeros aplicaron la técnica. Cuando se realicen todos los trabajos del grupo será necesario que se coloquen de forma colectiva, al finalizar las obras. Además, cuando se finalice cada técnica: será el momento de recoger los materiales sobrantes y organizar el salón.

La creación de un museo del grupo en el jardín de niños es un proyecto realizable. Se puede reservar un espacio para este fin, y en él colocar los trabajos de los niños, sus dibujos, etc.

Dinámicas recomendables en el nivel pre-escolar para la aplicación del color:

La mejor manera para enseñar al niño a aplicar el color es que éste adquiera un significado importante para ellos, que lo vean, lo vivan y lo manejen como una experiencia propia. Es conveniente utilizar una secuencia de colores primarios (rojo, amarillo y azul) para que el niño descubra las nuevas combinaciones de los colores secundarios (verde, anaranjado y violeta), además es conveniente tener en cuenta la edad cronológica del menor y sus habilidades. Pintura puede realizarse con diferentes instrumentos, sobre gran variedad de fondos con colores caseros o adquirir en el comercio la más común acuarela o ténpera vende líquida o en polvo (pigmento vegetal).

- **LAS TÉCNICAS BÁSICAS** son las siguientes:

Para trabajar con el niño en pre-escolar **aplicar la pintura mediante:**

- a) **Marcar huellas:** para esto es necesario contar con un rollo de papel kraft, cinta adhesiva o masking-tape, engrudo de dos colores (rojo-amarillo) y dos platos. El procedimiento a seguir es estirar el papel sobre una superficie de trabajo, y posteriormente el engrudo en el plato, uno color por cada plato. Posteriormente, se mojan las manos y se presiona sobre el engrudo de un color y luego se estampa la huella de la mano sobre el papel. Luego se puede aplicar con la otra mano el otro color y el niño podrá ver las primeras mezclas y sentir los colores.

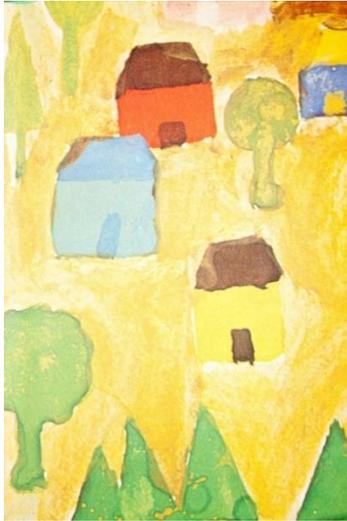


### Marcar huellas

**Pintura húmedo sobre húmedo:** el material requerido es: pintura de colores: azul, amarillo y rojo, papel (aproximadamente un pliego), plumones, pinceles, agua y esponja.

- Primero, se cubren las mesas con material plástico bien ajustado.
- Luego se cubrirá la mesa con una hoja de papel para que los niños trabajen en ella.

Se hace un dibujo preliminar con plumones concentrándose en las formas básicas (casas, árboles). La aplicación de la pintura a una superficie aún húmeda, le permite fundir los colores. Es necesario humedecer el papel previamente con la esponja, que deberá ser mojada con agua para el deslizamiento fácil del color (amarillo). Se moja el pincel con pintura de un color (azul) y se ofrecerá otro color (rojo) con un pincel bien cargado de forma que se aproveche la humedad para dejar caer la pintura sobre el papel.



Pintura sobre húmedo

- b) Otra técnica para enseñar a los niños a mezclar los colores es la **confección de pintura líquida**. Para ello se requiere color vegetal en polvo (amarillo, rojo y azul), 6 vasos con agua y una cuchara para mezclar. En uno de los vasos poner agua y luego agregar el color vegetal amarillo, en otro vaso con agua poner el rojo y en un vaso distinto colocar el color azul. Posteriormente se vierte una porción de color amarillo en un cuarto vaso mezclándolo con el color rojo, etc. El menor irá descubriendo los cambios y los resultados generados por las mezclas (algunos emplean esta técnica ayudados con hielos de color).



Enseñar a mezclar colores

- c) Una más es imprimir con las **yemas de los dedos**, por ejemplo: realizar un árbol. El material que se requiere es pintura tempera (azul, amarillo y rojo), papel, platos. El procedimiento para realizar esta dinámica de color es poner tres platos y en cada uno de ellos colocar un color primario, después en un cuarto plato hacer la mezcla de los tres colores primarios se obtiene el color café y con el canto de la mano mojado en pintura hacer el tronco plasmándolo sobre el papel. Para hacer la copa del árbol se coloca un plato en donde va la

pintura amarilla y otro plato se pone la pintura azul, después el niño mojan las yemas de los dedos en la pintura, ya mojada sobre el papel dejando sus impresiones digitales (donde serán las hojas de copa del árbol).



Imprimir con las yemas de los dedos (un árbol)

Posibilidades de aplicación técnica que a continuación mencionaré:

- a) **Pintura con pincel**. Pincel de mango largo y ancho son generalmente los más fáciles controlar por los niños pequeños. Su coordinación fina no está todavía lo suficientemente desarrollada como para permitirle manipular pinceles pequeños con comodidad. Pueden ser fabricarse pinceles mango de bambú, palos, etc. Se trabaja de primera intención pintando con los tres colores básicos y poco a poco se van agregando más colores y empaste. Esta técnica da confianza en el manejo de los materiales ejercitar con el pincel.



## Pintura con pincel

- b) **Dáctilo pintura**. Con esta técnica se logra cierta variedad de textura visual. Se utiliza un papel de gran tamaño, la pintura tempera pastosa (espesada con harina o fécula de maíz) y se coloca en platos, es aplicada directamente con las yemas de los dedos, el canto de la mano, redondo el pulgar, moviendo el puño y use toda la mano realizando movimientos, obteniendo diferentes resultados de acuerdo a la presión y a la combinación de huellas.



Dáctilo pintura

- c) **Pintura con el punzón**. Esta técnica se realiza principalmente con pintura blanca diluye con gel o poca harina o fécula de maíz para el grosor o pastosa empleándose instrumentos de fácil control como espátula o rodillo, cuando el empaste se haya secado, luego se hace un dibujo con crayola, después con un punzón tazamos líneas, vamos levantando el empaste que haya el boceto.



## Pintura con el punzón

- d) **Pintura salpicada**. Abarca también el goteado y esparcido. Esta técnica consiste en aplicar la pintura aguada con un pincel de pelo suave o gotero (goteada) sobre un papel previamente humedecido dejando caer lluvia de colores. Otra forma, se sumergen un cepillo de dientes en pintura y frotar las cerdas. De esa manera la pintura se rociará como una fina lluvia sobre el papel seco, o bien húmedo.



Pintura salpicada

- e) **Pintura con siluetas**. Esta técnica consiste en elaborar siluetas. Sobre el cartón se dibujan y recortan las diferentes siluetas de objetos o una para cada figura. El educador proporciona los niños la silueta ya elaborada, que coloca sobre el papel aplicar la pintura crayola siguiendo el contorno luego frotamos con la yema. Se marcara la silueta de forma deseada. Los niños pueden emplear diferentes colores y repetir la acción con la misma silueta u otra.



Pintura con siluetas

## RECETAS DE TÉCNICAS PICTÓRICAS SUGERIDAS

A continuación se sugieren algunas recetas básicas para que el adolescente pueda expresarse.

### ***Recetas de pintura sugeridas:***

#### ESGRAFIADO

Material:

- Papel cartoncillo de 15 por 20 cm.
- Crayolas de diferentes colores.
- Talco o harina de trigo.
- Tinta china o pintura para calzado o pintura vinílica de color negro.
- Grafito o un punzón.

Procedimiento: Con un soporte se hace un diseño con crayolas utilizando manchones de varios colores y se pone una capa gruesa de crayola de variedad de colores. Una vez que esté cubierto el cartoncillo con las crayolas se esparce talco o harina en todo el papel. Posteriormente una cubierta de tinta china, o el flexo o Vinílica negra, se cubre todo el cartón, se deja secar, se procede a realizar un dibujo con el grafito o punzón esgrafiando o raspado con cuidado para obtener el diseño. El color de la crayola lo irá descubriendo el niño.



Esgrafiado

## GOTEADO

Materiales:

- Acuarelas o tempera.
- Pincel grueso o gotero.
- Papel marquilla o cartulina ilustración.
- Un trapo limpio.

Procedimiento:

Se moja el pincel en pintura o se vierte en un gotero diferentes pinciones de color. Se experimenta sobre el papel gotas de pintura de diferente color.

Otro procedimiento

Se humedece toda la superficie del papel por medio de un pincel. Se deja caer la gota de pintura de diferente color, cuando está seca la pintura se agrega líneas con plumones. Puede trabajar con veladuras.



Goteado

## GOTA DIRIGIDA

### Material

- Acuarelas
- Pincel grueso
- Papel marquilla o cartulina

### Procedimiento:

Al experimentar el pincel con la pintura, se deja caer la gota sobre el papel y posteriormente se inclina éste para que corra la gota en diferentes direcciones.

Se repite la misma operación, dejando caer la gota de diferente color en otro lugar sin dejar secar la gota anterior.



Gota dirigida

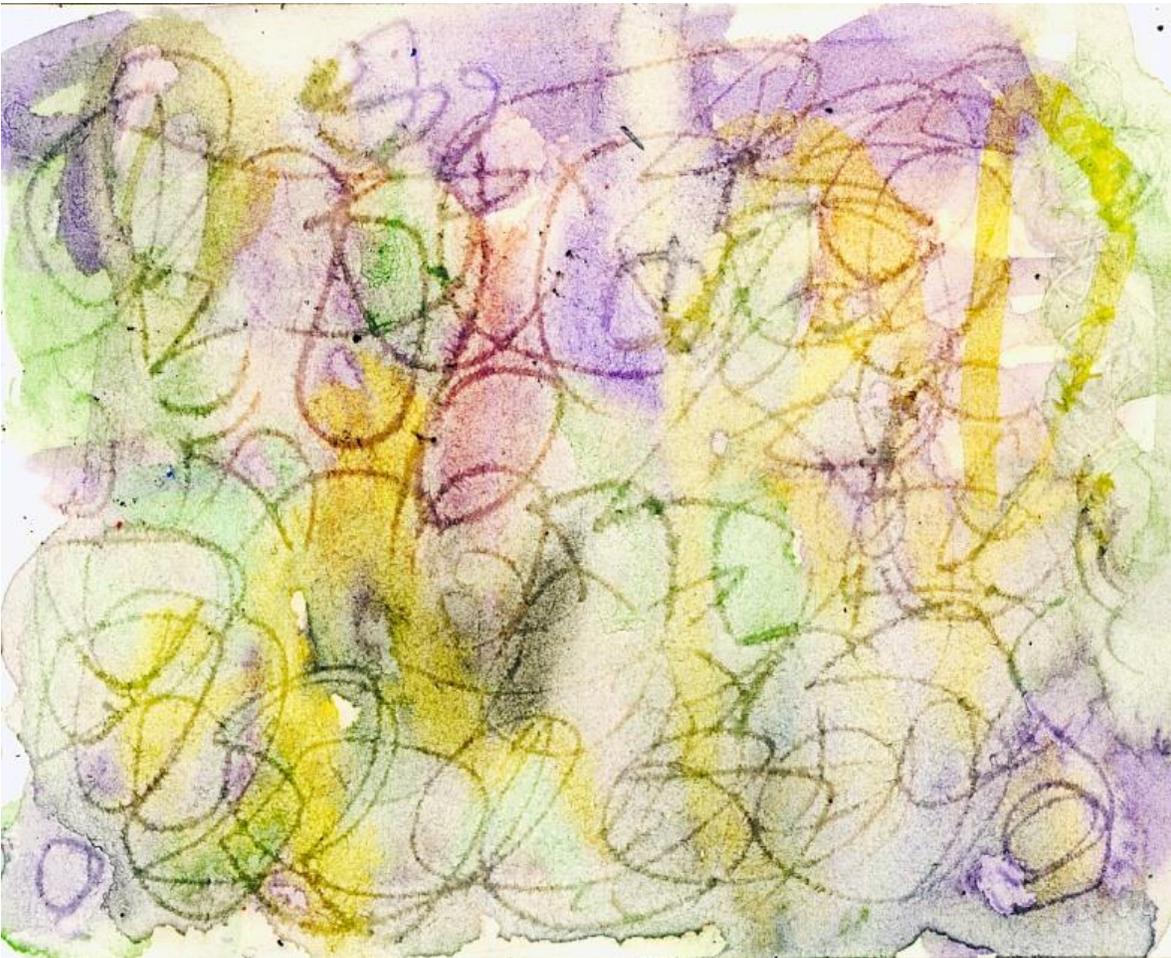
## GRABADO EN EL PAPEL

### Materiales

- Acuarela
- Papel marquilla o cartulina
- Aguja de canevá o clavo

### Procedimiento:

Dibujar un garabato con la aguja o clavo haciendo presión para dejar marca. Cubrir la superficie del papel de pintura acuarela utilizando un solamente un color. El garabato resaltará y marcará con un lápiz de color.



Grabado en papel

## GARABATO EN PAPEL

### Materiales

- Crayolas
- Papel cartulina o cartón

### Procedimiento:

Se realiza un garabato con crayola negra y cada espacio que queda, se pinta libremente con el color elegido, con la variedad de crayolas.



