



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
PROGRAMA DE POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
MAESTRÍA EN DOCENCIA ARTES Y DISEÑO
DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LAS ARTES Y EL DISEÑO

Diseño de un taller-laboratorio de dibujo y grabado con apoyo de TIC' s para el desarrollo de la sensibilidad estética. Una experiencia a/r/tográfica en Chilcuautla, Hidalgo

TESIS

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRA EN DOCENCIA EN ARTES Y DISEÑO

PRESENTA:

PAULINA HERNÁNDEZ GUTIÉRREZ

TUTORA PRINCIPAL:

MAESTRA AMÉRICA ELIZABETH ARAGÓN CALDERAS (FAD)

SINODALES:

DRA. MARÍA ELENA MARTÍNEZ DURÁN (FAD)
DR. JESÚS FELIPE MEJÍA RODRÍGUEZ (FAD)
DRA. IVONNE DEL ROSARIO LÓPEZ MARTÍNEZ (FAD)
DRA. LAURA ALICIA CORONA CABRERA (FAD)

CIUDAD DE MÉXICO, FEBRERO 2024



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.

Diseño de un taller-laboratorio de

dibujo y grabado

con apoyo de TIC' s para el desarrollo de la
sensibilidad estética.

Una experiencia a/r/tográfica en
Chilcuautla, Hidalgo

**Paulina
Hernández Gutiérrez**



UNAM
FACULTAD
DE ARTES
Y DISEÑO



UNAM
POSGRADO



*Desde la semilla que me vio nacer,
cada gota de agua que ha caído sobre mí ha sido un abrazo.*

*Agradezco a todas esas manos generosas que conforman mi valle del cielo,
que despejaron mi entorno, eliminaron las hojas secas
y guiaron mi florecimiento.*

Contenido

Introducción.....	9
Hipótesis.....	15
Objetivos.....	15
Etapas de la investigación.....	16
Capítulo I. Arte y educación. Contexto y desafíos.....	17
Perspectiva general sobre la educación artística.....	18
La educación artística y los talleres en México.....	21
Panorama educativo y cultural en Chilcuautla, Hidalgo.....	25
Descripción general del contexto.....	28
La importancia de la educación artística en Chilcuautla, Hidalgo.....	31
Problematización.....	40
Capítulo II. La enseñanza-aprendizaje del dibujo y el grabado para desarrollar la sensibilidad estética.....	47
Perspectivas artísticas y educativas alrededor del Dibujo y el Grabado.....	48
El Dibujo.....	50
El Grabado.....	53
Técnicas para desarrollar la sensibilidad estética.....	56
Técnicas de sketchbook.....	64
Técnicas de grabado verde.....	68
Capítulo III. Diseño de un taller-laboratorio con TIC's. Metodologías artísticas y educativas.....	77
La a/r/tografía y las metodologías de investigación educativa basada en las artes.....	78
El aprendizaje artístico situado.....	82
El taller-laboratorio con apoyo de TIC's.....	88
El aprendizaje invertido y su adaptación al taller-laboratorio.....	93

Capítulo IV. Taller-laboratorio en Chilcuautla, Hidalgo. Una experiencia a/r/tográfica	97
Taller de dibujo en línea “El ecosistema silvestre”	98
Contexto y problematización.....	98
Metodología	99
Archivo gráfico.....	101
Taller-laboratorio de expresión gráfica y prácticas artísticas en la UBBJG.....	109
Contexto y problematización.....	109
Metodología	110
Archivo gráfico.....	112
Análisis de resultados	118
Categoría 1. Exploración emocional y apreciación por el contexto	120
Categoría 2. Mejoramiento de habilidades técnicas	122
Categoría 3. Percepciones del impacto y satisfacción de las TIC's	124
Conclusiones	125
Anexos	127
Fuentes de consulta.....	128



▲ **Figura 1**

Taller de Cianotipia en Chilcuautla, Hidalgo

Nota. El taller fue impartido en colaboración con el artista local Edgar Camacho Maqueda y con el apoyo del área de Turismo del Ayuntamiento Municipal en 2019.

Introducción

Durante el periodo de 2019-2022 tuve la oportunidad de participar en diversas iniciativas de educación artística en colaboración con artistas locales del Municipio de Chilcuautla en el Estado de Hidalgo. La facilitación de talleres, la creación de murales y la exploración del entorno natural de la comunidad fueron las fuentes que inspiraron a la presente investigación.



▲ **Figura 2**

Camacho Maqueda, E. (2019) *[Mural] Primaria bilingüe de Zacualoya, Chilcuautla, Hidalgo*

Nota. La autoría pictórica y fotográfica pertenecen al artista.

Cabe mencionar que antes de 2019, Chilcuautla no contaba con espacios físicos para el aprendizaje cultural y artístico además de las bibliotecas públicas, y aunque hoy en día hay más proyectos en proceso, aún parece ser insuficiente la cantidad de personas y sitios que motiven el seguimiento de la educación artística local.

Sin embargo, a partir de algunos eventos en los que las actividades artísticas, culturales y educativas se desarrollaron en espacios al aire libre, se hizo evidente que existe un fuerte vínculo entre la creatividad artística y la naturaleza en este contexto.

Estas iniciativas son reconocidas y apreciadas como antecedentes fundamentales, ya que evidencian potenciales específicos relacionados con una modalidad de educación artística a través de talleres en ámbitos no formales.

Entre los acontecimientos significativos se encuentran: la realización de talleres por parte del Colectivo Xoma en 2018, los cuales se enfocaron en la creación de murales en diversas comunidades de Chilcuautla, como Mejay, Tlacotlapilco y Santa Ana Batha; mi participación en la facilitación de talleres de dibujo, pintura y fotografía en colaboración con el artista local Edgar Camacho Maqueda, respaldado por la Licenciada Sandra Gutiérrez Trejo (entonces responsable del área de Turismo en el Ayuntamiento Municipal en 2019) (ver Figura 1); la asesoría técnica a padres de familia por parte del artista Edgar Camacho Maqueda para pintar murales en la Primaria Bilingüe de Zacualoya en 2019 (ver Figura 2) y mi iniciativa en la gestión de un espacio “no formal” para la impartición de talleres de Dibujo y Grabado en 2020 (ver Figuras 3 y 4).

No obstante, al intentar establecer un espacio físico independiente surgieron desafíos adicionales. La pandemia de COVID-19 impuso la necesidad de cerrar temporalmente estas instalaciones, lo que condujo a la búsqueda de alternativas para continuar con la instrucción de manera remota.

Bajo esta modalidad, en el primer período de confinamiento —que abarcó de 2020 hasta 2021— se observaron dificultades en la retroalimentación efectiva en el proceso de expresión gráfica experimentado por los estudiantes. En consecuencia, se replanteó el objetivo de esta investigación de manera más específica en el alcance didáctico, a partir de la pregunta: ¿cómo se puede mejorar la enseñanza del Dibujo y el Grabado en un taller artístico no formal a distancia en la comunidad de Chilcuautla, Hidalgo?



▲ **Figura 3**

Curso de Dibujo y Grabado en Chilcuautla, Hidalgo, 2020

Así, la propuesta fue explorar una transposición didáctica de metodologías de enseñanza-aprendizaje para la instrucción del Dibujo y Grabado con apoyo de tecnologías de la información y comunicación (en adelante TIC's).

De esta manera, la presente investigación tiene la intención de aportar experiencias en dos dimensiones: la investigación-producción artística y la investigación educativa. Ambas con un carácter de investigación-acción, que se fundamentan en la sistematización de una "experiencia a/r/tográfica".

Es preciso comentar que cuando menciono una "experiencia", me refiero a la idea compartida por el Pedagogo Óscar Jara, quien señala que las experiencias son procesos históricos y sociales, dinámicos, complejos y únicos. Estos, involucran una serie de factores objetivos y subjetivos que están interrelacionados a través de acciones,

reacciones, percepciones, interpretaciones y relaciones. Por ende, la "sistematización de experiencias" no se limita a recopilar y ordenar datos e información, sino que busca obtener aprendizajes críticos a partir de nuestras experiencias (2011, p. 3).

Por otro lado, la "a/r/tografía", en términos generales, se enmarca en las investigaciones educativas basadas en las artes. Respecto a este enfoque se hablará más a detalle en el Capítulo III.

De esta manera, la investigación plantea una reflexión sobre cómo abordar de manera didáctica la enseñanza del Dibujo y el Grabado en el que su objetivo principal consiste en integrar la investigación, la creación y la enseñanza artística.

En las Figura 6 se presenta una síntesis visual del contenido de cada capítulo y proporciona una visión general y estructurada de los temas abordados en cada sección.



▲ **Figura 4**

Asesoría personalizada de Grabado en Chilcuautla, Hidalgo, 2021

Capítulo I

Se describen perspectivas sobre la enseñanza artística y los desafíos presentes en el contexto de la investigación como las limitaciones a causa de la pandemia por Covid-19 y las brechas entre la educación formal y no formal.

Aunado a esto, se muestra un panorama general del contexto geográfico donde se lleva a cabo la investigación: Chilcuautla, Hidalgo.

Capítulo II

Se describen algunos aspectos teóricos y un análisis sobre la enseñanza del Dibujo y el Grabado con el propósito de explorar su potencial de acuerdo con los siguientes principios: la exploración, experimentación y colaboración. En este sentido se propone el sketchbook y el grabado verde como técnicas de observación y registro de la naturaleza para desarrollar la sensibilidad estética.

Capítulo III

Se describen algunas metodologías educativas y artísticas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el taller de Dibujo y Grabado. Además, destacan tres dimensiones base para el mejoramiento de las estrategias didácticas en la propuesta para esta investigación: pedagógicas, tecnológicas y psicoafectivas. De esta manera, se plantea una estructura que engloba aspectos teóricos como la a/r/tografía, el aprendizaje situado y el aprendizaje invertido con apoyo de TIC's.

Capítulo IV

Se describe el desarrollo y resultados de dos aplicaciones. La primera, un taller de dibujo en línea en 2021 y la segunda, un taller-laboratorio de prácticas artísticas y experimentación gráfica en 2022. Estas experiencias enmarcadas dentro del enfoque de investigación-acción del presente trabajo, trajeron nuevos puntos de vista al diseño de la secuencia didáctica, así como información relevante sobre la sensibilidad estética, la educación artística y la relación con el medio ambiente.

▲ Figura 5

Síntesis visual del contenido de cada capítulo de la presente investigación

Hipótesis

El diseño y aplicación de un taller-laboratorio de Dibujo y Grabado desde un enfoque a/r/tográfico permitirá un reconocimiento más profundo y significativo del entorno natural de Chilcuautla, Hidalgo. Esto se logrará al fomentar el vínculo emocional y la exploración creativa de los participantes en relación con su contexto.

La propuesta de utilizar las TIC en el taller-laboratorio permitirá enriquecer la didáctica y facilitará el acceso a recursos, técnicas y referencias visuales que promuevan el desarrollo artístico y la sensibilidad ambiental.

Objetivos

Exploración emocional y apreciación por el entorno

- Explorar la experiencia emocional de los participantes en el taller-laboratorio de dibujo y grabado, con relación al entorno natural de Chilcuautla.
- Evaluar la apreciación ambiental de los participantes antes y después del taller-laboratorio.

Estrategias didácticas y mejoramiento de habilidades técnicas

- Investigar las estrategias didácticas utilizadas en el taller-laboratorio para promover la conciencia ambiental y la expresión artística.
- Evaluar la mejora de habilidades técnicas en dibujo y grabado de los participantes mediante exposiciones.

Percepciones del impacto didáctico y satisfacción de las TIC's

- Comprender las percepciones de los participantes sobre el impacto del taller-laboratorio en su desarrollo creativo y habilidades artísticas.
- Analizar la satisfacción y percepción de los participantes sobre la utilización de las TIC's en el taller-laboratorio.

Etapas de la investigación

Fase 1. Recopilación de datos. Se recopiló información clave sobre la didáctica del taller, sus fundamentos pedagógicos, opciones y su aplicación, basándose en el modelo de aula invertida. Esto permitió diseñar una secuencia didáctica para su implementación en línea.

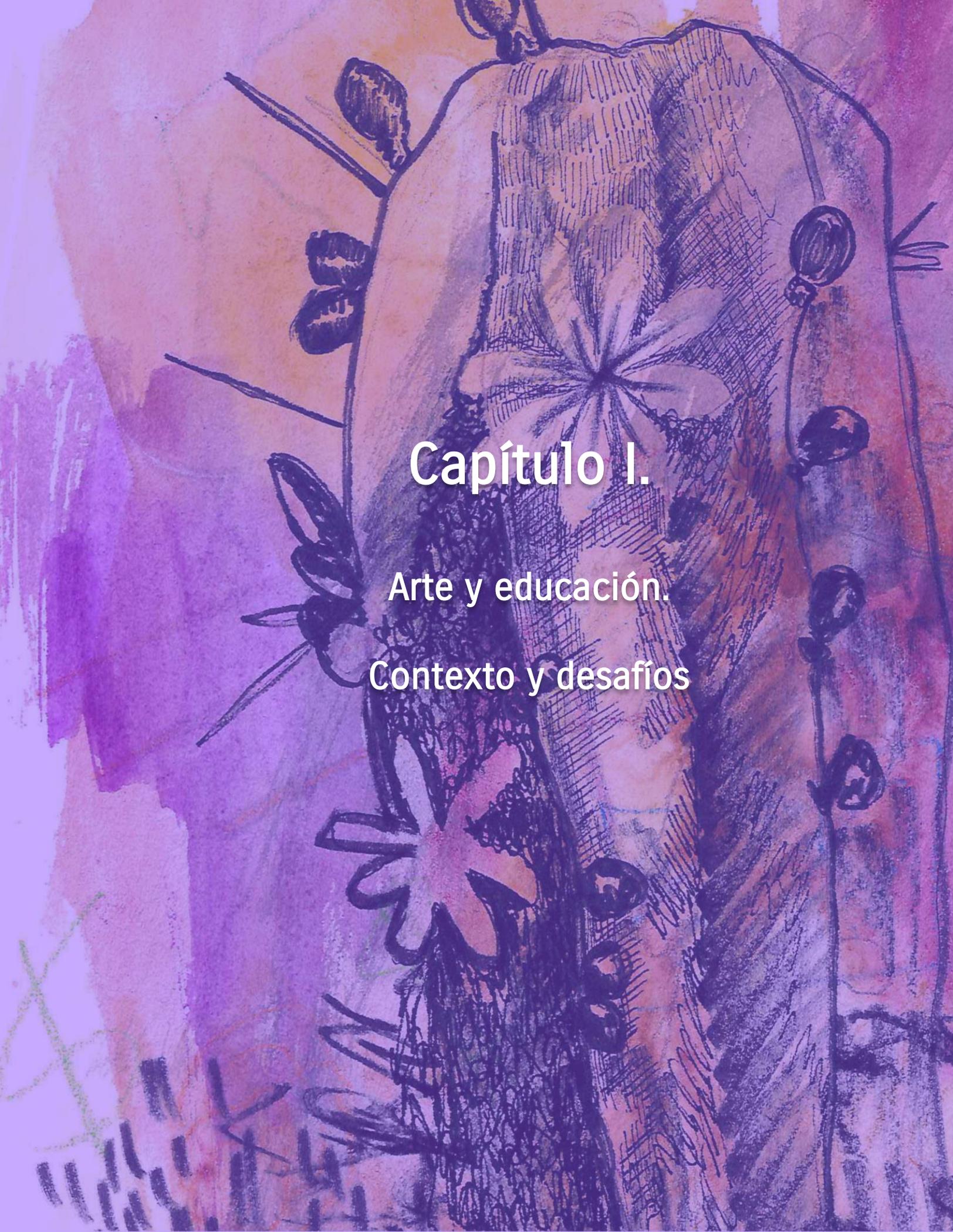
Fase 2. Diseño de materiales. Se procedió al diseño de materiales, recursos didácticos y exploración de TIC's. Al mismo tiempo existió la intención de realizar producción gráfica personal con la finalidad de inspirar a los participantes del taller de forma didáctica.

Fase 3. Primera aplicación. Se impartió un taller en formato virtual, la cual tenía por objetivo que los participantes reconocieran la importancia de conservar y cuidar la flora y la fauna silvestre a partir de la investigación y la representación mediante el aprendizaje de técnicas de dibujo.

Fase 4. Reformulación de técnicas. Se identificaron áreas de mejora y se propusieron ajustes y nuevas técnicas que permitieran enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Fase 5. Segunda aplicación. Se realizó una segunda aplicación del taller en un formato híbrido, específicamente dirigido a estudiantes de la Universidad del Bienestar Benito Juárez García, ubicada en el mismo municipio. Este enfoque abrió nuevas perspectivas para futuros desarrollos en la comunidad.

Fase 6. Integración de experiencias. Finalmente, se elaboraron conclusiones basadas en el análisis de las experiencias y los resultados obtenidos. Estas conclusiones servirán como base para la mejora continua del diseño y la implementación de talleres similares en el futuro.



Capítulo I.

Arte y educación.

Contexto y desafíos

Perspectiva general sobre la educación artística

A medida que los enfoques sobre la educación artística han evolucionado en diferentes periodos históricos, se han producido cambios significativos no solo relacionados con el mundo del arte, sino también con las filosofías educativas y aspectos culturales que han marcado a las sociedades.

En el afán de aproximarnos a la evolución de la enseñanza artística y reflexionar sobre los rumbos pedagógicos en este campo, primeramente, es necesario establecer un contexto general para observar cómo se han adaptado y desarrollado los enfoques de educación artística en algunos momentos de la historia.

En un primer momento, de acuerdo con el catedrático de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid, Manuel H. Belver, desde la Antigüedad, filósofos y artistas dejaron obras escritas en las que se reflejaba la formulación de tratados pedagógicos en los que “reivindicaron el arte como fuente de conocimiento a partir de sus propias experiencias creativas” (2011, pp. 15-16). De este modo, con el paso del tiempo, los diversos enfoques en la práctica artística y la formación de artistas dieron lugar a distintas tipologías y modelos en la enseñanza.

Estos modelos han sido objeto de análisis en el ámbito de la educación artística, pues presentan diferentes visiones del arte y ofrecen perspectivas distintas acerca de métodos de enseñanza. Por ejemplo, en la investigación de Patricia Raquimán Ortega y Miguel Zamorano Sanhueza titulada *Didáctica de las Artes Visuales, una aproximación desde sus enfoques de enseñanza* (2017), plantean una clasificación de seis enfoques en la enseñanza de las Artes Visuales, relacionados con diversos referentes teóricos. Estos enfoques se consideran en función de cómo valoran los productos artísticos, los métodos de trabajo que se abordan y la forma en que utilizan conceptos artísticos y de aprendizaje (p. 442) (ver Figura 6).

Enfoques reconstruidos a partir de modelos de enseñanza de las Artes Visuales	Modelos de enseñanza de las Artes Visuales
1- Taller maestro aprendiz	<ul style="list-style-type: none"> - Modelo del Taller del artista (Marín, 1997) - Taller del artista (Belver, 2011) - El arte como saber (Agirre, 2005)
2- Arte en la academia	<ul style="list-style-type: none"> - El sistema de la academia de Bellas Artes (Marín, 1997) - Las escuelas institucionalizadas de artistas (Belver, 2011) - Las academias de arte (Belver, 2011) - Academias de Bellas Artes (Efland et al., 2003)
3- Arte y diseño	<ul style="list-style-type: none"> - La experimentación Bauhasiana (Marín, 1997) - Resolución creativa de problemas (Eisner, 2004) - Las escuelas modernas (Modelo Alemán y Ruso) (Belver, 2011) - Educación artística como preparación para el mundo laboral (Eisner, 2004)
4- Expresión y creación personal	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de genio y capacidad creadora (Marín, 1997) - Expresión personal creativa (Eisner, 2004) - El arte como expresión (Agirre, 2005)
5- Desarrollo disciplinar y cognitivo de las artes visuales	<ul style="list-style-type: none"> - Las artes y el desarrollo cognitivo (Eisner, 2004) - La integración de las artes en el currículum (Eisner, 2004) - Enseñanza del arte basada en las disciplinas (Eisner, 2004) - La reconstrucción disciplinar de la educación artística (Agirre, 2005)
6- Educación artística y cultura posmoderna	<ul style="list-style-type: none"> - Cultura visual (Eisner, 2004) - La educación artística posmoderna (Belver, 2011) - El arte como sistema cultural (Agirre, 2005) - El arte como experiencias estéticas contingentes (Agirre, 2005)

▲ **Figura 6**

Enfoques de enseñanza de las Artes Visuales

Nota. Cuadro adaptado de “Didáctica de las Artes Visuales, una aproximación desde sus enfoques de enseñanza” de P. Raquimán Ortega y M. Zamorano Sanhueza, 2017,

Estudios Pedagógicos, 43 (1), p. 422

(<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052017000100025>). CC BY 4.0 DEED.

Lo cierto es que el análisis que presentan los autores es un referente que logra exponer algunos temas que han definido y evolucionado en la educación artística en tiempos recientes. Por lo tanto, la adaptación de la enseñanza artística se convierte en un desafío tangible cuando consideramos la necesidad de incorporar enfoques contemporáneos.