Garabato en papel

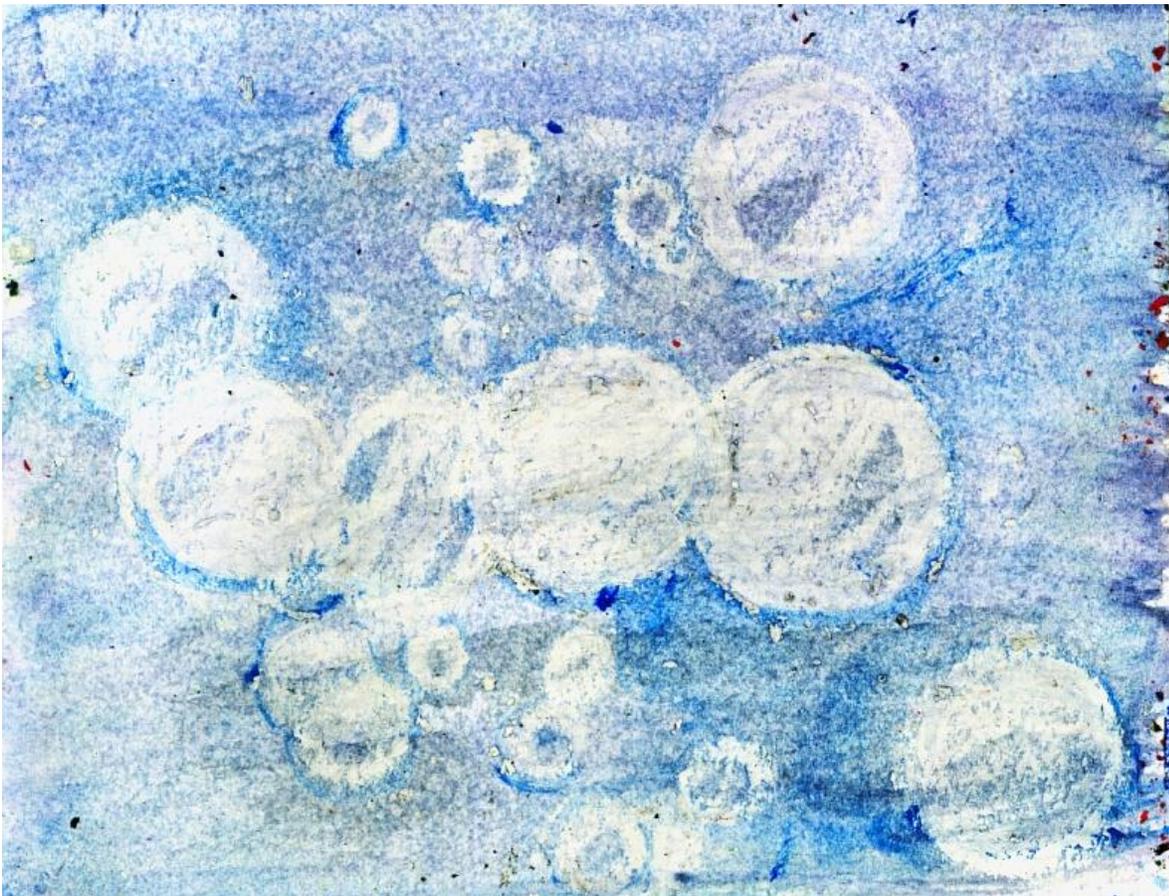
## DIBUJO CIEGO

Material:

- Crayola blanca o cera.
- Papel.
- Pintura acuarela.
- Brocha.

Procedimiento:

Sobre el papel se hace un dibujo con una crayola o cera blanca. Se utiliza una brocha poniendo una capa de pintura de acuarela utilizando un solo color. Después el niño descubrirá como aparece el dibujo.



Dibujo ciego

## PINTURA PLANCHADA

Materiales:

- Crayolas diferentes colores.
- Pañuelo o pedazo de tela de algodón.
- Papel encerado.
- Plancha.

Procedimiento:

Hay que ofrecer al niño crayolas, decirle que haga un dibujo libre sobre la tela después el educador cubrirá con un papel encerado del mismo tamaño y plancharlos, por parte de atrás.



Pintura planchada

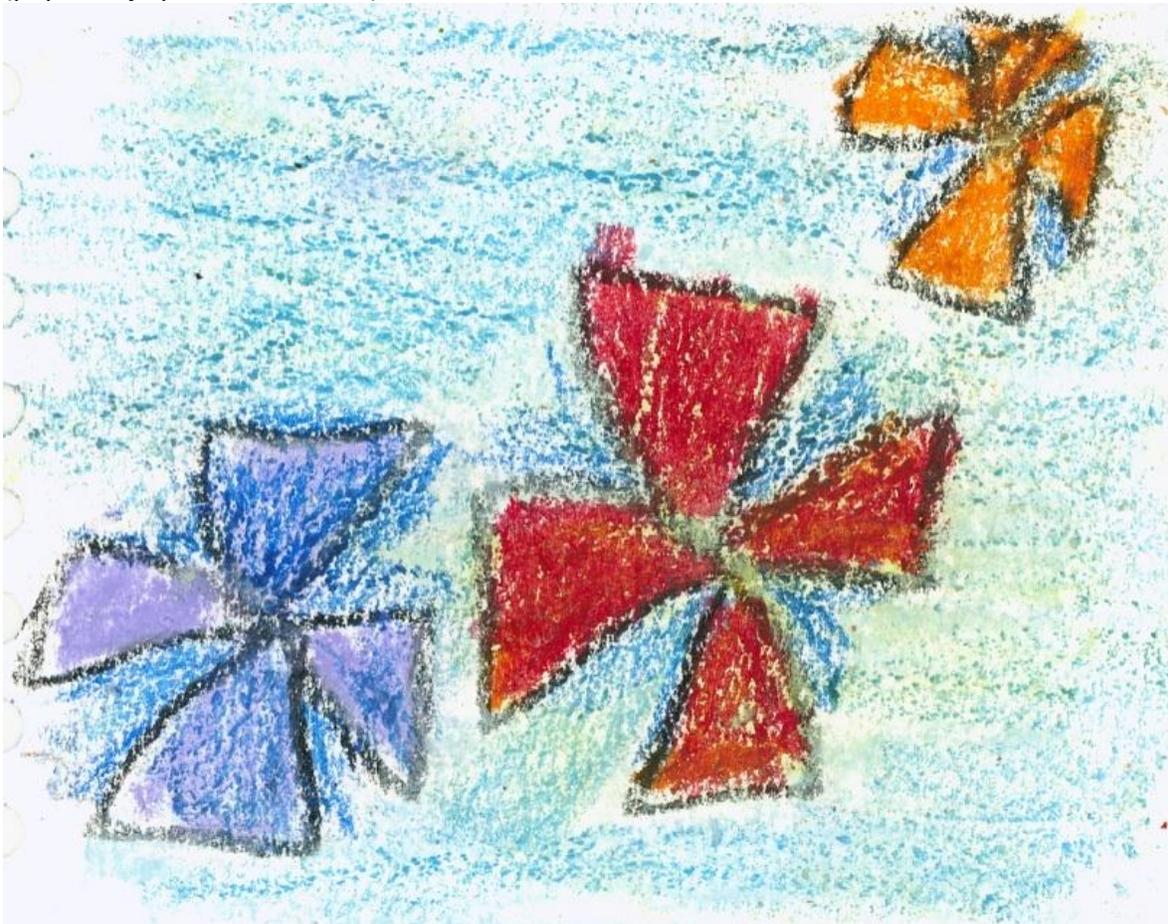
## DIBUJO CON GISES

Materiales:

- Gises de colores.
- Hoja de papel.
- Agua con azúcar o clara de huevo o leche azucarada.
- Papel o lija.

Procedimiento:

Dar al niño gises de colores suficientes su uso puede variar según se emplee seca o para fijar con agua con azúcar o clara de huevo o leche azucarada (una o dos horas antes); mojar los gises con el fijador elegido y hacer el dibujo libre sobre una hoja de papel grande (papel o lija para dar textura).



Dibujo con gises

## DIBUJO DE CRAYOLAS DERRETIDAS

Material:

- Crayolas gruesas.
- Veladora o quinqué.
- Cerillos.
- Papel o cartoncillo.

Procedimiento:

Darles a los niños las crayolas sin papel. Se dibuja con ceras “ablandadas”, pasando la crayola sobre la mecha encendida, por medio del color de la llama de la vela se derrite y se deja gotear sobre el dibujo adquiriendo éste textura. Para esto se tomarán precauciones. Una vela para cada niño, deben estar dentro de un envase de metal.



Dibujo de crayolas derretidas

## DIBUJO IDÉNTICOS

Material:

- Crayolas.
- Gis blanco o color.
- Papel bond.
- Lápiz.

Procedimiento:

Dar al niño un gis blanco o de color, cubrir la superficie sobre la hoja de papel y luego proporcionar suficientes crayolas de diferentes colores orientado por el docente que dibuje en forma libre. Una vez hecho entregar otra hoja de papel bond, se le coloca encima otra hoja, el dibujo se sujeta con pinzas, copiar el mismo dibujo con el lápiz, esté concluido, les pedimos a los niños que separen ambas hojas de papel podemos descubrir cómo quedó lo que dibujaron. Descubrir como aparece el dibujo coloreado por la parte de atrás de la hoja.



idéntico

Dibujo

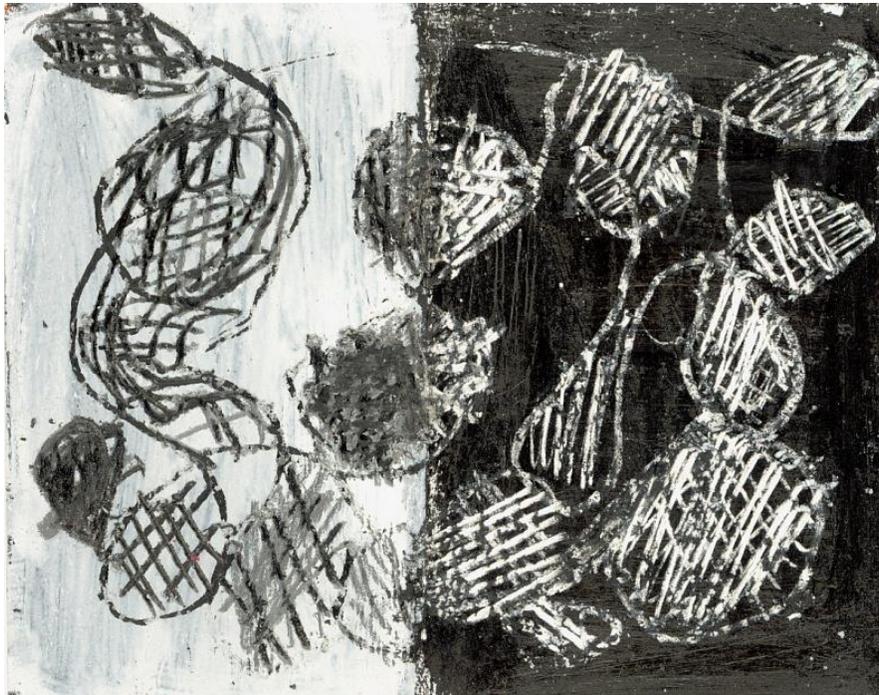
## CERA DERRETIDA O FALSO ENCAUSTO

### Material:

- Crayola o cera blanca o crayola o cera negra.
- Sobre hoja de papel blanco o sobre hoja de papel negra.
- Papel.
- Cubrir con t mpera o ac rlico de color contraste.
- Brocha.

### Procedimiento:

Se utiliza una cacerola, donde se derriten las crayolas o cera, ya sea blanca o negra dejando caer el material que se adhiere al soporte y adquiere textura. Utilizando una brocha cubriendo la superficie con la pintura t mpera o ac rlica de color de contraste o atractivos sobre la pintura esgrafie el dise o descubre la cera o crayola.<sup>99</sup>



Cera derretida o falso enc stica

---

<sup>99</sup> Vid., Cherry, C., *El arte en el ni o en edad preescolar*, Barcelona, edit. C. E. A. C., 1984, pp. 72-89; y M. A. Gandulfo, M. A., *Las t cnicas gr ficas-pl stico*. Buenos Aires, Edit. Lumen-Humanitas, 1999, pp. 43-55.

## **TÉCNICAS DE PINTURA CASERAS SUGERIDAS.**



Acuarela casera

Fórmulas para preparación de la pintura casera logre la consistencia deseada y sea eficaz, se deberán tomar en cuenta tres aspectos:

- El pigmento: Substancia coloreada en polvo se recomiendan el color vegetal en sobre o cucharada.
- Aglutinante: Se une la mezcla con el pigmento en polvo apropiado para pintar según la técnica que se trate, procurando un bajo costo.
- Solvente: para diluir la pintura con agua

Esta técnica puede ser aplicada con diferentes materiales: canicas, popotes, gotero, hojas, peines, escobetas, fibras, zacates, cepillo dental, etc.

### Pintura casera

Materiales:

- 1 taza de almidón líquido.
- 6 tazas de agua.
- ½ taza de jabón.
- 1 cucharada de color vegetal.

Procedimiento:

Se disuelve el jabón en agua mezclada con el almidón; se agrega una pizca de color vegetal. Agregar el jabón (en escamas) es conveniente por dos razones: 1) Permite que la pintura se adhiera mejor a la superficie, y 2) Si la pintura se llegara a derramar sobre la ropa, el jabón ayuda a la limpieza de las prendas de vestir.

### Técnicas de acuarela (casera)

Materiales:

- 1 taza de agua.
- 1 cucharada de azúcar.
- 1 cucharada de color vegetal.

Procedimiento:

En un frasco se vacía el agua, después se agrega la cucharada de azúcar. A continuación se vierte el color vegetal y se revuelve hasta obtener una solución de color uniforme.

Nota: A mayor número de cucharadas de azúcar, la textura se hará la más gruesa.

### Pintura de Resistol

Materiales:

- 1 taza de resistol blanco.
- 3 pizcas de color vegetal.

1 taza de agua.

Procedimiento:

En un recipiente se vacía todo el resistol blanco, se vierte el color vegetal diluido en el agua y se va diluyendo poco a poco hasta obtener un color uniforme. Para la conservación de esta pintura se recomienda verterla en un frasco bien tapado.

### Pintura de Detergente

Materiales:

2 cucharadas de color vegetal.

1 taza de detergente.

1 taza de agua.

Procedimiento:

En un recipiente simplemente mezcle el agua, el detergente y el color vegetal.

### Pintura

Materiales:

1 cucharada de color vegetal.

10 cucharadas de cola vegetal.

¼ de taza de agua.

Procedimiento:

En una cacerola disolver con agua la cola vegetal y poner a fuego hasta que espese. Fuera del fuego se pone el color vegetal, se guarda la pintura en frascos y se tapa bien.

### Pintura con clara de huevo

Materiales:

1 cucharada de color vegetal.