De acuerdo con la publicación reformulada en 2019: *Caja de herramientas para la educación artística*, a cargo de Beatriz González Fulle, jefa de la sección de Educación Artística y Cultura del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes de Chile, los enfoques contemporáneos, al ser más actuales y atender a problemáticas presentes, consideran al arte, la cultura y la experiencia estética como conceptos más amplios, flexibles y complejos. Asimismo, se destacan por su enfoque interdisciplinario que se basa en la investigación artística para desarrollar contenidos y metodologías centrados en el proceso y su contexto. Esto último, nos lleva a reflexionar sobre nuestra propia realidad y nos plantea el desafío de adaptar la enseñanza artística “a la realidad multicultural que caracteriza a los países de Latinoamérica” (2019, p. 59).

A partir de lo anterior, surge la reflexión sobre cómo integrar la adopción de enfoques multiculturalistas y la diversidad cultural a los propósitos de la educación artística. Aunado a esto, se requiere de igual manera brindar atención continua a los desafíos de la era digital y la necesidad de desarrollar currículos inclusivos y relevantes.

En esta investigación, el enfoque principal es descubrir el potencial de los talleres artísticos más allá del ámbito curricular y buscar resaltar su relevancia en la educación artística en México, especialmente en el municipio de Chilcuaútlá, Hidalgo.

La educación artística y los talleres en México

La educación artística ha sido un componente vital en la formación cultural y social de México, por lo que su integración en el currículo básico ha sido fundamental para su transformación. De acuerdo con los estudios de la Dra. Lucina Jiménez, antropóloga y actual directora general del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura (INBAL), es a partir de Reforma Educativa de 1993 cuando se buscó la integración de la educación artística al currículo básico. Sin embargo, esta reforma no logró inmediatamente transformar los contenidos educativos ni garantizar una cobertura suficiente para las artes si no hasta años posteriores –en 2004 y 2006– cuando se introdujeron nuevos enfoques para las Artes en preescolar y secundaria, respectivamente. A pesar de los esfuerzos realizados, Jiménez menciona que la educación artística se ve afectada por la ausencia de una estructura unificada capaz de consolidar diversos enfoques y programas, tanto en los ámbitos formales como no formales (2021, pp. 102-103).

En el contexto de la presente investigación, se vuelve esencial ofrecer una definición precisa del enfoque no formal. Varios autores han descrito este ámbito de diferentes maneras: como un proceso que se desarrolla “fuera del marco del sistema oficial” (Coombs y Ahmed, 1973); como “aquella que tiene lugar mediante procedimientos o instancias que rompen con alguna o algunas determinaciones que caracterizan a la escuela” (Trilla, 1993) o como “una alternativa que complementa la educación de los individuos, en la que se puede incursionar en diferentes etapas de la vida” (Esparza Álvarez y Capistrán Gracia, 2020, p. 109). En este trabajo, se entenderá por “educación no formal” a la actividad alternativa situada fuera del sistema de la enseñanza reglada, que posee la cualidad de apertura hacia nuevas propuestas metodológicas por agentes de

distinta índole que procuren el mejoramiento de habilidades, capacidades o actitudes en el desarrollo de las personas.

Ahora bien, la educación artística en México es caracterizada por su diversidad y complejidad, influida por una variedad de factores, desde las políticas gubernamentales y no gubernamentales, hasta los movimientos artísticos y las demandas de la sociedad. Por ejemplo, Jiménez menciona que distintas organizaciones no gubernamentales han desempeñado un rol fundamental al ofrecer formación y desarrollar herramientas pedagógicas para docentes en disciplinas como artes visuales, cine, música y video. Asimismo, han contribuido al desarrollo de programas interculturales con énfasis en la expresión artística. En concreto, destaca la labor de organizaciones como: La Vaca Independiente, el Instituto Mexicano del Arte, La Matatena, Instrumenta/Oaxaca, La Pirinola y el Consorcio Internacional Arte y Escuela (ConArte) (Jiménez, 2021, p. 105).

Por otro lado, México ha contado con el apoyo de la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI) en su esfuerzo por mejorar la educación artística. La OEI concibe la educación, la ciencia y la cultura como herramientas para el desarrollo humano y generadoras de oportunidades para construir un futuro mejor para todos. Los Estados miembros de la organización son: Andorra, Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, Cuba, Ecuador, El Salvador, España, Guatemala, Guinea Ecuatorial, Honduras, México, Nicaragua, Panamá, Paraguay, Perú, Portugal, República Dominicana, Uruguay y Venezuela. (OEI, 2022)

Cabe destacar que, en el caso particular de esta investigación el interés se dirige hacia la educación en talleres artísticos del ámbito no formal. De esta manera, tras la búsqueda de generalidades sobre la importancia de este ámbito de trabajo, Uría Urraza – investigadora española– ofrece una perspectiva intrigante al señalar que el taller tiende a

ser descuidado y rara vez se le incorporan innovaciones educativas. Bajo este enfoque, la autora enumera tres razones fundamentales que destacan su relevancia:

1. Concentra un gran número de usuarias/os y enseñantes, en su mayor parte provenientes de Bellas Artes, y constituye una salida laboral alternativa nada desdeñable, al menos desde el punto de vista cuantitativo.
2. Hay un desplazamiento de la formación artística hacia contextos no reglados, como: gabinetes de museos, talleres diversos, intervenciones en entornos urbanos y talleres dirigidos al público infantil, en los cuales es todavía más notable este desplazamiento; además del papel de las guarderías que cumplen en muchos casos las actividades extraescolares.
3. Se puede y se debe poner en relación el desarrollo de este entorno de trabajo con el hecho de que aparentemente existe una mayor demanda de consumo de arte en la sociedad (2003, p. 207).

Aunque el crecimiento de la educación no formal se ha vinculado a las crisis en los sistemas educativos formales —pues se espera que cubra precisamente los espacios perdidos en ésta y las expectativas de un mundo cambiante— es necesario considerar si algunas de las situaciones descritas por la autora son similares en el contexto mexicano.

Al respecto, se podría decir que los antecedentes de los talleres artísticos México devienen de las transformaciones en la Academia de San Carlos¹ en el Siglo XIX. Por ejemplo, la investigadora mexicana Laura Gonzáles Matute, refiere que hasta llegar al año 1913 terminó la proliferación de enseñanza europea implementada desde 1847 en la

¹ Reinstaurada por el presidente Santa Anna en 1847.

Academia de San Carlos con la huelga en dicha Institución y con inicio de la primera escuela al aire libre de pintura: Barbizón (1987, p. 49).

En palabras de la autora, la enseñanza europea “presentaba como característica relevante la implantación de normas que reproducían los patrones estéticos de la monarquía” ya que “la enseñanza se basaba fundamentalmente en los lineamientos dictados por las academias italiana y española” (1987, pp. 17-49). Esta perspectiva se configuró a causa de las condiciones políticas, económicas y sociales por lo que la nueva iniciativa estaba fundamentada en proponer otro enfoque didáctico-artístico en México, por ende, sus principales aportaciones se dieron en el año de 1913 y en el periodo de 1920 a 1937.

Las escuelas al aire libre y los centros populares de pintura son antecedentes fundamentales en la perspectiva de la educación artística –tanto formal como no formal– en México. Otro precedente relevante son los talleres de grabado, cuya contribución estética y conocimientos podrían impulsar investigaciones futuras, centrándose en su evolución y dinámicas de trabajo para la formación artística. Por ejemplo, el Taller de Gráfica Popular (TGP), fundado en 1937, fue una iniciativa significativa en la historia de México. También, durante el movimiento estudiantil de 1968, se crearon talleres improvisados en centros de estudio. Cuando se refiere a este tema, Julio César Schara— investigador y académico mexicano— alude a la transformación de los lugares anteriormente dedicados a prácticas académicas y destaca cómo desempeñaron un papel crucial como espacios para generar imágenes que respaldaron la lucha y contrarrestaron la influencia distorsionadora de los medios de comunicación en la percepción de la rebelión estudiantil (2011, p. 87).

Hasta este punto se destaca que la información recopilada abre la puerta a la exploración de nuevas metodologías y enfoques didácticos, con el potencial de

enriquecer la formación cultural y artística en la comunidad de Chilcuautla. Para llevar a cabo este propósito, resulta esencial comprender el estado actual de la educación y la cultura en la comunidad, asimismo, identificar los puntos clave que podrían impulsar el crecimiento y la eficacia de los talleres artísticos.

Panorama educativo y cultural en Chilcuautla, Hidalgo

De acuerdo con el Panorama Sociodemográfico de Hidalgo 2020, Chilcuautla, presenta un 59.7% de población con educación básica; 20.9% de media superior; 13.3% de superior, 6.0% sin escolaridad y un 0.1 % no especificado (INEGI 2020, 26). Aunado a este dato, el municipio actualmente cuenta con 1 Centro de Atención Infantil Comunitarios (CAIC), ubicado en la comunidad de Tunititlan, un Centro de Recaudación de Ingresos Municipales (CRIM) (Privado) en la comunidad de La Estancia; 8 servicios de nivel preescolar atendidos por Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE) ; 16 preescolares; 22 primarias generales e indígenas; 7 secundarias en sus modalidades técnicas, generales y telesecundarias; 4 instituciones de educación media superior y 1 de educación superior (Ayuntamiento de Chilcuautla Hidalgo, 2020, p. 67). De esto, tras las observaciones, el plan educativo de niveles de primaria y secundaria se encuentran dirigidas por los programas de la Secretaría de Educación Pública (SEP), los cuales han tenido diferentes reformas en los años 2011, 2017 y la más reciente en 2023.

Por otro lado, cabe destacar que, a partir de 2019, se estableció la primera universidad en la zona que ofrece la carrera de Ingeniería en procesos agroalimentarios. La creación de la Universidad en el municipio no sólo representa una oportunidad para la formación de profesionales en el área de los procesos agroalimentarios, sino que también se convierte en una ventana de oportunidad para el desarrollo del municipio y su población. El conocimiento y habilidades adquiridos a través de la educación superior

permitirán a los habitantes del municipio mejorar los procesos productivos en el sector agroalimentario y desde una perspectiva económica incrementar su competitividad en el mercado y generar nuevas fuentes de empleo.

De acuerdo con un estudio de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo (OCDE), en México aún son pocas las personas que logran llegar hasta la Educación Superior (ES). En efecto, entre 2007 y 2017 el porcentaje de jóvenes de 25 a 34 años con ES aumentó de 16% a 23%, sin embargo, aún queda por debajo del promedio del 44% que tiene estipulado la OCDE (2019, p. 4).

Bajo este panorama, el gobierno federal impulsó en 2019 la construcción, instalación y rehabilitación de nuevas sedes educativas de ES en localidades marginadas, mediante el Programa de Universidades para el Bienestar Benito Juárez García (UBBJG). Actualmente, estas universidades ofrecen 36 carreras agrupadas en seis áreas de conocimiento. La de mayor presencia es Ingeniería en procesos agroalimentarios, que se imparte en 26 planteles.

En el caso del desarrollo artístico-cultural, las áreas de Turismo y Cultura del Ayuntamiento Municipal de Chilcuautla son las encargadas de la difusión y divulgación de las expresiones culturales y artísticas de la comunidad. El propósito de las áreas es fortalecer la promoción y fomento de la cultura en cada localidad a través de exposiciones, conferencias, proyecciones, talleres, cursos, presentaciones de grupos de danza, canto, teatro y cine, entre otras, así como estimular la producción artística y cultural que permita el rescate de las ideas que constituyen el patrimonio cultural del municipio.

Al realizar una entrevista a los titulares de las áreas el 12 de abril de 2021 se obtuvo información respecto de los programas o políticas en las áreas, así como sobre algunos proyectos que se llevaron a cabo durante la pandemia.

Ambas áreas trabajan en conjunto el Desarrollo Social, Desarrollo de Comunidades Indígenas, Juventud y Deporte, Instancia para el Desarrollo de la Mujer, y Desarrollo Económico. Su misión es trabajar en beneficio del desarrollo de los pueblos indígenas, ya que –bajo la perspectiva del Licenciado Daniel Martínez y la Ciudadana Yadira Rivera, titulares de las áreas de Turismo y Cultura, respectivamente– los artesanos y los prestadores de servicio del municipio son parte fundamental de la identidad cultural de Chilcuautla.

Rivera resume que los programas federales son muy importantes para la comunidad, ya que tienen como objetivo brindar apoyo económico a las familias para auto emplearse y ser nuevos emprendedores en las expresiones culturales, como artesanías y gastronomía. Martínez agrega que, para motivar a las nuevas generaciones a conocer la identidad cultural de Chilcuautla, es necesario hacer uso de las tecnologías para difundir lo que se hace aquí en el poblado.

A partir de aquí y tras reflexionar respecto a las actividades que ocurren en el municipio, surgieron preguntas tales como ¿cuál es la identidad de Chilcuautla?, ¿cómo se desarrolla la identidad cultural?, ¿cómo promoverla a través del arte?

De esta manera, para dar respuesta a estas interrogantes fue necesario primeramente indagar respecto un enfoque etnográfico para la investigación con el fin de explorar dicho concepto desde disciplinas como la antropología y la sociología.

Sin ir más lejos, fue sumamente ilustrativo cómo el sociólogo y antropólogo Tomás R. Austin Millán propuso identificar a la identidad cultural a partir de cuatro elementos, describiéndola como una identidad "contextuada", arraigada en una historia, geografía, clima y procesos productivos (2000, p. 9). Estos aspectos proporcionaron un marco para reconocer la memoria y la vida, además, han servido como un punto de

partida para trazar rutas de exploración dispuestas a ser redescubiertas a través de la educación artística.

A continuación, se presenta una descripción del contexto para establecer un marco teórico que oriente la comprensión de la identidad cultural en el municipio. Además, se busca identificar la relevancia de la educación artística como medio para explorar, preservar y enriquecer dicha identidad.

Descripción general del contexto

El municipio de Chilcuautla posee una identidad cultural valiosa y comparte una historia dentro del Valle del Mezquital. Cabe destacar que esta última que ha sido una región estudiada desde enfoques antropológicos, etnográficos y lingüísticos para el rescate y fomento de la cultura a través del conocimiento de grupos étnicos y las lenguas originarias. Por ejemplo, existen estudios con los que es posible acercarnos a la cultura de Chilcuautla, desde su historia con el libro: *Chilcuautla. Reflejo de la historia de México* (Martínez y Kugel 2015); desde sus tradiciones y festividades con la *Reseña histórica de Santa Ana Bathá* (González, González de la Cruz y González 2020) o en estudios de caso como la tesis de Maestría en Antropología de Itzel Vargas García: *Claroscuros en la revitalización lingüística del hñähñú del Valle del Mezquital* (2014) o el estudio por Guillermo Boils Morales: *La vivienda y migración en una comunidad Ñañú: El Dadhó* (2009).

Algunos de los trabajos mencionados han sido divulgados en los Coloquios sobre Otopames, que surgen en 1994 por el acuerdo de académicos de varias instituciones, principalmente del Instituto de Investigaciones Antropológicas de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), la Facultad de Antropología de la Universidad Autónoma del Estado de México, y la Facultad de Filosofía de la Universidad de Querétaro.

Aunado a estos textos, es igualmente importante destacar dos publicaciones literarias que son acompañadas de arte visual de artistas originarios de Chilcuautla: *Ndada Hongahogam'ui Pa ya Bätsi/Don Quijote para los niños/Don Quijote for children* (2016) y el poemario trilingüe, de la poeta Rosa Maqueda Vicente, *Ya nda/Semillas/Seeds*.

Chilcuautla viene del topónimo “arboleda de chiles” o “lugar de chiles” que en hñähñu se dice m'iza. Los investigadores Martín Contreras y Gómez Barranco nos hablan de la cultura hñähñu en la época prehispánica y describen a Chilcuautla con ambiente generalmente precario y con una agricultura de temporal, donde además no se generaron grandes concentraciones, sino asentamientos dispersos, lo que creó una característica de la gente hñähñu: su gran capacidad de resistir y adaptarse según las condiciones existentes (2015, pp. 75-76).

Se puede acceder a gran parte de la historia de Chilcuautla por medio del cronista, Pedro Gabriel Martínez García, quien trabajó en conjunto con la actual Rectora de la Universidad Intercultural de Hidalgo, Verónica Kugel para publicar el libro *Chilcuautla, Reflejo de la Historia de México* con una primera edición en 1998 y una segunda en 2015. Los capítulos son descritos de manera que podamos observar la memoria a través de archivos, los pueblos y la experiencia de la gente del municipio. Martínez y Kugel señalan que, al conocer el pasado, uno se enorgullece por constatar la profundidad de las raíces y encontrar una razón de ser a las tradiciones. En este sentido, al reconocer logros y dificultades de los antepasados es posible tener una paulatina construcción de todo aquello que estructura la vida y la identidad de Chilcuautla (2015, p. 10).

Cabe destacar que el municipio ha sido determinante en su historia, ya que su posición estratégica ha sido aprovechada en diversas ocasiones para la defensa de la región. La constitución del municipio como tal, en el año de 1850, le dio la libertad y capacidad de decisión para el progreso y desarrollo de su territorio.

El municipio lo conforman las comunidades: Alamos- Dontzhí, El Bethi, Boxaxni, El Cerrito, Cerro Colorado, Cerro del Corazón, El Dadhó, El Deca, La Estancia, Huitexcalco, La loma, El Llano primero, El Mejay, Santa Ana Bathá, El Tanthe, Texcatepec, Tlacotlapilco, Tunititlan, Xothi, Zacualoya y la Cabecera Municipal.

Además de la cultura y las tradiciones, los procesos productivos, la orografía y la hidrografía también son factores importantes que influyen en la vida de las comunidades. Incluso la producción agrícola, la cría de ganado y la producción de artesanías son actividades importantes en la economía local.

El investigador hñähñu, Jesús Salinas Pedraza, hace una descripción de la flora y la fauna del Valle del Mezquital en el que señala que la zona sur (en la que se encuentra Chilcuautla) se cultivan tierras irrigadas en un entorno predominantemente de valle; las montañas y colinas son pocas, además que son secas y no hay árboles grandes, excepto por algunos mezquites. Prevalece el clima semi-árido, rodeado de matorrales, lo cual hace de la cultura del cultivo una práctica muy ancestral e importante para la vida de los habitantes. Por otro lado, menciona una lista enorme de animales realmente importantes para el paisaje y la cultura que comparte el contexto, en el que podemos encontrar coyotes, armadillos, serpientes, cacomixtles, liebres, tlacuaches, gato montés, ratones, tecolotes, lechuzas, sapos, arañas, alacranes, ciempiés, hormigas, escorpiones, grillos, saltamontes, xámues, pájaros, lagartijas, perros, gatos, gallinas, entre otros (1984, p. 45).

Chilcuautla incluye zonas boscosas y zonas semidesérticas. Su clima cálido y seco es ideal para la producción de cultivos como maíz, frijol, calabaza, chile, nopal, entre otros. Actualmente se encuentra una producción importante de jitomate, nopal, granada y aguacate en La Estancia y La Cabecera Municipal. Estos procesos productivos son una fuente de trabajo y ocurren varias muestras gastronómicas o exhibiciones en las que se cuenta con la participación del cultivo propio de los habitantes.

Explorar la identidad cultural del municipio resalta la imperativa necesidad de preservar el valioso contexto natural, cuya riqueza y singularidad constituyen elementos fundamentales para el desarrollo de la comunidad. En este sentido, queda claro que valorar y resguardar las tradiciones que entrelazan el arte con la naturaleza es esencial. En consecuencia, se determina que integrar la educación artística es clave para impulsar el crecimiento cultural y fortalecer la cohesión de Chilcuautla.

La importancia de la educación artística en Chilcuautla, Hidalgo

La motivación principal de la presente investigación tuvo inicio al observar la participación de las personas de la comunidad junto con artistas locales en la elaboración de murales. Dos destacados casos marcaron el punto de partida, el primero fue propuesto por el colectivo Xoma para la realización de murales durante el año 2018, mientras que el segundo fue la intervención artística de Edgar Camacho Maqueda para pintar murales en la Primaria Bilingüe de Zacualoya en 2019.

A continuación, se presentan algunas perspectivas derivadas de dos conversaciones con el propósito de ofrecer tanto la opinión del artista, en este caso, Edgar Camacho Maqueda, como la de los participantes, representada por Miguel Ángel Medina Anaya. Aunque cada uno destacó un rol diferente en cada caso, el propósito es identificar los beneficios y desafíos que emergen en la intersección del arte, la educación y la participación comunitaria (ver Figuras 7 y 8).

Al explorar estas perspectivas, se pretende no solo capturar la riqueza de la experiencia artística, sino también identificar el impacto tangible en la vida de las personas y en la dinámica comunitaria.

E. Camacho Maqueda

La intervención artística de Edgar Camacho Maqueda en la Primaria Bilingüe de Zacualoya destaca su rol no solo como artista, sino como agente de cambio cultural en la comunidad. Camacho habló respecto al papel del artista en la realización de murales, centrándose en su enfoque creativo, las interacciones con la comunidad escolar y el impacto percibido en la participación de la comunidad en futuras actividades artísticas y educativas.

La intención del artista fue introducir nuevas ideas más allá de replicar las convenciones tradicionales de pintura escolar, por lo que su enfoque incluyó la participación de la comunidad. Además, ofreció descuentos a cambio de involucrar a los familiares en la ejecución de los murales lo cual logró establecer una integración significativa con la comunidad.