1 clara de huevo.

1 cucharadita de agua.

Procedimiento:

En un frasco disolver el color vegetal en el agua y mezclar con la clara de huevo.

#### Pintura con Yema de Huevo

Materiales:

- 1 cucharada de color vegetal.
- 1 cucharadita de agua.
- 1 yema de huevo.

Procedimiento:

En un frasco disolver el agua, el color vegetal y con la yema (se le quita la membrana). Mezclar hasta obtener una tonalidad uniforme.

#### Pintura con la baba del nopal

Materiales:

- 1 cucharada de color vegetal.
- 1 taza de baba de nopal con sal.

Procedimiento:

Se ponen a cocer los nopales en una olla con sal y agua. Cuando hierven los nopales sueltan la baba, momento en que deben colarse. En un frasco se pone la baba y ya fría, se pone el color vegetal.

#### Pintura Témpera casera

Materiales:

- 1 cucharada de color vegetal.
- 1 cucharada de goma arábica (o cola vegetal).
- 1 taza de agua.

Procedimiento:

Se hidrata con agua fría la goma arábica (o la cola vegetal), luego se pone en baño María hasta que espese, se deja enfriar y se pone color vegetal.

### Pintura de Aguamiel o sábila

#### Materiales:

- 1 pizca de color vegetal.
- 1 cucharada de aguamiel o sábila.
- 1 cucharada de agua.

#### Procedimiento:

El color vegetal se pone con el agua y después se mezcla el aguamiel o la sábila.

### Pintura de resistol y nescafé

#### Materiales:

- 1 taza de resistol blanco (850).
- 1 taza de nescafé.
- 1 cucharada de agua.

#### Procedimiento:

Se pone el agua con el nescafé y se mezcla el resistol para obtener una pasta uniforme.

Para su aplicación, se humedece una brocha en la pintura y se empieza a aplicar rápidamente, ya que si no, se seca muy pronto.

### Pintura de Maicena

#### Materiales:

- 1 cucharada de maicena.
- 1 cucharada de color vegetal.
- 4 cucharadas de agua.
- 1 recipiente.

#### Procedimiento:

En un recipiente con agua disolver la maicena, hasta que no queden grumos. Posteriormente se agrega el color vegetal y se mezcla bien.

### La pintura con pincel

El papel se emplea para pintar con el pincel debe ser de tamaño lo suficientemente grande, como para que los alumnos puedan aplicarlo. Colocar la hoja de papel en la pared o se fija en un caballete o en la mesa.

Todo el que pinta llevará un delantal para proteger su ropa. El manejo del pincel requiere una atención. El uso correcto del pincel lo importante es agarrar el pincel con suavidad, por la parte superior del mango. Se moja el pincel con pintura, se escurre en el borde del recipiente, trazando sencillas pinceladas sobre el papel. Al niño se le debe enseñar a enjuagar cuidadosamente el pincel en el recipiente. Mantenga siempre cerca un trapo húmedo. Aproveche enseñarles que el pincel se utiliza de un solo color (nunca más de un color). Los niños deberán participar en la limpieza de los pinceles. Colocar los pinceles limpios con el pelo hacia arriba en un recipiente para que sequen. Los niños deben aprender a utilizar la paleta o el godete.

### Pintura con esponja

Corte esponjas en trazos fáciles de aprehensión. Existen diferentes maneras de utilizar las esponjas ya sea seca o mojada por parte de los niños. También son interesantes los efectos

Que se logran con las esponjas, que dejan una textura.

- Sumergir una esponja en un recipiente pleno de pintura y posteriormente pasar o retorcer la esponja sobre un trazo de papel.
- Pintar un lado de la esponja, luego utilizar este lado pintando para imprimir diseños.
- Efecto con tres esponjas, una de cada color, con toques ligeros aplique en papel húmedo para utilizar otro lado pintado para hacer un diseño moteado.  
Sujete el papel, estirarlo en la mesa, pegarlo con papel engomado y verter pequeños charcos de pintura utilizando una esponja sobre el papel. Absorber los charcos frotando ligeramente la esponja, seca sobre la pintura para poder hacer un diseño.

### Pinar con hilo

Tomar un hilo de alrededor de 35cm. De largo. Sumergirlo en pintura y aplicarlo sobre el papel en diferentes direcciones. Puede también utilizarse cordón de algodón o fibra.

### Pintura de almidón

Materiales:

½ taza de almidón.

½ taza de agua fría.  
3 ½ taza de agua caliente.  
½ taza de jabón en escamas.  
Diferentes colores vegetales.

Procedimiento:

Se pone en el recipiente el almidón y agua fría. Ya disuelto se incorpora con el agua caliente y se mueve y se pone en la lumbre, se hace hervir hasta que este líquido adquiere bastante consistencia. Una vez espesado, se incorpora se añade jabón en escamas se coloca en frascos con colores vegetales de distintos colores.

#### Pintura con hilo y cordón

Tomar un hilo o un cordón de alrededor de 20 cm. o 35 cm. de largo. Sumergir la pintura el cordón húmedo, siempre sostenido por el lado seco se desplaza sobre papel en diferentes direcciones haciendo un diseño colorido Puede utilizar hilo o cordón ambos de algodón.

### ***RECETAS PARA LA PREPARACIÓN DE PINTURA CON DEDOS O DACTILOPINTURA***

La pintura con los dedos, además de dejar huellas, ofrece la posibilidad de hacer las veces que el niño de cinco años lo desee, permite la ejercitación de las dos manos con la palma de la mano, los dedos o las yemas (en movimientos circulares, etc.). Con esta técnica los alumnos aprenden a combinar el color. Con la pintura dactilar el niño expresa sentimientos.

Ya que esta pintura con los dedos es una actividad que se ensucian los niños, deberán usar delantales, un recipiente con agua, una toalla a mano para limpiar las manos. Se debe cubrir el área de trabajo con papel periódico. Colocar una hoja de papel gruesa, que debe quedar bien estirada sobre una superficie grande seca o previamente humedecida y pegarlo a la pared con papel engomado y luego retirarlo. Colocar la dactilopintura

#### PINTURA CON DEDOS

Materiales:

1 taza de almidón (para ropa).  
1 taza de agua fría.  
2 tazas de jabón en polvo.

1 cucharada de color vegetal.

Procedimiento:

En un recipiente mezclar el almidón, el agua y jabón hasta obtener la densidad deseada y agregar el colorante para obtener el tono deseado.

### PINTURA CON DEDOS II

Materiales:

1 taza de almidón (de ropa).  
1 taza de agua.  
1 taza de agua hervida.  
1 taza de jabón de polvo.  
1 taza de talco (opcional).  
1 cucharada de color vegetal.

Procedimiento:

En una cacerola mezclar el almidón con agua fría. Agregar el agua fría el agua hirviendo, poner a cocinar hasta que se aclare, removiendo en forma constante. Agregar el jabón en polvo y el talco, fuera de la lumbre. Batir con un batidor de huevos hasta la consistencia deseada y agregar el color vegetal.

### PINTURA CON DEDOS III

Materiales:

2 tazas de harina.  
2 cucharadas de sal.  
3 tazas de agua fría.  
2 tazas de agua caliente.  
1 cucharada de color vegetal.  
1 cucharada de jabón líquido.

Procedimiento:

En una cacerola mezclar agua, la harina con la sal, batir hasta que no queden grumos. Agregar el agua hirviendo y poner en la lumbre hasta que espese. Fuera de la lumbre se pone el color vegetal y el jabón líquido.

### PINTURA I

#### Materiales:

½ taza de harina de maíz.  
4 tazas de agua.  
1 cucharada de color vegetal.

#### Procedimiento:

En una cacerola disolver el almidón en poca agua fría. Agregar a esta mezcla el agua hirviendo, revolver y poner en la lumbre hasta que hierva la mezcla. Afuera de la lumbre agregar el color vegetal.

### PINTURA II

#### Materiales:

2 tazas de harina.  
2 cucharadas de sal.  
2 ½ tazas de agua fría.  
1 huevo.  
2 tazas de agua hirviendo.

#### Procedimiento:

En una cacerola mezclar harina, agregar la sal, el agua fría y el huevo. Se bate para quitar grumos hasta que la pasta quede nuevamente homogénea y se revuelva. Se pone a hervir hasta que quede una pasta líquida. Añadir el color y mezclar bien.

### PINTURA III

#### Materiales:

2 tazas de harina.  
1 taza de azúcar.  
1 taza de maicena.

#### Procedimiento:

En una cacerola se pone el agua fría en cantidad suficiente para formar la pasta, se agrega el agua hirviendo, revolviendo y poner en la lumbre hasta que espese. Añadir el color vegetal.

#### PINTURA IV

Material:

1 ¼ taza de almidón.  
½ taza de jabón en escamas.  
3 tazas de agua hervida.  
1 cucharada de glicerina.

Procedimiento:

Disolver el almidón con agua fría, poner en una cacerola agua a hervir y se agrega el almidón revolviendo continuamente. Añadir el jabón en escamas y la glicerina. Agregar el color deseado.

#### PINTURA V

Materia

Hoja de papel

Almidón líquido

Color vegetal en polvo

Procedimiento:

Cubrir el papel con almidón líquido, esparcir con un salero el color en polvo sobre una superficie y pintar con los dedos mezclando el color con almidón.

#### PINTURA VI

Materiales:

2 tazas de harina.  
¼ de taza de sal.  
Agua coloreada.

Procedimiento:

Mezclar los ingredientes. La cantidad de agua será la necesaria para obtener una masa líquida ni muy espesa.

### PINTURA VII

Materiales:

Témpera espesa.

½ taza de agua.

¼ de pomo de témpera.

Harina en cantidad suficiente.

Procedimiento:

Se mezcla la harina con agua y se agrega témpera, queda un pigmento bien pastoso.

### PINTURA VIII

Materiales:

Témpera y cola.

½ taza de agua.

¼ de pomo témpera.

1 cucharada de cola.

La cola en polvo se adquiere en las casas del ramo es menos pastosa que la anterior pero tiene una pequeña transparencia al secarse. Puede colorarse también con polvo de color vegetal.

**PINTURA MURAL.** Es un medio de expresión plástica. Se realiza sobre una superficie en la pared o muro de grandes dimensiones la aplicación con el pincel o brocho Es una actividad de todo el grupo y contribuye para realizar el trabajo.

Para realizar un mural se requiere de un trozo de papel bond o revolución largo y ancho, otro que cubra la pared y papel periódico. Se puede colocar en el piso o en la pared para que los niños trabajen en él.

El dibujo del mural depende del educador o de los niños. Se puede dibujar directamente sobre el papel o preparar recortes de dibujo y pegar. También se pueden combinar, pegar pasto, papel crepé, algodón para nubes, ramas de árboles, etc. Luego se puede dibujar el resto. Un mural refleja diferentes temas.

## RESETA DE ENGRUDO

### Engrudo

Materiales:

3 cucharadas de harina.  
1 cucharada de almidón.  
1 litro de agua.

Procedimiento:

Disolver la harina y almidón en agua fría y colocar el recipiente sobre el fuego revolviendo hasta que espese.

### Engrudo de colores

Material:

½ kg. harina.  
1 ½ cucharada de formol.  
2 l. agua.  
¼ de esencia de limón.  
3 cucharadas de color vegetal.

Procedimiento:

La harina se deshace en dos litros de agua hasta que espese (se mueve constantemente), se retira del fuego y se agrega el formol (cuidando que no llegue a pegar en el fondo), se agrega la esencia de limón. Por último se agrega el color vegetal. Este engrudo se puede conservar por algún tiempo.

Lápices de color: Las educadoras deben cuidar que los lápices de colores tengan punta sacada. Debe haber varios sacapuntas. Enseñar a los alumnos que saquen la punta a los lápices.<sup>100</sup>

---

<sup>100</sup> Vid., Secretaría de Educación Pública, *El desarrollo de la creatividad (imagen y significado)*, México, edit. Secretaría de Educación Pública, 1999, pp. 123-145; y Schulman K., E., *op. cit.*, pp. 173-179.

## **CAPITULO V:**

### **EL TALLER DE DIBUJO Y DE PINTURA**

#### ***OBJETIVO GENERAL:***

Reconocer y valorar la práctica del dibujo y pintura para que el alumno tenga la posibilidad de representar objetos que le permitan la sensibilización y expresarse en forma espontánea.

#### ***OBJETIVOS ESPECÍFICOS:***

- Estimular el deseo de manifestar ideas.
- Favorecer la creación, expresión, apreciación y belleza (estética).
- Favorecer el desarrollo de la imaginación.
- Considerar la evolución del dibujo de la figura humana y las características del paisaje.
- Ejercitación de la memoria visual inmediata.
- Estimular la observación para descubrir los conceptos.
- Desarrollar la coordinación para realizar movimientos precisos.
- Demostrar la capacidad de sensibilización para utilizar técnicas que permitan lograr que la mano se adapte al uso correcto de instrumentos como el lápiz, la crayola, el pincel, entre otros y descubrir que se puede expresar a través del dibujo y el color.
- Lograr un progresivo control viso-motor del trazo línea y el espacio gráfico.
- Contribuir al desarrollo de la motricidad, tanto gruesa como fina.
- Favorecer el conocimiento de su propio cuerpo.
- Descubrir las cualidades del color (cromático) por el material empleado.
- Explorar nuevas técnicas para realizar formas y texturas.
- Lograr hábitos de limpieza, cuidado y orden del material empleado para dibujar o pintar.
- Experimentar combinaciones de colores para la obtención de otros nuevos.
- Fomentar la creatividad y la imaginación mediante uso de elementos habituales en el entorno.

Organización: tener un lugar propio para el taller, es un espacio dedicado a la creación, un plan y un horario no implica obediencia absoluta, ni aislamiento. Se debe lograr un orden, un método y una disciplina de trabajo para expresarse con libertad.

El dibujo en la educación moderna satisface la tendencia hacia las actividades gráficas, debiendo desarrollar la capacidad imaginativa, representativa, dando madurez a la sensibilidad estética, desarrollando aptitudes y habilidades de orden práctico.

En pocas asignaturas como en el dibujo, la finalidad es formativa para la personalidad del alumno, desarrollando la capacidad sensibilización, reflexión y creatividad, dándole así mejores oportunidades de manifestarla. Así lo reconocen los educadores modernos, citando que el dibujo tiene que darse en un lugar cada vez más amplio dentro de las actividades escolares y asignándole un verdadero procedimiento didáctico, por medio de la asignatura en todas las áreas.

### **LA CAPACIDAD CREADORA QUE LO LLEVE A DIBUJAR Y APLICAR LA PINTURA**

Valores educativos del dibujo.- Las múltiples actividades provocadas a través del dibujo afirman el temperamento del alumno. El dibujo depende en el origen de las aptitudes intelectuales y su desarrollo físico: psicomotricidad, habilidad, destreza manual y seguridad en sus movimientos.

El dibujo y la pintura refuerzan el valor de la educación, favoreciendo el desarrollo intelectual, moral y social del educando. Desde el punto de vista formativo del alumno esto se manifiesta a través de las gráficas, aflorando sus ideas. Desde el punto de vista psicológico favorece el desarrollo de la observación y la composición. El modo de ver de la sensibilización, reflexión y creatividad el dibujo se torna más variado, original, más elaborado, polícromo y único. Socialmente desarrolla la seguridad, dándole conciencia de lo que puede realizar, valora los dibujos creados por él y el de sus compañeros artistas.

#### **Aspectos de la enseñanza del dibujo**

(Se recomienda para discípulos de catorce años de edad en adelante)

#### **Couty Edmundo el dibujo y la composición decorativa**

Según Edmundo Couty, la acción de dibujar implica tres fases y distintas: La observación, el recuerdo y la representación gráfica de la imagen.

- 1) Desarrollar el sentido de observar un objeto y trasladar inmediatamente la mirada a una hoja de papel por corto que sea.
- 2) Un acto de memoria de tres esfuerzos sucesivos que exige un dibujo de imitación:
  - a) Esfuerzo del ojo para ver;
  - b) De memoria para retener y

- c) De la mano, para trazar.
- 3) La enseñanza del dibujo de imitación tiene por objeto desenvolver tres capacidades:
- a) Ejercicios de coordinaciones gruesa y fina;
  - b) Cuando se observa uno mirar fijamente, con atención voluntaria el objeto. Después de un instante de observación sigue viendo el objeto durante un rato (la imagen del objeto es como una placa de fotografía que sensibiliza el sentido de la vista) y
  - c) El alumno tiene que repetir durante un tiempo el trazado de la imagen de lo que ve, para llegar a dibujar.

### ***LA FUNCIÓN DEL PROFESOR***

El educador en función del grupo debe ser conocedor de las etapas evolutivas del dibujo infantil. Las tendrá presentes cada vez que planifique las actividades para dibujar al ejecutar actividades que requieran control y coordinación viso-motora, para encontrar las diferencias significativas en los alumnos de la misma edad. Por esto son importantes las actividades programadas en función de estimular y despertar el interés hacia los aprendizajes significativos que le motiven a dibujar.

Antes de efectuar la actividad de dibujar es necesario que el educador observe que los discípulos muestren interés por la expresión. Debe tener el conocimiento para identificar al niño que es apto, vigilando que las dificultades técnicas sean vencidas, dándole diferentes opciones, técnicas y opiniones. También debe darle libertad de creación sobre bases técnicas ya establecidas. Es importante señalar también que debe darle confianza y estímulo.

### ***EL DIBUJO EN ALGUNOS SISTEMAS NUEVOS***

Centros de interés: La mente del estudiante que se educa de acuerdo con el sistema de los centros de interés sigue una trayectoria impuesta por la naturaleza misma, desarrollando actividades varias. Esta trayectoria no parte del maestro, sino de las cosas o ideas creativas. El educando no recoge nociones ya formadas sino que sobre la base de la observación y la reflexión se aumenta la eficacia del desarrollo del dibujo.

Las producciones son casi siempre dibujos que al principio son desprovistos de perfección, como falta de proporción, dimensión, etc., pero en nuevas tentativas va ganando perfección. Al comienzo, la elección del lápiz no es la más adecuada, exige experimentar algunos lápices diferentes graduación y sus mezclas, para que cada discípulo descubra su estilo.

## **EL DIBUJO**

### DEFINICIÓN DEL DIBUJO

Según el libro de *Taller de Educación Artística 1 y 2, de la S.E.P. y S.E.S.I.S.* El dibujo es la representación de un objeto por medio de líneas o trazos que limitan sus formas y contornos, que realizados con un instrumento (lápiz) con precisión o sin ella, sobre una superficie plana en donde va dejando huella o marca. El dibujo, al igual que las otras disciplinas de la plástica, es un medio para expresar ideas, sentimientos e inquietudes. La representación sintética de la forma o la representación breve y convencional de la fantasía se presentan por medio de líneas. De acuerdo con el *Curso Práctico de Dibujo y Pintura*, el dibujo es la técnica primordial y básica de todas las Artes Plásticas. Detrás de cada manifestación artística (pintura, escultura, etc.) se vislumbra la ejecución individual, real o mental, de un dibujo previo. El desarrollo de creatividad considera al dibujo como una técnica, no se puede pintar o esculpir sin dibujar primero.

Como una asignatura será necesario tener en cuenta su naturaleza propia, sus fines y utilidades, seleccionar sus procedimientos y métodos para su desarrollo.

Su naturaleza propia va de lo estético a lo práctico, según se trate de cada dibujo. Sin embargo, cada uno de ambos aspectos se unifican. No es posible dejar de lado el carácter práctico del dibujo, ni el estético.

**ELEMENTOS ESTRUCTURALES DEL DIBUJO:** Forma, claroscuro, espacio y ritmo.

- 1) **Forma:** El dibujo del contorno de una figura externa de los objetos y seres que existen y que son reconocibles visualmente. La forma, tiene apariencia, configuración, estructura del objeto. Las formas concretas de los objetos que permite que éstos se diferencien entre sí y que nosotros los distinguimos (el tamaño como posición). En dibujo, al establecer su relación de proporciones entre los distintos elementos de un objeto pueden ser delimitadas por un contorno, área, espacio o por líneas o planos para dar a conocer su forma. Cada objeto tiene una estructura o forma básica y las más sencillas de la geometría son: el círculo, el triángulo y el cuadrado. Estructura básica de un objeto que tiene tres dimensiones

(altura, anchura y profundidad). Son: cuatro formas básicas, cubo, cilindro, cono y esfera.

- 2) Claroscuro: Un dibujo que lleva a la distribución de la iluminación y la sombra, sobre un objeto por medio de los valores tonales en la organización de la obra. Debe diferenciarse de la luz y sombra. Tipo de luz en el interior, con la luz artificial y la luz natural; la sombra propia o la sombra proyectada. Al aplicar el claroscuro al dibujar áreas se obtiene el volumen, dando a la figura una ilusión tridimensional, mediante varios valores tonales claros y oscuros. Un cambio nunca es brusco sino gradual. Al dibujar modelos con las luces y las sombras podemos detectar dos relaciones de valores tonales: 1) Un rayo de luz, es la zona más iluminada, del objeto. 2) La sombra, con la intensidad de tonos oscuros que van dando sensación de profundidad. El valor simplemente es la claridad u oscuridad, tienen la misma intensidad. Con el color blanco que se emplea de la claridad y el negro, se produce la sombra. El uso de la escala tonal va del blanco puro, a través de los grises hasta al negro puro. Otra graduación adecuada escala tonal desde el negro mediante el claroscuro de tonos grises, hasta el blanco. El color del papel se deja sin pintar y dará la iluminación que aparece en el trabajo.
- 3) Espacio: Es natural o creado. El espacio natural es tridimensional. Anchura, altura, y profundidad son las tres dimensiones del universo que percibimos. En el dibujo el espacio creado: la transformación que el hombre hace del espacio natural que se ve en tres dimensiones, expresándolo en un espacio bidimensional: ancho y altura; crear la ilusión de profundidad, la interpretación de volumen en el papel de trabajo. El dibujante debe utilizar diversas técnicas o sistemas de la abstracción del espacio tridimensional para dar perspectiva. Los primeros que utilizaron la perspectiva fueron los artistas del Renacimiento como Paolo Uccello y Leonardo Da Vinci. La perspectiva es un método de organizar el espacio en un sistema coherente que da ilusión de profundidad, que forma parte fundamental de la enseñanza del dibujo. La perspectiva tiene una importancia primordial para situar tanto en el dibujo como en la pintura las figuras y los objetos correctamente. Ayuda a proporcionar en un cuadro la ilusión de profundidad espacial.
- 4) Ritmo: El dibujo tiene dos formas que son: a) Las leyes de la composición mediante el estudio de las matemáticas que permiten adquirir los elementos del dibujo, como la que da ritmo natural de la obra del dibujo; b) Repetición de uno o más elementos en la composición de un diseño con el fin de obtener una secuencia que puede estar perfectamente ordenado, o desordenado en el dibujo. Por ejemplo: al usar ritmos de dos o más movimientos. Como el vaivén con un lápiz. c) Repetición por repetición del mismo modelo, en intervalos regulares y conservando su tamaño se genera un ritmo. Por ejemplo: rectas o curvas o puntos o líneas (planos,

cenefas). d) La repetición de figuras iguales o similares de forma organizadas que genera una estructura visual.

- 5) Textura o aspecto superficial: Al dibujo le ayuda a darle profundidad y realidad al objeto. Las distintas texturas pueden ser: a) Dejando una impresión de textura. Es importante disponer del material que se encuentran en la naturaleza, como la piel de las frutas, una cualidad rugosa o áspera para dar contraste o valor tonal. b) Para distinguir la textura del objeto, se utiliza la creación de diseños, a través del punto, líneas (gruesas o delgadas), curvas punteadas, trazos libres o continuos, juntos, entretejidos, zonas de rayado, cruzado y vertical, etc. y c) Texturizada crear su propia superficie, como usar: arena, talco o polveada de mármol (a la consistencia de crema para textura más suave), tejidos, papel, etc., dando originalidad de cualquier diseño.<sup>101</sup>

## PAISAJE

La composición del paisaje resultará de tomar como base la estructura del dibujo. Requiere la habilidad de crear la ilusión del espacio, es colocar los elementos de la obra (se considera forma, espacio y distancia). Otro reto es el cambio de las áreas con luz y de las áreas oscuras. Cada escena se requiere tonos oscuros, medios y claros, se debe tomar en cuenta el contraste tonal, que se puede usarse para atraer la mirada a la pintura (luminosidad y sombra). Conocimiento de la perspectiva es útil cuando se dibujan escenas exteriores, para la composición del paisaje. Consisten en una serie de procedimientos técnicos para representar en el plano bidimensional una tercera dimensión y se usa como herramienta para la ejecución del dibujo (líneas y puntos de fuga).

Otra forma, es la composición de paisaje, un factor relevante, la mezcla de colores y el reto de crear una ilusión tierra y el cielo, espacio, la luz y el aire. Los cambios de luz y los caprichos del tiempo. Se debe lograr que todos los elementos del paisaje estén bien distribuidos. Los objetos grandes, que son visibles en el primer plano, los objetos pequeños nos dan lejanía con respecto al espectador. Gracias a la aplicación de tamaños poder crear la ilusión de distancia. Los objetos en distancia se muestran menos detallados, se perciben más detallados.

---

<sup>101</sup> Vid., Bagnall, B., *Guía práctica ilustrada del dibujo*, Barcelona, edit. Blume, 1988, pp. 6-21.

## LA FIGURA HUMANA

Uno de los problemas más difíciles en el dibujo, para cualquier estudiante, es la realización de la figura humana. Es importante para llegar al conocimiento es necesario seguir un proceso de observación y análisis de las relaciones que guardan entre sí las distintas partes que componen el cuerpo humano. Por una teoría de las proporciones, que establece relaciones matemáticas entre los distintos miembros de un ser viviente, en particular de seres humanos. Ejemplo: el esbozo anatómico de Leonardo Da Vinci que ha llegado a considerarse clásico, por su perfección.

En la imagen del canon de la proporción ideal de la figura humana que realiza Leonardo Da Vinci se utilizó como un módulo: un cuadrado y un círculo, el más universal, se toma como base, la cabeza se divide las proporciones del cuerpo humano. Casi todos los artistas han estado de acuerdo en dar a la figura humana la proporción tiene una altura basada sobre la longitud de siete y media y ocho partes iguales cabezas, pero últimamente se ha aceptado la proporción ideal es de ocho cabezas, especialmente para fines publicitarios por ser alargada y elegante y por la facilidad que hay de proporcionarla.

Las figuras masculina y femenina tienen formas diferentes tanto vestidas como desnudas. En cuanto a los niños son diferentes las proporciones y su cabeza es grande con relación a las piernas y brazos; las proporciones son otras, se calculan seis cabezas y para niños pequeños cuatro cabezas.<sup>102</sup>

## OBJETOS

Se debe manipular un objeto de uso común o de la naturaleza (frutos, flores, etc.) y pedirle al alumno que lo observe, toque, etc., antes de que intente reproducirlo por medio del dibujo. Este es un ejercicio que exige un esfuerzo de concentración y dominio en el uso de los materiales que se emplearán.