Desde la perspectiva del artista, el impacto del proyecto consistía en ir más allá de lo estético y aunque la influencia conceptual del mural puede no haber sido totalmente percibida por los niños, se observó mayor apertura en la percepción de las madres y padres de familia.

Sin embargo, a pesar de la interacción positiva durante el proceso creativo y la propuesta de un taller para la participación comunitaria, no se pudo determinar claramente un cambio significativo en la comunidad escolar después de la finalización del mural.

Finalmente, los proyectos posteriores enfrentaron dificultades, como la resistencia a propuestas artísticas más complejas y la carencia de respaldo e interés por parte de las docentes en la dimensión artística.

Esta situación podría plantear obstáculos tanto para la preservación de los murales existentes como para la viabilidad de futuras intervenciones artísticas que busquen fomentar un cambio positivo en la apreciación del arte y la educación artística.

▲ Figura 7

E. Camacho Maqueda, comunicación personal, 23 de octubre de 2023

M. Á. Medina Anaya

El proyecto propuesto por el Colectivo Xoma en 2018 fue apoyado por el programa Federal de Programa de Acciones Culturales Multilingües y Comunitarias (PACMyC). A grandes rasgos, su propósito consistió en organizar talleres de pintura para que los habitantes aprendieran la técnica pictórica de pintura mural y participaran, junto con el colectivo, en la creación de murales en las localidades de Tlacotalpilco, Santa Ana Batha y Mejay.

En este contexto, Miguel Ángel Medina Anaya, participante en los talleres de pintura mural menciona cómo se enteró del taller, qué lo motivó a participar, qué aprendió en términos de técnica pictórica, su rol en la creación de murales, la experiencia de colaborar con la comunidad y el impacto percibido en esta.

De forma esquemática Medina resaltó que su motivación para unirse a los talleres fue impulsada por el deseo de aprender la técnica y de contribuir al proceso de creación.

Describió la experiencia de trabajar colaborativamente como enriquecedora y destacó la integridad entre el colectivo, los participantes y la comunidad. Respecto a la metodología de enseñanza del colectivo Xoma, Medina señaló la lluvia de ideas como una parte importante del proceso creativo y la buena relación que existió entre el colectivo y los participantes, quienes abarcaban diversas edades y niveles de experiencia.

Por último, destacó que la fusión de arte y educación en el proyecto dejó una marca significativa en la vida de las personas de la comunidad. Como ejemplo personal, compartió que tras concluir el taller ha persistido en su participación en actividades tanto artísticas como comunitarias.

▲ Figura 8

M. Á. Medina Anaya, comunicación personal, 23 de octubre de 2023

En resumen, la idea posterior a las conversaciones con los participantes de los talleres de pintura mural en Chilcuautila proporciona una visión integral de la intersección entre arte, educación y participación comunitaria. Estas perspectivas permiten comprender no solo los beneficios derivados de la práctica artística, sino también los desafíos y obstáculos enfrentados en el proceso. Además, resalta la autogestión como una característica central en ambos casos, en el que la comunidad se involucra activamente en la creación de murales con el uso de un lenguaje artístico plástico como medio de expresión.

En cuanto al contenido visual, los murales se centran en representar la cultura y la naturaleza local, por lo que se destaca la importancia de estas temáticas en el tejido social y visual de la comunidad de Chilcuautila.



▲ **Figura 9**

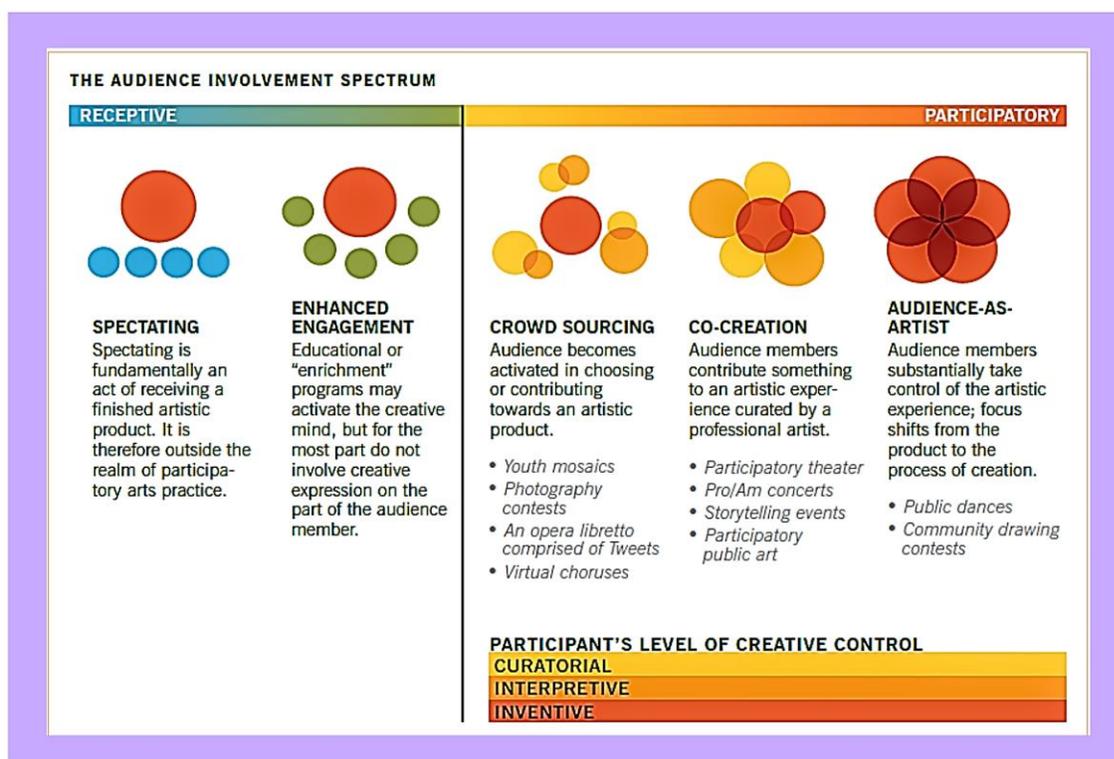
Camacho, E. y Hernández P. (2020) *Mi valle del cielo [Mural]*. Cabecera Municipal, Chilcuautila, Hidalgo.

En mi caso, tuve la oportunidad de contribuir a la realización de las letras turísticas del municipio en 2019 y un mural junto con Edgar Camacho en 2020. Ambos proyectos fueron iniciativas de la Delegación Municipal de carácter autogestivos y tenían como objetivo representar la identidad de Chilcuautla (ver Figura 9).

Esta experiencia de igual manera motivó a la idea de que la educación artística no solo se limita a la transmisión de técnicas y habilidades, sino que se consigue estimular la expresión cultural, la participación comunitaria y la preservación de la identidad local.

Si bien, como se ha mencionado, en Chilcuautla se han otorgado apoyos económicos a proyectos artesanales y culturales para resguardar la identidad, estos casos abren un lenguaje artístico-plástico que motivan a iniciar una experiencia artística. Incluso se hizo evidente la capacidad de sensibilidad que tienen la mayoría de las personas de la población ante su entorno y la búsqueda por expresar el vínculo que se tiene con el contexto. De acuerdo con Alan S. Brown y Jennifer L. Novak-Leonard la “práctica de la participación artística” puede prosperar si se crean nuevas oportunidades significativas para las personas y en este sentido, proponen que se haga a partir de motivar más a la audiencia a una verdadera experiencia artística (2011, p. 5) (ver Figura 10). Entonces ¿cómo ha influido esta capacidad de sensibilidad en la población en el impulso de la educación artística en Chilcuautla?

Desde mi perspectiva personal, la educación artística es en un pilar esencial que aborda múltiples desafíos y nos lleva a cuestionar cómo puede impactar no solo la vida cultural, sino también su crecimiento y cohesión en todas las dimensiones de la comunidad. Nos recuerda que el arte es mucho más que una forma de expresión; es una herramienta que puede impulsar el cambio y la mejora en cada aspecto de la vida comunitaria.



▲ **Figura 10**

El espectro de participación de la audiencia (The Audience Involvement Spectrum)

Nota. Cuadro adaptado de "Getting in on the Act" de A. S. Brown, J.L. Novak-Leonard y S.

Gilbride, 2011, *The James Irvine Foundation* p. 5 (<https://www.irvine.org/insights/getting-in-on-the-act/>).

CC BY 4.0.

Aunque la tasa de alfabetización en Chilcuautla es de 99.2% en la población entre 15 y 24 años y de 90.5% para la de 25 años y más, de acuerdo con el Ayuntamiento de Chilcuautla hay 20 principales factores que impactan la política prioritaria para el desarrollo en materia de Educación y Cultura (2020, pp. 12-13). Para abordar estos factores de manera más efectiva, personalmente, he optado por clasificarlos en cuatro dimensiones que reflejan áreas específicas de intervención y políticas necesarias:

1. Recursos y apoyos socioeconómicos
2. Infraestructura y recursos culturales
3. Educación y capacitación
4. Género y violencia

Esta clasificación es un punto de partida para guiar nuevas propuestas en el que la educación artística mejore el desarrollo de la comunidad. A continuación, se escriben a manera de lista los factores impactantes en Educación y Cultura en Chilcuautla de acuerdo con cada dimensión.

Dimensión 1: Recursos y Apoyos Socioeconómicos

- Factor 2 (Déficit en seguridad alimentaria por altos niveles de pobreza)
- Factor 11 (Trabajo poco remunerado, principalmente en las actividades agrícolas)
- Factor 20 (Escasas fuentes de empleo)

Dimensión 2: Infraestructura y Recursos Culturales

- Factor 12 (Algunas comunidades cuentan con escasa infraestructura carretera, lo cual dificulta la movilidad de las personas y las mercancías)
- Factor 15 (Espacios recreativos en malas condiciones)

Dimensión 3: Educación y Capacitación

- Factor 8 (Servicios públicos deficientes en los tres órdenes de gobierno)
- Factor 13 (Los programas sociales tienen un enfoque asistencialista y no de emprendimiento y empoderamiento)
- Factor 1 (Falta de vinculación entre las dependencias para generar mayor cohesión social)
- Factor 4 (Vínculo insuficiente de actuación entre gobierno, sociedad civil y academia en la prevención, atención y seguimiento de los derechos de niñas, niños y adolescentes)
- Factor 3 (Débil atención a la primera infancia)
- Factor 10 (Falta de diagnósticos antes de tomar decisiones gubernamentales de alto impacto)

Dimensión 4: Género y Violencia

- Factor 5 (La falta de cohesión social refuerza los estereotipos de género que promueven la violencia contra las mujeres y las niñas)
- Factor 6 (Aumento de crímenes contra mujeres)
- Factor 7 (Escasa presencia de políticas de género en los municipios que promuevan la participación de la mujer en las esferas pública y social)
- Factor 9 (Ciudadanía corresponsable del incumplimiento de las normas)
- Factor 14 (Existe un fuerte arraigo a los estereotipos de género)
- Factor 16 (Centros de venta de alcohol infringen reglas sobre prohibición de consumo a menores)
- Factor 17 (Las condiciones geográficas limitan el desarrollo equilibrado de algunas comunidades)
- Factor 18 (Falta de vinculación con otros mercados)
- Factor 19 (Falta una planeación integral que atienda las diferentes necesidades del municipio)

Al respecto, se puede decir que este enfoque integral permite, no solo fomentar la participación en proyectos culturales, sino que también fortalecer el sentido de pertenencia en la comunidad al ver reflejada su identidad en las expresiones artísticas locales.