Cada objeto que usted ve tiene una estructura o forma básica es el cubo, el cilindro, el cono o la esfera. Cualquier objeto puede dibujarse en uno de estos cuatro sólidos geométricos o una combinación de ellos. Un sólido significa un objeto que tiene tres dimensiones: altura, anchura y profundidad. Estructuras básicas no significa que las cosas sean cubos, cilindros, conos o esferas geoméricamente perfectos. Por ejemplo; un cubo

---

<sup>102</sup> Vid., Kapit, W., et al., *Anatomía cromodinámica*, México, edit. Fernández Editores, 1991, pp. 40-55.

puede ser desde luego una caja cuadrada. Las cuatro formas geométricas son sólidas, es decir tridimensional, se logra volumen, y el peso de todo lo que dibuja.<sup>103</sup>

## LA PERSPECTIVA

La perspectiva (del latín *perspectiva*. Visión a través de) En el dibujo o pintura la perspectiva es al arte de representar sobre una superficie plana, los objetos en la forma y tamaño, creando la ilusión de espacio, distancia y no como son en realidad. Dos grandes grupos perspectiva se manifiestan en este arte. Perspectiva cromática, que es el efecto de los fenómenos de la atmósfera mediante uso de los colores cálidos o fríos. Juegan un papel importante los colores fríos van disminuyendo en la distancia, dando profundidad y el uso de los colores cálidos será enfatizada y luminosos en el primer plano. Perspectiva lineal, esta técnica de dibujo que provoca una ilusión óptica, en donde lo representado tiene una apariencia de ser espacio tridimensional; utilizando un método que se basa en líneas paralelas, que se alejan parecen converger en un punto del horizonte. Cualquier soporte cuenta con dos dimensiones, creando la tercera.<sup>104</sup>

## ELEMENTOS Y FUNDAMENTOS BÁSICOS DE LA PERSPECTIVA

La representación de la perspectiva es fundamental en el dibujo y pintura. Los elementos fundamentales de la perspectiva son: línea de horizonte, punto de fuga y punto de distancia. La línea de tierra.

Línea de Horizonte: (Sigla LH) Es una línea imaginaria, que mirando al frente se halla, siempre está a la altura de los ojos del espectador, manteniendo la cabeza erguida, según la perspectiva que se le quiera dar al objeto. Sobre la línea de horizonte se pueden establecer los puntos de fuga o de distancia.

Punto de fuga: (Sigla PF) Se sitúa siempre sobre la línea de horizonte. Es un punto (imaginario) y cenit donde convergen con todas las líneas auxiliares horizontales (paralelas entre sí) que existen en el modelo. Aparecen más grandes o más pequeñas, más cercanas o más alejadas.

Punto de distancia: (siglas PD) Sirve para marcar la distancia que guardan los cuerpos uno de otro. Este punto debe situarse sobre la línea de horizonte, a la izquierda o la derecha el punto de fuga. Mientras más lejos quede el punto de vista, se supone que el espectador está más retirado del objeto que observa.

---

<sup>103</sup> Vid., De Bartolomeis, F., *El color, los pensamientos y sentimientos*, Barcelona, edit. Octaedro, pp. 95-115.

<sup>104</sup> Vid., Bagnall, B., *Guía práctica ilustrada del dibujo*, Barcelona, edit. Blume, pp. 28-34.

Línea de tierra: (siglas LT) Que es la línea imaginaria donde se apoya el modelo a reproducir o es piso en que sustentamos el cuerpo y nos situamos para ver.<sup>105</sup>

## APRECIACIÓN Y EXPRESIÓN

Para poder encausar la sensibilidad en el alumno hacia el dibujo y sus realizaciones artísticas es necesario observar dos variantes: la apreciación y la expresión.

Apreciación: En el individuo, la forma de desarrollar la capacidad de percibir imágenes, contribuir al desarrollo de las percepciones y formar sentimientos es un proceso sistemático. Se genera al estimular sus vivencias, permitiéndole captar la atención de la actividad artística (la obra y el receptor) y teniendo como objetivo nuevos horizontes: valoración, gusto estético, contemplación y captación.

Para que estas reacciones destaquen en la conciencia con cierta claridad resulta necesario un grado de intensidad, atención y contemplación del objeto en cuestión. Al principio, el juicio de valoración será espontáneo o irreflexivo, pero se volverá consciente cuando adquiera cierto grado de experiencia en la cultura.

El gusto o capacidad de apreciar la belleza en la naturaleza y en el arte es producto de la educación. Ésta cultiva la imaginación, la imagen interior, la sensibilidad y permite captar la esencia del observador.

Apreciar obras de arte con valores estéticos se estimula con visitas a museos, galerías de pintura, dibujos de artistas (proyecciones, etc.) y con otros elementos que ayudan a aflorar sentimientos estéticos. Todo lo anterior está relacionado con el gusto estético de aprender a valorar lo bello.

Expresión: Es la manifestación más natural del ser humano. Es el vínculo que une el modo de ser de un individuo con los demás personas. Vivimos una constante relación entre nuestro "Yo" y el mundo que nos rodea. *Para expresar con mayor confianza lo que ocurre en nuestro interior. El elemento externo ayuda o limitan nuestra expresión, permite que podemos exteriorizar sensaciones, sus variantes emocionales, pensamientos de momento de gozo y dolores. Con la expresión se pueden hallar formas genuinas de comunicación en la sociedad. Es un nuevo estilo de vida, una forma de comunicarse (ya sea moviéndose, por ejemplo).*

Iniciar al educando a la expresión gráfica es un camino que pretende llegar a su propia autenticidad y la de su mundo. La expresión gráfica es la forma de advertir si el alumno ha

---

<sup>105</sup> Cfr., Gwynn, K., *Manual para el artista, principios de la perspectiva*, Madrid, edit. Impresiones Monterreina, 1988, pp. 58-64.

adquirido o no el conocimiento. A través de su expresión gráfica, los estudiantes logran manifestar su actividad de pensar, sentir emociones, ideas, estados de ánimo, transformándolos para satisfacer sus necesidades. Cuando pueden expresarse espontáneamente, los discípulo elevan su confianza y la seguridad en sí mismos. En cambio, si se les restringe en su expresión ésta se cohibirá.

Expresión: “Es un don y un arte, cuya función consiste establecer una armonía entre el individuo y la sociedad”<sup>106</sup>. Armonía que se puede conseguir en la medida que la expresión entre oportunidades para desarrollar y ejercitarse.

## LAS TÉCNICAS

El término “*técnica*” se refiere a un conjunto de procedimientos para el empleo adecuado de materiales y el control de diversos instrumentos. Por sí mismos, ambos aspectos son importantes para alcanzar de manera progresiva los diversos métodos que le permitirán practicar una técnica y así adquirir la habilidad para dibujar. De acuerdo al material que se emplea en la realización de un dibujo será el nombre de la técnica.

En las artes plásticas las técnicas son conocimientos acumulados sobre los procedimientos en la realización de las obras artísticas. Son recetas y especie de secretos, con eficacia, las cuales mitigan la inseguridad que sentimos al no saber. Cuando hemos aprendido podemos experimentar, somos capaces de lograr el dominio de técnica para saber qué hacer.

“El término técnica según la etimología técnica (del griego τεχνικος, de τεχνη, arte) significa conjunto de procedimientos o recursos que se emplean en el arte”.<sup>107</sup>

“En el arte plástico, las técnicas son producto del conocimiento acumulado sobre los procedimientos en las realizaciones de las obras y los objetos artísticos. Son las recetas y especie de secretos con que la mayoría de los Maestros de arte plástico se presentan ante sus alumnos”.<sup>108</sup>

Es importante diferenciar entre medio, recurso y técnica:

- Medio: Es el procedimiento con el cual el individuo se expresa, ya sea con el dibujo, la pintura, la escultura, etc.

---

<sup>106</sup> Vid., Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, *El desarrollo de la creatividad: imagen y significado*, México, Edit. Consejo Nacional para Cultura y las Artes-Secretaría de Educación Pública, 1989, pp. 126-130.

<sup>107</sup> *Ibidem*, p. 206.

<sup>108</sup> Venegas, Alicia. *Las artes plásticas en la educación artística y estética infantil*, Buenos Aires, edit. Ediciones Paidós Ibérica, 2002, p. 178.

- Los recursos: La utilización de instrumentos y materiales facilitará el descubrimiento de las distintas técnicas.
- Las técnicas: comprende todo conjunto de reglas para dirigir eficaz una actividad del arte y que los alumnos se apropiaran de ella para conocerla. No tiene caso explicar lo que al practicarlo resulta evidente. Es mucho mejor hablar de la utilización de los materiales para aprovecharlos.

El educador debe estar enfocado en la utilización de los materiales. Su finalidad es llegar a descubrir una determinada técnica. Partiendo de las técnicas básicas, el docente irá intensificando sus primeras expresiones e incorporando otros materiales, que logren su proceso formativo con una actitud flexible. La participación del educando promueve la libre expresión.

**TÉCNICA GRÁFICA:** Esta disciplina y expresión plástica tiene una relación con el dibujo. La palabra “gráfica” se deriva del vocablo griego γραφίς-lápiz y γραφή-descripción acción de dibujar, marcar, etc.

TÉCNICA	MATERIALES	INSTRUMENTOS
Lápices	Graduados	Gomas
	Grafitos	Esfuminos
	Conté	Escuadras
	Todo tipo de papel	Reglas
	(Porosos, satinados)	Compás
Carbón vegetal	Carboncillo	Atomizador
	Sanguina	
	Fijativo	

---

Tintas	Tinta china	Pincel
	Papel arrugado	Plumilla
		Estilógrafo
		Plumas (finas y Bolígrafo ancho)

---

**TÉCNICA DEL LÁPIZ:** Se refiere al empleo adecuado del instrumento (lápiz) con presión o sin ella con una variedad de trazo que siempre está controlado por voluntad del trazado sólido. Se dibuja por frotamiento sobre el papel y está formado por una barra llamada mina, compuesta por materiales vegetales, animales o químicos.

Los lápices de grafito con mina de grafito garcilla (carbono cristalizado casi puro) se fabrican en diferente dureza, de ahí que puedan ser blandos (trazo grueso) o duros (trazo fino) Los primeros hacen trazos de mayor blandura, de un negro más intenso degradando el color, hasta suaves 9B los segundos y suelen identificarse con dureza media con “MB”.

Los lápices de grafito con mayor dureza pueden desarrollar una gama de grises muy intensa. Llevan impresa una H y un número que responde al mismo principio, donde por ejemplo los duros 9H. Los 3H es un trazo más tenue que 2H.

El denominado HB se considera mediano por uso general, por ser de dureza intermedia. La escala va desde HB hasta 6W. Lápices de colores.

Las minas de los lapiceros y portaminas son suaves o duras (no es necesario sacarle punta frecuentemente).

El lápiz o barritas “Conté”,-conocido también como lápiz de carbón compuesto- presenta como características estabilidad, amplitud total. Lápices conté vienen una gama de colores incluyendo los tradicionales negro, blanco, sanguíneo. El pigmento estático con aglutinante, base de una solución de resina de cera va en proporción con la dureza que se prodiga. Es un procedimiento seco, no se diluye y es útil para bocetos.

También se usan minas de grafitos para dar un procedimiento diferente, pudiendo ser de plástico o metal.

**TÉCNICA DE CARBONCILLO:** Es un instrumento lápiz de mina blanda que produce una línea del carbón ideal para la ejecución de apuntes, ya que se trata de un medio rápido. Resulta incómodo para matizar los claros y oscuros. Es un instrumento completamente inestable.

**TÉCNICA DEL CARBÓN VEGETAL:** Es el instrumento ideal, en virtud de que el carbón prensado para la ejecución de apuntes es un medio blando y se utiliza en grandes formatos. Resulta incómodo para matizar los claros y oscuros.

Sanguina parecido al carbón, pero resulta más estable que éste y puede mezclarse con él y con el lápiz de carbón compuesto. También facilita la ejecución y ofrece como principal atractivo que posee el color negro (luminoso). Es una gama de grises variada, formada únicamente por tres carboncillos: duro, mediano y blando.

**TÉCNICA DE LA TINTA CHINA:** Está preparada con hollín molido y un aglutinante. Su empleo es recomendable con pincel o plumilla, para dibujos que requieren más precisión. La valoración de tonos se obtiene mediante entramados. Se usa pura la tinta y con este medio se obtiene el negro absoluto o rebajado con agua.

Pluma fuente o pluma estilográfica: Es un instrumento que contiene tinta espesa. Con este trabajo el dibujo es más fácil. Por la similitud del lápiz, el control en los trazos con el claro y el oscuro se obtiene textura e infinidad de soluciones.

Rotuladores de diferente grosor, de punta fina ancha: El empleo de los rotuladores es recomendable en los dibujos que requieren precisión. La valoración de los tonos se obtiene mediante entramados.

## MATERIALES Y HERRAMIENTAS

**SOPORTE:** Es una superficie que nos sirve de base para pintar o dibujar sobre él, o a la madera o equivalente sobre la que colocamos nuestro papel para recargamos. Formato la superficie de un soporte, basado en papel o cartón para plasmar el dibujo, está dada por su contorno, límites definitivos del trabajo. El tipo y características con una variedad de formas, tamaños (irregulares, regulares, cuadrados en posición vertical u horizontal, etc.) Esta superficie o formato es donde al dibujar o pintar realizamos nuestra composición.

**PAPEL, FIBRAS Y TEXTILES:** Casi siempre de color blanco, con una amplia cantidad de marcas y calidades. Por ejemplo, el papel granulado suaviza los trazos y permite distintas graduaciones. Asimismo, el papel áspero, ligera textura, etc.

**GOMA DE BORRAR:** Para los dibujos a lápiz suele emplearse goma color blanco o rosa, que se vende en bloques rectangulares o en madera o papel a modo de lápiz. Ambas gomas se pueden usar para dar luz y sombra; lo mismo que para limpiar el papel, si éste ha sido manchado accidentalmente.

**OTROS ACCESORIOS:** Son necesarios una tabla de madera para apoyarse, un cuaderno de dibujo u hojas sueltas (sujetas con chinchas o cinta adhesiva, diurex, masking-tape) vamos y pegamento, a requerir de tijeras, de navajas para seccionar, una cuchilla con mango (preferentemente de hoja recta, por razones de seguridad), hojas de lija fina, para afilar los lápices de carbón y dar forma a las barras negras de carboncillo. Otro utensilio puede ser un fijador (que es barniz fino y transparente), cuya aplicación impida el envaramiento de los dibujos.

Los materiales y herramientas que han de utilizar los discípulo deben seleccionarse de acuerdo al nivel de madurez y objetivos propuestos.

**LUGAR DE TRABAJO:** La iluminación debe iniciarse del lado izquierdo (si es diestro) y del derecho (si es zurdo); para evitar sombra en el papel. Organización del aula: los niños deberán situarse de tal forma que cada uno disponga del material necesario para trabajar, sin que tengan que desplazarse. Se deben colocar los lápices en un bote de boca ancha, con la punta hacia arriba para que se conserven bien afilados. Los carboncillos y barras de carbón graduados deben guardarse en cajas. Las gomas de borrar se guardarán en compartimentos diferentes para que no se ensucien.

El educador debe enseñar a los alumnos tener distintas posturas para trabajar. Una de ellas es la que debe tener durante las actividades sugeridas: sentados en forma correcta con una silla con los pies en el piso, ambas manos sobre la mesa y no inclinarse demasiado alrededor de la mesa de trabajo. En ésta se deben encontrar dispuestos los materiales y el apoyo del tablero para sostener una hoja de papel. La posición durante esta actividad puede cambiar, pudiendo permanecer parados, de pie frente a la pared o en un caballete en donde se coloca el soporte en posición vertical.

Respecto al material para dibujar es necesario inculcar en los estudiante a manejar correctamente los instrumentos como el lápiz, que deben tomar entre los dedos pulgar y medio (de cualquier mano), sujetándolo con el índice sin apretar con fuerza los dedos y no tomarlo muy cerca de la punta, porque no es lo mismo dibujar con un lápiz que con crayolas, gis o pluma. En cada caso se requiere de un modo de operar diferente.

El alumno asimila el uso del lápiz, gis o pluma siempre que el educador lo haya puesto en sus manos y le demuestre su uso. También debe comenzar a realizar trazos libres sobre el papel que se irán perfeccionando en la práctica, hasta asimilar la operación del instrumento.

Es necesario la limpieza y el orden de esta actividad, así como la inmediata recogida del material, una vez utilizado.<sup>109</sup>

## **PINTURA**

El origen de la palabra pintar proviene del latín *pictura* o del griego *πινυερε* que quiere decir pintura, tomar el color de una fruta. Se define como representar o figurar un objeto en una superficie con las líneas o colores convenientes. Lo anterior resulta evidente, en virtud de que la pintura es una expresión gráfica que toma sus colores fundamentalmente de pigmentos.

Pintar representa un desafío para el autor que cambia constantemente el tema elegido y la manera de aplicar el color cuando lo ha aprendido y experimentado. El pintor es capaz de ofrecer su propio "concepto" en su obra, tomando sus conocimientos y experiencias, dando un resultado personal de su expresión gráfica.

## **EL COLOR**

Para definir el color, se distinguen varios puntos de vista son: Según la **teoría ondas electromagnético**, el espectro abarca todas las longitudes de onda que la luz puede tener, percibida en el cerebro humano como un color es diferente. Por eso en la descomposición de luz en blanca en todas las longitudes de ondas percibe las diferencias de colores. La **teoría aditiva** del color, de las mezclas colores primarios (rojo, verde y azul) para obtener un color de luz, los secundarios (amarillo, cian y magenta) la suma de todos los colores la luz blanca, el negro ausencia de los tres colores. La **teoría sustractiva**, por medio de **Newton**, observo que cuando una estrecho haz de luz solar incide sobre un prisma de vidrio triangular con un ángulo una parte se refleja y otra pasa a través del vidrio y se desintegra diferentes bandas la descomposición de la luz es una mezcla de los seis colores que se forma el espectro, para formar la gama de colores. También Newton hizo converger ese mismo rayo de colores en un segundo lente operación inversa formando luz, blanca y brillante. Demostró que la luz solar tiene todos los colores del arco iris.<sup>110</sup> En la **química el color**: se llama al colorante una estructura química han de tener un grupo determinado grupo funcional denominado cromóforo (ceder al color) que hace que las moléculas la absorba en región visible del espectro electromagnético. Una auxócromo (aumenta el color). Clasificación por su formula química de los colorantes: industriales, aditivos, etc.

---

<sup>109</sup> Vid. Gwynn, K., *op. cit.*, p. 58-61; y Bagnall, B., *op. cit.*, pp. 35-57.

<sup>110</sup> Vid., Elsworth, A., *La acuarela*, Londres, edit, Taschen, 1998, pp. 16-23 y 35-40.

**LA TEORÍA DEL COLOR.** Es un grupo de reglas básicas en la mezcla de colores para conseguir el efecto deseado, combinando colores o pigmentos. El dominio del color es crucial si quiere ser artista. La habilidad para mezclar el color con seguridad llegará con una combinación de teoría y experiencia. Sin embargo, tener algunas nociones básicas de la teoría ayudara a pintarlos colores no sólo observándolos o por intuición, sino también con comprensión de lo que se está haciendo y con un propósito.

## CÍRCULO CROMÁTICO

**CIRCULO CROMÁTICO** es una herramienta para el pintor. Círculo de colores simétricos. Suelen representar como una rueda dividida doce partes. Constituye un sistema adecuado para la distribución de todos los colores en un orden determinado que nos permite encontrar, rápida y fácilmente, pares complementarios de colores y armonía de colores, algo explicaré a continuación:<sup>111</sup>

Círculo de color. Ordenación convencional y sistemática de color basada en los tres llamados fundamentales colores primarios (rojo, amarillo y azul) que se les denomina así, en virtud de que son la base de los demás colores. No se pueden obtener por ninguna mezcla, sino que existen por ellos mismos.

Los colores secundarios son aquellos que se obtienen por la mezcla de dos colores primarios, que los producen. Por ejemplo, el verde se obtiene de la mezcla del azul y el amarillo. El violeta, al mezclar el rojo y el azul. La mezcla del rojo y el amarillo da como resultado el anaranjado, etc.

Los colores intermedios son seis colores que están en círculo y que se obtienen haciendo la mezcla de los colores primarios con cada uno de su vecino secundario, lo que da otros seis colores distintos que son: anaranjado-rojo, anaranjado-amarillo, verde-amarillo, verde-azul, violeta-azul y violeta-rojo.

El círculo cromático mostrará entonces los doce colores básicos de máxima intensidad.

Un color terciario es aquel que se obtiene por la mezcla de tres colores primarios o la mezcla de un color primario y con uno secundario, se obtendría un color terciario. De este proceso surgen los colores grises o pardos.

---

<sup>111</sup> Vid., Bagnall, B., *Guía práctica ilustrada de la pintura*, Barcelona, edit. Blume, 1988, pp. 20-25.

Los colores complementarios son aquellos colores que se encuentran opuestos diametralmente en el círculo cromático, se identifican mutuamente cuando se los coloca al lado, un mayor contraste visual. Por ejemplo, el color amarillo es complementario del violeta (compuesto por rojo y azul). Rojo es complementario del verde (formado por azul-amarillo). Azul es complementario del anaranjado (que se obtiene del amarillo con el rojo). Es importante señalar un cuadro pintado con los colores complementarios se neutralizan entre sí (la mezcla los dos colores de un par complementarios, pueden crear gris, a veces llamados neutro).

Estos conocimientos básicos son de gran utilidad para los alumnos que permiten familiarizarse con el color, permitiendo el manejo del mismo. Se pueden aplicar en todas las técnicas de pintura, como acuarela, temple, acrílico, óleo, etc. Obviamente, la mejor comprensión de lo anteriormente expuesto se presenta cuando se experimenta. Únicamente probando y practicando se logra mejor aprendizaje de los resultados que se obtienen de la mezcla de los diversos colores.

Otras clasificaciones de colores son:

Colores cálidos y fríos. Poder identificar los colores cálidos y los colores fríos en el círculo cromático, saber cómo usarlos. Se divide en dos mitades, una de ellas es donde se encuentran los colores cálidos que aparecen en la parte superior entre el amarillo, anaranjado y rojo. Mientras la otra mitad del círculo representa a los colores fríos, que se encuentran en la parte inferior del mismo, entre el azul, violeta-azulado, verde-azulado.

Cabe mencionar que el color más cálido del círculo cromático es el naranja, mientras que el azul es el más frío. Cuando usted quiera crear una ilusión de espacio o distancia en una pintura. Los colores fríos en una pintura dan la sensación de lejanía, de distancia. Por el contrario, los colores cálidos tienen efectos excitantes y dan la sensación de cercanía. Existen grados de calidez fresca en la mayoría de los colores, un amarillo que tira a verde (amarillo-verdoso frío). Hacia el rojo (amarillo-anaranjado cálido). Un azul que tira a verde (turquesa), es más frío que el azul que tira a violeta (ultramar), etc.

Colores análogos son aquellos que guardan un parecido entre ellos. Colocando los colores uno al lado del otro haciendo las mezclas entre dos colores juntos en el círculo cromático. Crear mezclas visuales por modelos, por ejemplo, el amarillo-verde, amarillo-anaranjado. Dichos colores pueden ser añadidos como acentos complementarios contrastantes. Debe recordarse que dos colores armonizan cuando uno contiene al otro.

## EL COLOR: El pigmento y el tono

Se aborda de dos maneras: 1) Dimensión tonal de la luz y 2) Tono del color integrado en todas sus dimensiones. A partir del control del pigmento tiene su propia tonalidad (claridad y oscuridad) constituyendo un sistema de una escala tonal.

Finalmente, debemos consignar que el color tiene una característica: tono.

Tono es la graduación que le corresponde dentro de la gama de color. Es una escala tonal que nos proporciona tres dimensiones del color. Por ejemplo, anaranjado seguido del amarillo posee la tonalidad más clara. Todos son tonos cromáticos y cuanto más cercanos estén unos de otros en el círculo cromático más armonizarán los colores entre sí, puesto que siempre contendrán algo del color vecino. Los que se encuentran en lugares opuestos dentro del círculo cromático, por ejemplo el amarillo y el violeta contrastan uno con otros.

## PROPIEDADES Y CUALIDADES DEL COLOR

La manera de controlar el pigmento es a través del valor, el matiz e intensidad.

Valor es el grado de luz o sombra en el color y puede ser claro u oscuro. El carácter de un color definido en una escala tonal de lo claro a lo oscuro describe la claridad u oscuridad de un color; agregando pigmento blanco se aumenta el valor, agregando pigmento negro se disminuye el valor. El efecto o aspecto visual de un momento depende de la luz y la sombra y no del color. Éste se descompone en el valor creado por la luz, el reflejo o la obscuridad. Es el grado de “contenido” de blanco y/o negro que hace oscurecer y resaltar la cualidad de la luz del momento (pleno sol, tarde, noche, etc.).

Matiz el nombre de un color, pero es más complicado de definir en virtud de que es cualitativo, a diferencia del valor, que sólo es cuantitativo. Se refiere a la cantidad de mezcla de cada una de las gradaciones que puede tomar el color.

Intensidad es la pureza o concentración del color. Depende del grado de saturación del color y también se refiere al grado de la luz, fuerza y pureza que recibe. Por ejemplo, un azul intenso siempre parecerá “más azul” que otros azules que se hayan mezclado con otro color. Todo pigmento posee una intensidad intrínseca. Por ejemplo, en los colores cadmio la intensidad es alta; las tierras por el contrario, poseen un nivel de intensidad más reducido.

El **blanco y el negro** en teoría no son auténticos colores, ya que les faltan dos dimensiones cromáticas, que son el tono y color la intensidad o saturación. El uso del negro y el blanco le dará valoración al color y una gran variedad de matices (grises color neutro). Un color puro rebajado gradualmente hasta llegar al negro es la máxima oscuridad, mientras que un color puro y el color blanco mezclados generan la mayor claridad. En conclusión, mezclar cualquier color sin excepción con el negro marfil genera una pintura más oscura y se modifica el valor cromático. La mezcla de cualquier color con blanco titanio será más clara.

## TÉCNICAS EN LA PINTURA

La técnica “de pintar” (la forma de hacer) es el conjunto de procedimiento por el cual se ha sistematizado un conocimiento y formas de aplicar la pintura. Son recetas, involucran la aplicación de pigmentos mediante el pincel, que son esparcidos sobre un lienzo, generadas del conocimiento acumulado que pueden ser aprovechadas por otros. Una vez que se conocen las diversas técnicas indica un modo muy concreto de pintar algo, utilizando manchas como recurso y la mezcla de color, es perfectamente válido experimentar y aportar nuestras propias recetas.

Para poder pintar es necesario tener en cuenta (no se puede pintar sin dibujar primero). La especificación de todos los elementos a utilizar para aplicar la técnica:

Soportes es toda superficie donde el pintor va a realizar su obra. Puede ser un muro, madera, papel, cartón, tela (requiere de un telar sobre el cual se estira), etc. Los soportes pueden ser flexibles, rígidos o semiflexibles.

Imprimatura: es el proceso por el cual se prepara una superficie para posterior pintado. A la superficie ya imprimada se le llama soporte pictórico en paredes (pintura al fresco, murales), tablas de madera, lienzo (manta, lino, yute) pergamino o papel. Proceso han sido muchos a lo largo de la historia. Consiste primero se satura la superficie de diferentes sustancias sobre el soporte, para dar una fina capa, de la pintura, esperar a que está seca la primera para dar la segunda y última; que se utiliza para teñir y/o reducir la absorbencia de la tierra de base de una pintura.

Pigmento es un material colorante que se caracteriza por dar tonos específicos (amarillo, rojo, verde, etc.) que tiene propiedades de ser soluble en la mayoría con liquido común (por ejemplo en agua). Los pigmentos puede ser **orgánico**, son aquellas que su composición química contiene carbono. Obteniéndose a través de las plantas (cúrcuma, índigo), especial de las cortezas y los frutos, animales (cochinilla, moluscos) etc. Los orgánicos tienen tonos más limpios (colorean mejor). Pueden ser **inorgánicos** no

contienen carbón, provenientes de minerales y, sintéticos, que se obtienen por mezclas y procesos químicos. Los inorgánicos pueden presentar riesgos para la salud.

Aglutinante Tipo y comportamiento según la técnica de que se trate; es una sustancia que alberga en su seno el pigmento y lo mantiene fijo al soporte, sus características principales son: la capacidad para mezclar el pigmento, es líquido pegajoso viscoso que fija el pigmento en polvo y determina el color en forma adecuada para pintar. Resistencia una vez seco. Textura que permite la aplicación. Que sirve para aglutinar materiales que se emplea en la pintura para adherir los distintos elementos colorantes. Su uso da nombre a diversas técnicas (el temple utiliza el huevo como aglutinante). Por ejemplos: aceite de linaza, pegamento, la clara o yema de un huevo, cera, resinas naturales o gesso, engrudo, etc.