Por ejemplo, en el ámbito socioeconómico, brinda a los habitantes la capacidad de adquirir habilidades creativas y artísticas, lo que a su vez les permite generar ingresos adicionales a través de la venta de sus obras o la participación en proyectos artísticos.

En el ámbito de la infraestructura cultural, la educación artística tiene el potencial de estimular la creación y el cuidado de espacios recreativos de excelencia. Al capacitar a la comunidad para concebir y perfeccionar estos entornos, se promueve la participación en la mejora de las instalaciones culturales.

En la dimensión de educación y capacitación, la educación artística ofrece a los miembros de la comunidad la oportunidad de adquirir nuevas habilidades y conocimientos, lo que contribuye a un enfoque de emprendimiento.

Finalmente, en términos de igualdad de género y prevención de la violencia, la educación artística desafía los estereotipos de género al promover la participación de todas las identidades de género en la esfera pública y social.

Problematización

A inicios de 2020 se llevó cabo un taller de Dibujo y Grabado con dos grupos de estudiantes de diversas edades con el objetivo de identificar los elementos fundamentales mediante la aplicación de métodos. Hasta ese momento, la enseñanza de estas disciplinas se regía por un modelo instruccional que predominaba en clases magistrales y una estructura educativa unidireccional. Como resultado, surgieron preguntas cruciales alrededor de las necesidades de aprendizaje, las metodologías de enseñanza y la didáctica adecuada de las habilidades técnicas. En este contexto, la pregunta inicial de "¿cómo enseñar a dibujar?" conduce inmediatamente a la introspección sobre el propio proceso de aprendizaje "¿cómo aprendí yo misma a dibujar?"

Indudablemente el dibujo resulta ser una técnica universalmente utilizada para comunicar y representar elementos con una suma de ideas o pensamientos y es efectiva para motivar la reflexión y el valor hacia el entorno. Sin embargo, esta habilidad se enfrenta a lo largo del desarrollo de la persona a una serie de pruebas que motivan a continuar su exploración o bien, abandonarlo.

A lo largo del desarrollo de una persona, el dibujo se enfrenta a desafíos que ponen a prueba su perseverancia y determinación. Entre ellos, destacan las crisis de representación mimética e ilusionista, que surgen durante las etapas iniciales del desarrollo artístico y persisten a lo largo del tiempo. De acuerdo con la Doctora en Historia y Artes, Bethania Barbosa Bezerra de Souza, las crisis se dan durante el periodo de Educación Infantil y en Educación Primaria principalmente cuando "el aprendizaje de tipo lúdico" va desapareciendo rápidamente y "la necesidad de expresarse de manera gráfico-plástica es sustituida por la rígida forma de ocupación espacial necesaria para el desarrollo del lenguaje escrito" (2004, p. 28).

Entre las diferentes reflexiones que hace la autora respecto al tema, menciona que:

La mayoría de los escritos que aluden a crisis de la expresión artística en la infancia se refieren a la edad de los 10 a 12 años. No obstante, si analizamos dibujos de adultos que no se hayan dedicado a la actividad plástica, veremos que la mayoría de los trabajos realizados por éstos serían equivalentes a los de los niños de 6 años y no a los trabajos elaborados por niños de 11 años (p. 30).

La misma autora identifica especialmente dos crisis, la primera, suele manifestarse entre los 6/7 años y ocurre en el periodo de alfabetización de la infancia cuando ya no hay continuidad para la expresión gráfica y la segunda, se da en una parte de la preadolescencia que comprende el periodo entre los 10/11 años, “siendo en este periodo cuando gran parte de los individuos cesan su actividad plástica” a causa de la insatisfacción y críticas de las habilidades de dibujo, aquí aparece la frase “yo no sé dibujar” y seguirá persistiendo hasta la vida adulta (2004, pp. 28-31).

En mi experiencia, al impartir talleres, he podido observar la importancia de convertir la práctica educativa en una exploración que permita descubrir a los estudiantes su capacidad para comunicar ideas, pensamientos y emociones a través del arte. Sin embargo, personalmente, he sido testigo de cómo la falta de recursos y el enfoque excesivamente académico en el currículo pueden limitar las oportunidades de los estudiantes para explorar su potencial artístico. Es por eso que se debe integrar la didáctica de manera equilibrada la cual fomente un ambiente que promueva la expresión y la creatividad en todos los estudiantes. Sobre esta línea, se plantea la necesidad de explorar perspectivas contemporáneas relacionadas con el binomio arte-educación que busquen mejorar oportunidades de aprendizaje. Por ejemplo, el “Arte comunitario” (Nardone, 2010) o el “Artivismo” (Aladro-Vico, Jivkova-Semova y Bailey, 2018).

Por otro lado, a causa de la pandemia por Covid-19, la migración de los procesos de enseñanza-aprendizaje de la modalidad presencial a la modalidad en línea implicó el uso de recursos computarizados, lo cual mostró ventajas y desventajas que pusieron de manifiesto dos aspectos:

1. Que es discutible ubicar la modalidad a distancia en la categoría de la educación no formal, pues rompe “con la definición de espacio y tiempo de la escuela” (Trillas, 1993, p. 112)
2. Que modificar los métodos de enseñanza no es factible de manera inmediata porque las posibilidades de innovación educativa son aún limitadas en ciertos estratos como es el caso de las zonas rurales.

Es importante destacar que en el sistema educativo se manifestó un cambio durante la pandemia, principalmente a través de un aumento significativo en la utilización de herramientas tecnológicas. De esta manera, la televisión, el internet y los aparatos electrónicos fueron los elementos más utilizados para la educación en casa.

A la par de la propuesta tecnológica, en países como Estados Unidos, España, Reino Unido, Canadá y Argentina se popularizó un modelo llamado “escuela bosque” que pretende acercar la escuela a la naturaleza para enfrentar la crisis sanitaria. Esta propuesta tiene sus orígenes desde principios del Siglo XX a causa de la enfermedad infecciosa de origen bacteriano: tuberculosis.

En palabras del Doctor en Psicología Carles Monereo:

Tanto en América como en Europa se crearon las escuelas al aire libre. En 1922, se organizó en París el primer congreso internacional sobre dicha modalidad educativa. Estas escuelas, denominadas del bosque o del mar, defendían la enseñanza al aire libre y la importancia de aprender del entorno natural. También se pronunciaban a favor de la coeducación, la inclusión, y el juego –la máxima del

“instruir deleitando” era su premisa-; además de que favorecían la expresión corporal y artística como vías para el aprendizaje integral de las personas (2021, p. 10).

Al respecto, esta alternativa educativa resulta tener facilidades en cuanto incrementar las clases al aire libre, incorporar a la comunidad y valorar la posibilidad de trasladarse a espacios abiertos por lo que es necesario la colaboración con instituciones de cultura y educación para incorporar tanto dinámicas tecnológicas como de enseñanza en campo abierto. Sin embargo, resulta ser igualmente una idea que conlleva una investigación más profunda sobre el currículo de las escuelas, la capacitación de los docentes y las diversas maneras de interacción que pueden llevarse a largo plazo.

De acuerdo con Monereo, en la educación y la docencia postpandemia se presentan desafíos complejos que requieren un diagnóstico claro, una evaluación completa de sus consecuencias y la identificación de medidas efectivas para remediar y prevenir problemas en el futuro. En esta perspectiva, el autor enfatiza la necesidad de ajustarse a las transformaciones en el ámbito educativo y refiere tres ejes fundamentales como puntos de partida esenciales para alcanzar una educación efectiva: el enfoque pedagógico, el componente psicoafectivo y la dimensión tecnológica (2021, p. 13).

Abordar cada uno de estos aspectos en la educación es crucial, no solo en el contexto pandémico, sino como una consideración recurrente que se debe tener en cuenta.

En primer lugar, al centrarse en el eje pedagógico, se busca mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, adaptándolo a las necesidades y estilos individuales de los estudiantes. Esto implica emplear estrategias que estimulen la participación y el entendimiento profundo de los conceptos.

En cuanto al eje psicoafectivo implica reconocer y abordar las emociones, actitudes y estados de ánimo de los estudiantes. Esto es crucial porque las experiencias emocionales pueden tener un impacto significativo en el aprendizaje y en el bienestar general de los individuos. Cuando se promueve un enfoque psicoafectivo en la educación, se busca crear un ambiente que fomente la empatía, la motivación, la autoestima y la salud mental.

Por último, el eje tecnológico desempeña un papel fundamental en la preparación de los estudiantes para un mundo cada vez más digital. La tecnología no solo proporciona herramientas interactivas y atractivas, sino que también ofrece acceso a una vasta cantidad de recursos educativos a nivel global. Esta conexión con el mundo digital no solo enriquece el aprendizaje, sino que también familiariza a los estudiantes con las habilidades tecnológicas críticas para el siglo XXI.

Para situar los esfuerzos realizados en México en relación con estos ejes, es posible hacer referencia a diversos programas y enfoques específicos que han sido implementados. Por ejemplo, de acuerdo con el blog educativo de Pearson (2022) en la Reforma Educativa de 2011, se hizo hincapié en la adquisición de competencias y estándares de calidad, con el objetivo de preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos de la vida social y laboral. Por otro lado, la Reforma Educativa de 2017 fortaleció el modelo de aprendizaje centrado en el alumno y reconoció que el estudiante es protagonista y constructor de su propio conocimiento, mientras que el docente se convierte en un “facilitador de recursos para su formación” (PEARSON, 2022).

De esta manera, desde 2017, la SEP ha implementado la educación socioemocional en las instituciones educativas. Este enfoque busca impactar positivamente el bienestar de los estudiantes, centrándose en el desarrollo de habilidades que abarcan tanto la dimensión socioemocional como la psicoafectiva.

La reflexión sobre las reformas educativas de 2011 y 2017 reflejan la necesidad de formar a los estudiantes no solo en aspectos académicos, sino también en competencias clave para su desarrollo humano. Asimismo, se destaca la relevancia del arte en la formación personal, social y cultural.

Para ejemplificar este punto, a través de los cuatro ejes propuestos por la SEP se busca proporcionar a los estudiantes una dosificación adecuada de experiencias artísticas que les permita desarrollar su sensibilidad, creatividad y comprensión del entorno (2017). Por otro lado, la Secretaría de Cultura ha implementado planes y programas, como "Contigo en la distancia", "Aprende en casa", y "Alas y Raíces" durante la contingencia sanitaria y ampliaron su visibilidad a través de redes digitales y plataformas.

La reflexión que surge de estos cambios educativos es la importancia de reconocer el valor de las artes y su contribución al desarrollo integral de los estudiantes. La educación con calidad no solo se trata de brindar conocimientos académicos, sino también de ofrecer oportunidades para que los estudiantes exploren, experimenten y se expresen a través de las artes. En palabras del Pedagogo Ángel Díaz Barriga "estamos en un momento de tránsito de la educación porque la escuela que conocíamos antes de la pandemia es una escuela en crisis" y agrega que la pandemia mostró que los maestros mexicanos "desarrollan autonomía profesional en su trabajo" por lo que la transformación es cambiar las formas de trabajo del docente y los alumnos (Díaz Barriga, 2022).

En este sentido, los tres ejes –pedagógico, psicoafectivo y tecnológico– sirven como punto de partida para explorar diversas perspectivas que a lo largo de la investigación. Se plantea un desafío crucial relacionado con el fortalecimiento de las habilidades artísticas de los estudiantes.



Capítulo II.

La enseñanza-aprendizaje
del dibujo y el grabado para
desarrollar la sensibilidad estética

Perspectivas artísticas y educativas alrededor del Dibujo y el Grabado

El Dibujo y el Grabado— consideradas como "artes gráficas"—son importantes dentro del ámbito de la educación artística y en el caso particular de esta investigación resultan como disciplinas capaces de explorar destrezas, habilidades y capacidades que pueden tener un impacto en diversas áreas de conocimiento. Esta última hipótesis se propone por el hecho de que "producir plásticamente implica utilizar los dos mecanismos psicológicos existentes: el afectivo y el cognitivo. Los sentimientos serán expuestos y el raciocinio trabajará dando vida a la acción creativa" (Barbosa Bezerra de Souza, 2004, p. 49). Entonces ¿cuál es la importancia de las disciplinas de Dibujo y Grabado en el ámbito educativo?

Para ofrecer una respuesta, resulta pertinente citar las ideas compartidas por Juan Acha, un influyente crítico de arte, curador, teórico y profesor peruano, nacionalizado mexicano, quien ha contribuido significativamente a la comprensión de la asignatura de expresión gráfica en la educación básica de México.

Para Acha, el Dibujo es una técnica manual que puede producir imágenes en dos estilos extremos: el gráfico y el pictórico. El primero consta principalmente del uso de recursos gráficos, como la línea o la mancha, mientras que el segundo ya logra un plano mediante el sombreado o una acumulación de líneas. Asimismo, este puede tener tres funciones diferentes: servir de canal a mensajes diversos, como medio de producción y para ser utilizado en diversas actividades humanas que no propiamente pertenecen al arte (1994, p. 78).

Por otro lado, Acha define al grabado como "una forma de impresión que reproduce imágenes cuyos atractivos están en el tema, en lo estético de éste, en las formas y en lo gráfico de sus técnicas" y hace una narración acerca de la historia sobre su aplicación dentro del mundo artístico y en algunos diseños gráficos. Además, agrega

que estas dos disciplinas “buscan enriquecer la información visual, para así despertar la imaginación del espectador” (1994, pp. 78-79). Por lo que ofrecen distintas posibilidades en cuanto a materiales y soportes, además que puede llegar a relacionarse con otras manifestaciones artísticas.

Ambas disciplinas destacan en la educación por su capacidad para fomentar la expresión visual, la creatividad y la conexión con otras formas artísticas. Además, en la actualidad se han llevado a cabo estudios que han enriquecido aún más la práctica y el significado de éstas. Por ejemplo, en la tesis del Doctor Salvador Cidrás Robles titulada *Un dibujo Aberrante: El dibujo como práctica artística y educativa* se observan aportaciones respecto a la evolución del significado del dibujo en ámbitos educativos y artísticos. Por otro lado, la Doctora en Historia y Artes, Bethania Barbosa Bezerra de Souza, en su investigación *La estampa en la enseñanza Primaria. Metodología para la Educación Plástica*, aporta una vasta exploración en la integración del grabado en este nivel con la finalidad de estimular la creatividad, la imaginación y la cognición a través de diversas técnicas. Finalmente, la obra realizada por los investigadores Jessica Castillo Inostroza, Paloma Palau-Pellicer y Ricardo Marín-Viadel, *Tres acciones pedagógicas desde un enfoque a/r/tográfico para la enseñanza del grabado en educación artística*, destacan el potencial de desarrollo de habilidades y la conexión entre arte, investigación y pedagogía. Así, las antes citadas exploraciones se presentan como algunos ejemplos de cómo estas disciplinas continúan en constante evolución y son objeto de estudio en el ámbito educativo. A continuación, se escriben los aportes generales de las fuentes mencionadas.



▲ **Figura 11**

Hernández P. (2021) *Mezquite [Acuarela]*

El Dibujo

El Dibujo ha sido utilizado como medio de comunicación visual, exploración de ideas, desarrollo de habilidades técnicas y expresión personal. De esta manera, resultó verdaderamente inspiradora la reflexión que propone Cidras Robles, ya que presenta fundamentos sólidos que nos permiten proponer una enseñanza del dibujo contextualizada.

En el capítulo II, titulado *El dibujo como práctica artística: Perspectivas del dibujo contemporáneo*, el autor explora y destaca los valiosos aportes de diversos artistas a su teoría. Así, desarrolla una discusión constante desde distintas perspectivas y ofrece una

detallada descripción de los acontecimientos históricos de su teorización que logran visualizar su evolución a lo largo del tiempo.

Uno de los asuntos más profundamente desarrollados durante este apartado es la idea de que el Dibujo —a lo largo de la historia— ocupa un lugar central dentro del ser humano ya que se convierte en una parte esencial de nuestra interacción con el entorno físico y es un medio que utilizamos para registrar la presencia humana mediante marcas o huellas que testimonian nuestro paso por el mundo. Estos trazos inconscientes se manifiestan en diferentes acciones que pertenecen a la vida cotidiana como, por ejemplo, mientras hablamos por teléfono, cuando dejamos pisadas en la nieve, respiramos sobre el cristal de la ventana, proyectamos sombras al caminar o presenciamos un rayo de luz moviéndose en la oscuridad (Cidrás Robles, 2019, pp. 31-32).

Bajo esta reflexión, se puede apreciar que la acción de dibujar motiva a mejorar no solo las capacidades perceptivas, sino igualmente las de sensibilidad, por lo que hay que tomar en cuenta que dicha capacidad se equilibra a través de aspectos psicológicos y psicoafectivos.

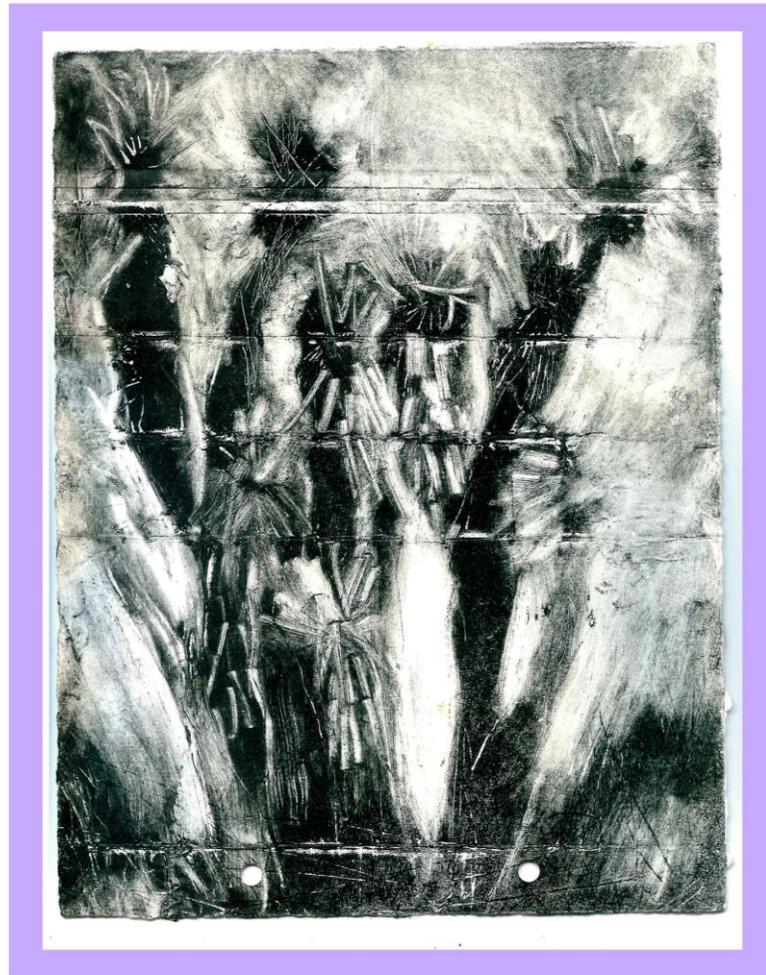
En la investigación del mismo autor, resultó fascinante consultar que durante el siglo XIX surgió un gran interés por la instrucción del dibujo, influenciado principalmente por las ideas de Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) durante el periodo de la Ilustración y la Revolución Francesa, cuando la escolaridad se estableció como un derecho básico.

En palabras de Cidrás Robles:

“el dibujo había sido considerado una disciplina exclusiva de las artes, reservada a profesionales, pintores, escultores y arquitectos. Fuera de estos ámbitos, su enseñanza era un lujo asequible únicamente para la aristocracia. Al desligarse de sus connotaciones artísticas, el dibujo empieza a considerarse imprescindible en la educación de cualquier ciudadano” (2019, p. 150).

Aunado a esto, Robles nos ofrece una clasificación de diversas perspectivas sobre la enseñanza del Dibujo a partir de distintos autores, entre los que destaca Ovide Decroly (1875-1932) con su idea de organizar las experiencias de la infancia mediante el juego con talleres; María Montessori (1870-1952), quien propone un modelo educativo que parte de la curiosidad de las personas que les ayuda a relacionarse con el mundo del que forman parte; y la propuesta de una escuela-laboratorio de Dewey, que recoge otros proyectos que reflejan una visión integral de la formación, el ocio y el trabajo real que se fusionaron en torno a un concepto social y democratizador del arte (Cidrás Robles, 2019, pp. 175-176).