Solvente (pintura) es una sustancia orgánica, casi siempre líquida o en polvo sí es base agua, que ayuda a adelgazar o diluir la pintura. Por ejemplo el “*thinner*”, aguarrás, agua, etc. Solvente se evapora.

#### Instrumentos adicionales:

- La paleta, charola de peltre o bote o godete, es un instrumento utilizado para colocar la pintura y/o los solventes. Se recomienda limpiarlo al terminar de pintar para estar en posibilidades de reutilizarla en otra ocasión y no tener desagradables sorpresas por las mezclas de colores previamente utilizados.
- Pincel. Se requiere la adquisición de destreza para su uso. Hay en el mercado diferente calidad. Por el material de que están hechos pueden ser de pelo de marta, ardilla o camello, cerda o sintéticos. Por su forma pueden ser planos, redondos, o bien, de esponja o rodillo, entre otros. Es importante contar con pinceles de diversos tamaños y variados, pues es mejor contar con uno para cada color y evitar mezclas no deseadas. En este sentido, es conveniente tener por lo menos tres: delgado, para líneas finas o trazos delicados; mediano, para trabajos en general y grueso, para grandes superficies. Es el instrumento que ayudará a plasmar el color en el soporte. Al final de cada sesión de pintura es recomendable lavar los pinceles con abundante agua fría y guardarlos cabeza arriba en un bote. También es importante contar con trapos limpios, para secarlos.
- Soporte. Superficie que nos sirve de base para pintar o dibujar sobre él; o a madera o equivalente se utiliza como “base” en el caballete, sobre la que colocamos nuestra hoja de papel o un cartón. En la pared. Se recomienda situarlo en la parte media, es decir, a la altura de los ojos del pintor.

La elección de una técnica de pintura depende de la posibilidad del color, la aglutinación del mismo y la consistencia. Tratándose de pinturas aguadas, acuosas o grasas, las técnicas pueden ser:

- Técnica de Acuarela. Se llama así porque el color se disuelve con agua. El pigmento se mezcla con el aglutinante para su elaboración hay que emplear: goma arábica, una cola vegetal muy adhesiva se obtiene acacia africana, recomienda añadir bilis de buey, que hace la mezcla con un conservador añadir glicerina. Otros aglutinantes, como cola de pescado, espinas de pescado y cartílago. El solvente es el agua destilada y es necesario tener un soporte poroso, como el papel prensado. Se realiza con pincel, con un trozo de esponja o con un trapo. Se aplica mojando toda la hoja con un pincel. Cuando el color es elegido, la pincelada corre sobre el papel. En la técnica tradicional primero se aplica un color claro y después uno oscuro encima, para así ir obteniendo un color secundario o variación de tono, la transparencia de los colores es fundamental para el resultado.
- Técnica Temple. En ésta, se obtiene el pigmento por medio de una emulsión en que se mezclan diversas sustancias oleosas o cola con agua y yema de huevo. Se diluye en agua, ya que se trata de un medio no graso.
- Técnica Guache. Está compuesto de un pigmento molido muy fino mezclado con albayaldes, disuelto en agua (blanco y goma) que proporciona colores opacos. La diferencia con la acuarela es la opacidad. Se modifica añadiendo agua, da la posibilidad de recubrir colores oscuros con claros. El secado es rápido y se usa con aerógrafo, pincel, etc.
- Técnica de Acrílico. En este caso el pigmento se mezcla con un aglutinante. Se integra con resina sintética polímero (derivado del petróleo) del ácido acrílico. Tiene un aspecto oleoso. Por tratarse de un medio orgánico, el proceso químico se paraliza en el momento en que la pintura seca y se hace transparente. El solvente debe diluirse en agua. Hay varios tipos de gel para dar el grosor y el acabado. El acrílico permite trabajar los colores por capas, seca rápido y puede manejar más matices e intensidad (forma una capa plástica duradera).
- Técnica de Vinílica. El aglutinante o base de pintura vinílica es un derivado de la industria del plástico; es una resina sintética de acetato de polivinilo. La pintura se envasa en bote y se utiliza rebajada con agua para dar fluidez y poderse aplicar con pincel.
- Técnica de Tinta de Color. Es un medio de coloración en el que se aplica el pincel y se puede utilizar rebajado con agua. Se diluye en una solución de goma arábica.

- Técnica de Pastel. Pastel de óleo su consistencia es resistente, flexible; no se extiende ni difuma con facilidad, los trazos pueden suavizarse con aguarrás. Pastel de cera se compone por pigmentos de color molido con una mezcla de cera, existen en el mercado que son solubles con agua y se pueden trabajar con un pincel humedecido. Pasteles gis son suaves son pigmentos puro aglutinado con un poco de goma más un poco de gis o arcilla como relleno. Los lápices pastel son particularmente útiles para bocetos.
- Técnica de Óleo. Se realiza a partir de la fabricación del colorante al óleo. El pigmento, el aglutinante y aceite de linaza o de adormidera tarda en secar. Se disuelve con aguarrás y/o trementina. Cuando esté totalmente seco se puede utilizar. Se barniza con resina. Es común aplicar varias capas de óleo. Se le dedica varios días, dando así tiempo a que se sequen un poco las capas intermedias, lo que permite hacer transparencias. Es una técnica recomendada para trabajar "grueso sobre delgado" y adquiere poca textura. No es una técnica recomendada para niños de preescolar.<sup>112</sup>

**Técnica de la encáustica:** Se emplea cera de abeja o cera artificial y parafina. Su aplicación es variada y sencilla, se puede extender la cera con los dedos, calentándola al sol, extendiéndola con una espátula, calentando la crayola en la vela y gotear con la misma. Distinta puede ser pintando con la crayola o la vela, enseguida por encima colocar sobre un papel de estraza, pasar la plancha caliente. Otra que forma consiste en derramar cera líquida sobre papel y sacudirla la hoja rápidamente de un lado a otro y atrás hacia adelante correr la pintura (tempera) y realizar un diseño.

---

<sup>112</sup> Vid., Orozco F., M., *op. cit.*, pp. 33-76; y Bartolomeis, F., *op. cit.*, pp. 69- 80.

## **EL TALLER DE PINTURA PARA ADOLESCENTES:**

Un lugar donde puedan pintar, destinado a la experimentación en el cual pueda desarrollarse creativamente y ampliar su pensamiento abstracto e intuitivo.

En el taller los adolescentes tienen acceso a las técnicas es procedimiento por el cual se ha sistematizado un conocimiento y que nos sirven para materializar las ideas en sus obras.

Organización de los medios de enseñanza, partiendo del conocimiento con el que se cuenta el estudiante, al llegar al taller. La selección de los materiales constituye otro de los requisitos, que será atendido desde el inicio del curso. Hay materiales específicos entre los que se encuentran como esponjas, los pinceles, papeles. La utilización de los materiales, para desarrollar técnicas tempera, acuarela, etc., sean novedosas, que enriquecen la imaginación, le dé el deseo de expresarse, lo importante es que el alumno pinte.

El maestro no debe influir de manera directa, en su obra, debe ser guía en el proceso desarrollo creativo del discípulo, su actitud debe ser sugerente, no dirigir. Es la persona con el objetivo de desarrollar hábitos, habilidades y destrezas, que son necesarias para dibujar que inspira y motiva a pintar, el encargado de crear un ambiente en el cual los alumnos puedan desarrollar sus capacidades para apreciación y creación artística.

## **ACERCAMIENTO DE UNA OBRA DE ARTE:**

El educar y desarrollar la capacidad de sentir, comprender lo hermoso en que es tu entorno y las obras de arte. Es la tarea de la educación estética, están encaminadas a desarrollar las percepciones.

El estudiante se relaciona con las artes en la escuela a través diferentes medios: Cuadros, esculturas, objetos decorativos, reproducciones de obra de obras de arte, ilustraciones de libros, objetos de artesanía.

La apreciación artística se inicia desde los primeros días que se inician las clases y se continúan hasta terminar el curso, para familiarizar los alumnos en las obras artísticas, tener una idea de lo bello, armónico, lo útil, lo expresivo, aprender un punto de vista estético.

Planificamos una visita con los alumnos a un museo de arte, el apreciar las obras de arte. Se trata de un acercamiento a la belleza, cultivará su gusto estético y constituye su nivel consciente; es el punto medio entre la percepción y la sensibilidad emocional y la apreciación intelectual de los objetos y naturaleza percibidos.

Este acercamiento requiere, por una parte, un trabajo organizado y planificado en el grupo y en la escuela, con una propuesta que despierte el interés.

### **REPRODUCCIÓN DE UNA OBRA DE ARTE:**

Incrementemos a los discípulos contacto con una obra de arte, al observar una pintura, podemos aprender a diferenciar cómo el artista, logro su obra de arte. De estos informes que les brindamos a los alumnos, realizara una reproducción de una obra de arte, ésta abarca varios pasos: tomar en cuenta el autor, la técnica utilizada, la descripción de elementos, de personajes del cuadro, etc.

Por ejemplo: Pintor Diego Velázquez (1599). La obra es de 1656. La técnica es óleo. “Las Mininas” (Museo del Prado) es uno de los cuadros más famosos del autor. Lo que el espectador ve es el estudio de Velázquez, la cruz –de la Orden de Santiago- que lleva el pintor sobre el pecho, él y la infanta Margarita entran con su pequeña corte, las dos meninas que la atienden, los enanos Maribárbola y Nicolás de Pertusano, que pone un pie sobre el perro. Sus padres (los reyes) se vislumbran en el espejo del fondo. La luz entra por el ventanal de la derecha. La parte superior del cuadro es todo espacio y luz.



## **NUESTRA EXPOSICIÓN DE FIN DEL CURSO SE ABRE AL PÚBLICO**

Hemos llegado al final del curso de dibujo y pintura, después de haber aprendido y trabajado. Ya sabemos lo que son las técnicas y los beneficios que nos aportan si las sabemos usar, que se verá reflejada en la exposición.



## CONCLUSIONES

A lo largo de mi vida, las artes visuales han tenido un papel muy relevante, forman parte de mí, especialmente en mi vida profesional como maestra de niños y a nivel licenciatura. Siempre coloqué la expresión artística como punto principal, siempre me ha interesado la forma en que los niños se expresan a través de los dibujos, inclusive en el caso de que sus figuras estuviesen incompletas.

Cuando impartí el taller de artes plásticas a alumnas de licenciatura en Educación Preescolar, descubrí que muchas de ellas encuentran sus dibujos como deficientes; esto ocasiona que critiquen sus propios trabajos y se inhiben al dibujar. Mi objetivo al entrar a estudiar a la Maestría de Artes Visuales en la Academia de San Carlos consistió principalmente, en poder orientar a mis alumnas a superar sus limitaciones y a que se expresaran por medio de las artes visuales.

Hoy que he concluido mis estudios me sorprende la forma en que este proceso cambió profundamente mi perspectiva del arte, en sus muy diversas manifestaciones, pero en específico, en el dibujo, en la expresión pictórica y en la pintura.

Estoy muy agradecida y satisfecha de todo lo que he podido aprender a lo largo de estos años, generando en mí una nueva interpretación de las artes visuales y su estrategia de enseñanza que promueva su aprendizaje profundo.

Los maestros de la Academia de San Carlos me impulsaron a adquirir estrategias de enseñanza como elementos que promueven el desarrollo integral en los alumnos, como agente promotor de habilidades intelectuales y del aprendizaje significativo, utilizando en la enseñanza, con los métodos de observación, para que lleve a cabo una educación humanista, estética, artística y plástica.

En la Academia San Carlos, los talleres de grabado, pintura, dibujo y escultura han sido un lugar destinado a explorar y experimentar, en el cual pude adquirir conocimientos y desarrollarme creativamente. De esta forma, la Academia San Carlos es un lugar para llevar a cabo trabajos donde se propicia un ambiente adecuado para realizar propuestas personales originales.

La principal conclusión de este trabajo es que el dibujo infantil no se le valoriza lo suficiente para el desarrollo de los niños y adicionalmente no se comprenden los

diferentes planos para el desarrollo integral del niño en donde el dibujo contribuir de manera efectiva.

La visión de las manifestaciones artísticas es diferente entre niños y adultos. Los niños no buscan un resultado “artístico”; solo desean expresarse y por eso en estas etapas no se debería hacerlos participar en concursos o emitir juicios de valor sobre sus obras, sino en apreciar la expresión cualquiera que sea el resultado.

El educador debe aprender a comprender el dibujo infantil de la figura humana. Los niños representan sus figuras incompletas, porque no han interiorizado las distintas partes de su cuerpo; no han desarrollado la habilidad que se requiere para el control viso-manual y precisión; no han alcanzado el nivel de madurez mental y no han desarrollado aún el pensamiento abstracto.

La educación artística no puede encerrarse en las cuatro paredes de un salón de la escuela; se deben organizar talleres con actividades novedosas, que satisfagan los intereses individuales y colectivos de los alumnos, visitas a centros culturales, entre otras.

Para favorecer la creatividad en la obra gráfica-pictórica del niño, los educadores deben aplicar diferentes técnicas que permitan aumentar su imaginación.

Sin lugar a dudas esta experiencia ha cambiado mi forma de ver y hacer, ha sido una vivencia que ha transformado e impactado mi quehacer personal y profesional, y al mismo tiempo espero haya contribuido en alguna escala a la expresión artística y docencia de mis alumnos.

## BIBLIOGRAFÍA

AEBLI, Hans, *Una didáctica en la psicología de Jean Piaget*. Buenos Aires, Edit. Kapelusz, 1973.

ACHA, JUAN, *Crítica del arte (teoría y práctica)*, Edit. Editorial Trillas. Ed. México, 2004

ALEXANDER, Gerda, *La eutonía, un camino hacia la experiencia total del cuerpo*, Barcelona, Edit. Ediciones Paidós, 1983. (Col. Técnicas y lenguaje corporal).

AGUAYO, Alfredo M, *Pedagogía*, La Habana, Edit. Cultura, 1950.

ARNHEIM, Rudolf, *Arte y percepción visual. Psicología de visión creadora*, 8ª ed., Buenos Aires, Edit. Universitaria de Buenos Aires, 1977.

BAGNALL, Brian, *Guía práctica ilustrada del dibujo*, Barcelona, Edit. Blume, 1988.

BAGNALL, Brian, *Guía práctica ilustrada de la pintura*, Barcelona, Edit. Blume, 1988.

BALADA, Marta, *La educación visual en la escuela*. Buenos Aires, Edit. Paidós, 1994.

DE BARTOLOMEIS, Francisco, *El color de los pensamientos y los sentimientos*. Barcelona, Edit. Octaedro, 1994.

BEARD, Ruth M., *Psicología evolutiva de Piaget. Una síntesis para educadores*, Buenos Aires, Edit. Kapelusz, 1971.

BERK, Laura E., *Desarrollo del niño y el adolescente*, 4ª ed., Madrid, Edit. Prentice Hall, 1982.

BIGGE, Morris I., *Selección de lecturas sobre psicología para educación normal*. México, Edit. Trillas, 1975.

BOWLBY, John, *El vínculo afectivo*, Barcelona, Edit. Paidós, 1993.

CALIGOR, Leopoldo, *Nueva interpretación psicológica de dibujos de la figura humana*, Buenos Aires, Edit. Kapelusz, 1970.

CARRETERD, Mario, *et al., Pedagogía de la educación preescolar*, México, Edit. Santillana, 2000.

- COLLINGWOOD, R. G, *Los principios del arte*, México, Edit. Fondo de Cultura Económica, 1978.
- CORBELLA ROIG, Joan, *Psicología*, Barcelona, Edit. Muntaner, 1994.
- CUELLAR, Hortensia, *El niño como persona*, México, Editorial de Revista, 1990.
- CONSEJO EDITORIAL INTERNACIONAL, *Las bellas artes*, 2ª ed., México, Edit. Cumbres, 1981.
- CHERRY, Clare, *El arte en el niño en edad preescolar*, 4ª ed., Barcelona, Edit. C. E. A. C., 1984.
- DEFONTAINE, Joël, *Manual de reeducación psicomotriz. Primer año*, Barcelona, Editorial Médica y Técnica, 1980.
- DURIVAGE, Jehanne, *Educación y psicomotricidad*, México, Edit. Trillas, 1999.
- ELSWORTH, ANN, *La acuarela*, Londres, Edit. Taschen, 1998.
- EISNER, Elliot W., *Educación la visión artística*. Madrid, Edit. Ediciones Paidós Educador, 1972.
- ESPRIU VIZCAÍNO, Rosa María, *El niño y la creatividad*, México, Edit. Trillas, 1993.
- FABREGAT, Ernesto, *El dibujo infantil y psicología*, 4ª ed., México, Edit. Luis Fernández, 1966.
- FABREGAT, Ernesto, *Metodología de la enseñanza del dibujo*, 4ª ed., México, Edit. Luis Fernández, 1962.
- FAW, Terry, *Teoría y problemas de psicología del niño*, México, Edit. McGraw Hill, 1981.
- FERNÁNDEZ IRIARTE, Jesús, *Educación psicomotriz en preescolar y ciclo preoperatorio*, 2ª ed., Barcelona, Edit. Narcea, 1981.
- FREINET, Elise, *Dibujos y pintura de niños*, 5ª ed., Barcelona, Edit. Laila, 1979.
- FLAVELL, John H., *La psicología evolutiva de Jean Piaget*, Buenos Aires, Edit. Paidós, 1991.
- FURTH, Hans G., *Las ideas de Piaget, su aplicación en el aula*, Buenos Aires, Edit. Kapelusz, 1979.

FURTH, Hans y WACWS, Harry, *La teoría de Piaget en la práctica*, Buenos Aires, Edit. Kapelusz, 1978.

GANDULFO de GRANATOS, María Azucena, *Las técnicas gráfico-plástico. Enfoque globalizado en el nivel inicial*, Buenos Aires, Edit. Lumen-Humanitas, 1999.

GARCIA MANZANO, Emilia y Jesús DOMINGUEZ, *Biología y sociología del niño en la edad preescolar*, 4ª ed., México, Edit. Ceac/Vía Layetana, 1989.

GONZÁLEZ GARZA, Ana María, *El niño y su mundo*, México, Edit. Trillas, 1991.

GRATACÓS, Rosa, Carmen y María AYMERICH, *Expresión y arte en la escuela. La expresión plástica*, 5ª ed., Barcelona, Edit. Taide, 1981.

GWYNN, Kate, *Manual para el artista. Principios y técnicas básicas de la perspectiva*, Barcelona, edit. Judy Martin, 1983.

HARRY Mussen, Paul y John JANEWAY CONGER, *Aspectos esenciales del desarrollo de la personalidad en el niño*, México, Edit. Trillas, 1960.

HURLOCK, Elizabeth B., *Desarrollo del niño*, 2ª ed., México, Edit. Mac Graw Hill, 1990.

ISAACS, Natham, *El desarrollo de la comprensión en el niño pequeño según Piaget*, Buenos Aires, Edit. Paidós. 1967.

KAPIT, Wyn y Elson LAWRENCE, *Anatomía cromodinámica*, 6ª ed., México, Edit. Fernández Editores, 1991.

KRAMER, Edith, *El arte como terapia infantil*, México, Edit. Diana, 1985.

LABINOWICZ, E., *Introducción a Piaget pensamiento aprendizaje enseñanza*, México, Edit. Fondo Educativo Interamericano, 1980.

LE BOULCH, Jean, *El desarrollo de psicomotor desde el nacimiento hasta los seis años*, Barcelona, edit. Ediciones Paidós, 1995.

LINAREA MEZA, Antonio, *Psicología general*, Madrid, edit. Morata, 1969.

LOPEZ VASQUÉS, Rafael, *Evolución de la expresión gráfica del niño*, México, Edit. Consejo Nacional Técnico de la Educación, 1977. (Col. Arte, Educación y Sociedad).

LIPSITT, Lewis y Haynew REESE, *Desarrollo infantil*, México, Edit. Trillas, 1983.

LOWENFELD, Viktor, *Desarrollo de la capacidad creadora*, 2ª ed., Buenos Aires, Edit. Kapelusz, 1980.

LUQUET, G. H., *El dibujo infantil*, Barcelona, Editorial Médica y Técnica, 1978.

MAYORAL-ALAVEDRA, Antonio, *Introducción a la percepción*, Barcelona, Editorial Científico-Médica, España 1973,

MURA, Antonio, *El dibujo de los niños*, Buenos Aires, Edit. Eudeba Universitaria de Buenos Aires, 1963.

MUSSEN, Paul, *Desarrollo psicológico del niño*, México, Editorial Trillas, 1982.

NEISSER, Ulric, *Psicología cognoscitiva*, México, Editorial Trillas, 1979.

NEWMAN, Barbara M. Y NEWMAN, Philp, *Desarrollo del niño*, México, Edit. Limusa, 1983.

NOVES, María C. *Psicología de la actitud creadora*, Buenos Aires, Editorial Kapelusz, 1987.

NUN DE NEGRO, Berta, *La Educación Estética del niño pequeño*, Buenos Aires, Editorial Magisterio de Río de la Plata, 1985.

OROZCO FACIO, Martha, *Curso didáctico de la expresión plástica en la educación*, México, Edit. Dirección General de Capacitación y Mejoramiento Profesional del Magisterio de la S.E.P., 1965.

PANOFSKY, Erwin, *El significado en las artes visuales*, Madrid, Edit. Alianza Editorial, 1987.

PENCHNSKY DE Bosch, *El Jardín de Infantes de hoy*, Buenos Aires, edit. Editorial del Colegio, 1971.

PIAGET, Jean, *El criterio moral en el niño*, Barcelona, Edit. Fontanella, 1971.

PIAGET, Jean, *El nacimiento de la inteligencia en el niño*, México, edit. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes/Edit. Grijalbo, 1977.

PIAGET, Jean. *et. al.*, *Las primeras nociones espaciales en el niño*, Barcelona, edit. Glem, 1972.

PIAGET, Jean, *El tiempo y el desarrollo intelectual del niño*, México, Edit. Ariel, 1998.

- PIAGET, Jean, *La construcción de lo real en el niño*, 3ª Ed, Buenos Aires, Ed. Proteo, 1986.
- PIAGET, Jean, *La formación del símbolo en el niño. (Imitación, juego y sueño. Imagen y representación)*, 2ª Ed, México, Edit. Fondo de la Cultura Económica, 1973.
- PIAGET, Jean, *La representación del mundo en el niño*, Madrid, Edit. Morata, 1970.
- PIAGET, Jean, *Seis estadíos de psicología*, 6ª ed., México, Edit. Ariel, 1992.
- PIAGET, Jean, *Problemas de psicología genética*, México, Edit. Ariel, 1981
- PIAGET, Jean, *Psicología de la inteligencia*, Buenos Aires, Edit. Psique, 1975.
- PIAGET, Jean, Inhelder, B., *Psicología del niño*, Madrid, Edit. Morata, 1997.
- PEREZ ULLOA Iris, *Didáctica de la Educación Plástica. El taller de arte en la Escuela*, Editorial Magisterio de Plata. 4ª. Ed. Argentina, 2002
- PORCHER, Luis, *La educación estética lujo o necesidad*, Buenos Aires, Ed. Ediciones Kapelusz, 1978.
- READ, Herbert, *Educación por el arte*, Barcelona, Ediciones Paidós, 1982.
- REYES, Víctor, *Pedagogía del dibujo*, 22ª Ed., México, Edit. Porrúa, 1963.
- RICHMOND, P.G., *Introducción a Piaget*, 7a ed., Barcelona, Edit. Fundamentos, España, 1980.
- ROJAS Soriano, Raúl, *Guía para realizar investigaciones sociales*, México, Edit. UNAM, 1985.
- RUIZ ESPÍN, Ligia, et. al., *Metodología de la educación plástica en la edad infantil*, La Habana, Edit. Editorial Pueblo y educación, 1991,
- SAKULINA, Nina P., *Metodología de la enseñanza del dibujo, el modelado y su aplicación en el círculo infantil*, La Habana, Edit. Editorial Pueblo y Educación, 1985.
- SÁNCHEZ, María Teresa, *Manual de actividades gráficas*, México, Edit. Secretaría de Educación Pública y Dirección General de Educación Preescolar, 1988.
- SARRAMONA, Jaime, *Biología, psicología y sociología del niño en edad preescolar*, 4ª ed., Barcelona, Edit. Ediciones CEAC/Vía Layetana, 1989.

SCHÚKINA, G. I., *Los Intereses Cognoscitivos en los Escolares*, México, Editorial Juan Grijalbo, 1968.

SCHULMAN KOLUMBUS, Eleonor, *¿Es ya mañana?*, Haifa, Edit. Monte Carmelo Centro Internacional para adiestramiento de Servicios Comunitarios, 1979.

SEMI, Lucía y TURRINI, Anna, *Escuela infantil a los cuatro años*, Madrid, Edit. Morta, 1997.  
STERN, Arno, *Aspecto y técnica de la pintura infantil*, Buenos Aires, Edit. Kapelusz, 1961.

## **SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA**

Programa de educación preescolar. Edit. Dirección General de Promoción y Cultura., ed. México, 1978

Programa de educación preescolar. Edit. Dirección General de Educación Preescolar, S.E.P. ED. México 1ª. ed. 2004

Bloques de juegos y actividades. En el desarrollo de los proyectos en el Jardín de Niños. Edit. Consejo Nacional de educación preescolar 1990

Actividades psicomotrices en el jardín de niños. Edit. Planificación general del programa educación preescolar S.E.P. ed. México, 1981

Dibujo y artes plásticas aplicado al niño preescolar edit. Dirección General De Educación Preescolar, S.E.P. ed. México, 1983

El desarrollo de la creatividad: imagen y significado. Edit. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, S.E.P. Ed México, 1986

Guía de actividades musicales para el jardín de niños. Edit. Programa para transformación y fortalecimiento Académicos de las Escuelas Normales, S.E.P. 2001

Guía de consulta para las Maestras de Jardines de Niños edit. Subsecretaria de Educación Normal S.E.P. ed. México, 1976

Guía para el curso de didáctica y practica docente edit. S.E.P., ed. MÉXICO, 1984

Educación y cultura. Fundamentos conceptuales y metodológicos. Edit. Dirección General de Promoción y Cultura. S.E.P. 1ª. Ed. México, 1989

SEFCHOVICH Galia y WAISBURD, Gilda. Expresión Corporal y Creatividad Edit. Editorial Trillas. Ed. México, 1997, 1ª.

SEFCHOVICH, Galia y WAISBURD, Gilda. Hacia una pedagogía. Edit. Editorial Trillas México 1996,

SHARDAKOV, M.N. El Desarrollo del Pensamiento en el Escolar Edit. Editorial de libros para la Educación, Habana 1978.

SIDNEYW, Biojou y Donald M. Bear. Psicología del desarrollo infantil. Edit. Editorial Trillas. México, 1977.

SIERRA, Rosalba y QUINTANILLA, Georgina. Una verdad tangible. Edit. Ediciones S.A. México 1983, 1ª. Ed.

SIMMONDS, Jackie. El pastel. Edit. Taschen GmbH ed. Reino Unido 2006.

VILLALOBOS PÉREZ-CORTÉS, Elvira M. Didáctica Integrativa y Procesos de Aprendizaje, edit. Editorial Trillas, ed. México, 1996

VALDÉS Marín, Rolando. El Desarrollo Psicográfico del Niño, Edit. Ediciones Científico-Técnico. Habana 1979.

VENEGAS, Alicia. Las Artes Plásticas en la Educación Artística y Estética Infantil. Ediciones Paidós Ibérica S. A. 1er. Ed. 2002. Buenos Aires. p. 178.

VIGOTSKII, L. S. La imaginación y arte en la infancia (ensayo psicológico). Edit. Hispánicas, S. A. de C. V. México 1987, 1ª. Ed. p. 117.

WAISBURD, Gilda y SEFCHOVICH, Galia. Expresión plástica y creatividad. Edit. Editorial Trillas, México 1997.

WALLON, Philippe, CAMBIER, Anne y ENGELHAR, Dominique. El Dibujo del niño. Edit. Siglo XXI. México 1995.