Hasta este punto se puede reflexionar que más allá de ser una disciplina artística reservada para profesionales, el dibujo se ha convertido en un medio esencial de interacción con nuestro entorno físico y una forma de registrar la presencia humana en el mundo. En resumen, dibujar no solo es una habilidad artística, sino una práctica fundamental que impulsa la expresión, la experiencia, el juego y la participación que contribuye de manera integral al desarrollo humano.



▲ **Figura 12**

Hernández P. (2022) *Izote, Yucca [Monotipo]*

El Grabado

El grabado es una disciplina versátil que se puede enseñar en entornos educativos tanto formales como no formales. De acuerdo con los investigadores de Arte, Jessica Castillo Inostroza, Paloma Palau Pellicer y Ricardo Marín Viadel, existen tres aspectos fundamentales que demuestran la importancia de integrar el Grabado en el aula.

En primer lugar, esta disciplina gráfica estimula el desarrollo del pensamiento, la reflexión y el análisis. En segundo lugar, es una práctica que propicia el juego y la sorpresa, lo cual permite a los estudiantes explorar su creatividad de manera lúdica y

experimental. Y, en tercer lugar, como actividad colectiva que promueve valores transversales como el trabajo en equipo, la colaboración y el respeto mutuo (2020, p. 68). Estos puntos constituyen algunos pilares que fundamentan el potencial de esta disciplina para enriquecer el desarrollo creativo.

De acuerdo con la Doctora en Historia y Arte, Bethania Barbosa Bezerra de Souza, el Grabado brinda a los educandos una oportunidad inigualable para experimentar con una amplia variedad de técnicas y materiales, lo cual, sin duda alguna, estimula su sentido lúdico y creativo tras la realización de una "estampa" (2004, p. 54). Por otro lado, menciona que el objetivo de esta disciplina es fomentar la investigación, la imaginación personal y la individualidad del pensamiento, por lo que se convierte en un motor que facilita el intercambio de ideas y materiales, asimismo, permite discusiones y conversaciones en las que los estudiantes pueden defender sus opiniones. Todo esto genera un ambiente que promueve la integración social y proporciona una educación vinculada a la vida real (2004, pp. 62-63).

El proceso de enseñanza-aprendizaje de algunas técnicas de grabado adquieren relevancia para fomentar la producción e investigación a través de los materiales, por lo que es importante reconocer que el grabado no se limita a ser una habilidad técnica visual, sino que ofrece una oportunidad para enriquecer aspectos psicológicos, psíquicos, cognitivos o afectivos en las personas. Sin embargo, para que esto sea posible, es necesario explorar continuamente métodos y procesos dentro de esta disciplina.

De acuerdo con Castillo y Palau-Pellicer:

El proceso del grabado plantea diversos desafíos iniciales que deben ser abordados, los cuales se relacionan con la adaptación de una imagen mental al formato de la matriz y con la comprensión de los procesos que se manifiestan en la estampa resultante. Resolver adecuadamente cada uno de estos desafíos es fundamental para lograr resultados estéticos de alta calidad. Las técnicas de impresión utilizadas en el grabado forman parte de un sistema creativo en el que es necesario considerar y prever el resultado de la imagen en cada etapa: desde el dibujo en la matriz, pasando por la acción de imprimir, hasta la elección del papel. Además, la asimilación de las prácticas relacionadas con el grabado permite el desarrollo de habilidades, competencias y actitudes, ya que requieren una planificación del trabajo y un dominio técnico mínimo debido a que se trata de una idea que se ejecuta de forma progresiva y en etapas diferenciadas (2020, p. 69).

Para esta investigación es importante destacar que la enseñanza del Dibujo y el Grabado tienen como propósito principal explorar su potencial de acuerdo con los siguientes principios: la exploración, la experimentación y la colaboración para desarrollar la sensibilidad estética. Estos principios sugieren indagar diferentes técnicas y enfoques pedagógicos que fomenten la creatividad y la expresión personal.

En el actual contexto educativo, se aprecia la importancia de implementar metodologías que promuevan la exploración para ofrecer así la oportunidad de mejorar una amplia diversidad de habilidades y estilos de aprendizaje, por consiguiente, la experimentación es esencial.

Por otro lado, este enfoque busca no solo enriquecer la enseñanza del dibujo y el grabado desde una perspectiva técnica, sino también promover la participación de los estudiantes, su creatividad y el vínculo con la expresión artística.

Técnicas para desarrollar la sensibilidad estética

El desarrollo de la sensibilidad estética es un tema de gran relevancia en el ámbito artístico y educativo. En este contexto, surge la pregunta acerca de cómo lograr una comunicación efectiva al enseñar procesos artísticos inspirados en el entorno natural para incentivar la sensibilidad estética. Este enfoque no solo potencia nuestras facultades creativas e imaginativas, sino que también nos ayuda a reconocer nuevamente nuestra conexión con la naturaleza.

De acuerdo con B@UNAM de la Coordinación de Universidad Abierta, Innovación Educativa y Educación a Distancia de la UNAM, para enfocar la sensibilidad estética es importante centrarse en el sujeto y su relación con el mundo, es decir, en su receptividad y percepción al tomar en cuenta cómo ha sido influenciado por la cultura. Asimismo, hay que considerar que a través de las experiencias emocionales el ser humano descubre nuevas cualidades en los objetos y construye parte de su interioridad (B@UNAM , 2020). En la Figura 13 se muestra una síntesis gráfica de los puntos clave de la sensibilidad artística de acuerdo con B@UNAM.

Es interesante notar que, a pesar de que los humanos son intrínsecamente parte de la naturaleza, el desarrollo de la sensibilidad requiere enriquecerse cuando se busca expresar este vínculo a través del arte. Desde un punto de vista filosófico y artístico sobre la estética, John Dewey y Paul Valery, ofrecen ideas valiosas sobre este concepto que igualmente integran algunas visiones sobre la educación y desarrollo de la capacidad

estética. Asimismo, en México resulta conveniente referenciar al filósofo Adolfo Sánchez Vázquez con sus teorías sobre educación artística, lo cual se expondrá más adelante.

John Dewey destaca la relevancia de la creación y percepción artística al enfatizar que la sensibilidad no se limita a aspectos externos o técnicos, sino que implica apreciar la experiencia de este tipo en su totalidad sin separarla de su propósito. Además, resalta la importancia de la preparación motora en la educación estética tanto para artistas como para espectadores, asimismo argumenta que es necesario una adecuada preparación del “equipo motor” para comprender lo que se observa, el cómo hacerlo y con qué objetivo (2008, p. 111).



▲ **Figura 13**

Síntesis gráfica de los puntos clave de la sensibilidad artística de acuerdo con B@UNAM

Por otro lado, Paul Valéry destaca que el progreso de esta capacidad es la relación entre lo emotivo y cognitivo de lo estético. Asimismo, destaca dos grupos en las que combina algunos atributos propios de la estética. El primero, lo denomina como *Estésica*, el cual se une con el estudio de las sensaciones y las reacciones sensibles que no tienen un papel fisiológico uniforme, por ejemplo, la contemplación de una pieza de arte abstracta. En este caso, la respuesta sensorial y la apreciación estética no se basan en la identificación de objetos concretos o en la interpretación de una narrativa visual, sino en la experiencia de colores, formas y texturas. De igual manera, en la respuesta emocional y perceptiva que evocan en el público.

Por otro lado, el segundo grupo lo llama como *Poiética*, que reúne todo lo que concierne a la producción de las obras y una idea general de la acción humana, desde sus raíces psíquicas y fisiológicas; es en esto último en lo que Valéry estaría interesado en explorar, pues estas impulsan al artista a crear, por ejemplo, un poeta querría comprender cómo se gesta la inspiración y se materializa en formas de palabras y versos. La *poiética* abarcaría tanto la reflexión sobre la naturaleza del acto creativo como el estudio de los recursos lingüísticos utilizados para expresar las ideas y emociones del escritor (1990, p. 64).

De acuerdo con el filósofo mexicano, Adolfo Sánchez Vázquez —citado por el investigador Samuel Cuéllar Arriarán en *La educación estética según Adolfo Sánchez Vázquez*— lo estético no se reduce a la categoría de lo bello (entendido desde lo clásico occidental), sino que abarca otras clasificaciones estéticas como lo feo, lo cómico, lo trágico, lo sublime y lo grotesco. Asimismo, su teoría estética al estar fundamentada en el marxismo sugiere una perspectiva histórica, viva, en devenir, no fijada en estereotipos académicos que solo buscan la reproducción de modelos caducos o la pura mercantilización del arte (2021, p. 208).

Hasta este punto, aunque las ideas de los autores muestran una enriquecida visión filosófica y artística para que este desarrollo de esta sensibilidad se produzca, es importante mencionar que se requiere una guía educativa en práctica que muestre algunas estrategias y enfoques pedagógicos que faciliten una comunicación efectiva para que más personas se adentren en un proceso de apreciación estética y reflexión profunda sobre su relación con el entorno. Por ejemplo, en México, aunque existen esfuerzos regionales por incluir más actividades artísticas en zonas rurales, aún persiste la falta de comprensión de los contenidos de los planes de esta materia.

Sin embargo, es interesante destacar que esta necesidad de enriquecimiento no es exclusiva de México, sino que también se comparte en otros lugares, tal es el caso de la investigación realizada por el Doctor en Filosofía Jorge Ferrada Sullivan *Educación en la vulnerabilidad: La educación estética como medio para la transformación social y cultural*, la cual se contextualiza en Cuba en la provincia. Estos entornos, a menudo carentes de acceso a una educación formal en artes, pueden beneficiarse enormemente de programas y proyectos que promuevan el desarrollo artístico y estético.

En palabras del autor:

Considerar los territorios culturales y naturales identitarios en la formación escolar, releva los aprendizajes como un verdadero movimiento recursivo, reflexivo y estético. [...] La educación estética en su acción formativa, produce la inclusión de nuevas racionalidades, emociones, creaciones y comprensiones de la propia identidad cultural, transformando a los estudiantes en seres emotivos, preparados para socializar sus mundos, manteniendo relaciones interpersonales de manera abierta y encontrando soluciones a los problemas que afectan los territorios con desigualdades sociales y con muy bajo acceso a una educación de calidad (2020, p. 103).

Bajo esta premisa, es importante examinar los fundamentos que pueden impulsar un rumbo didáctico para la enseñanza estética. En este sentido, Ferrada (2020) resalta al pensamiento complejo como base para esta propuesta.

A grandes rasgos, el pensamiento complejo es un enfoque epistemológico y filosófico ha sido propuesto por el filósofo y sociólogo francés Edgar Morin en el que busca abordar la complejidad inherente a los fenómenos y contextos de la realidad. Por lo que la investigación de Ferrada señala dos puntos clave sobre el paradigma propuesto:

1. Promover el pensamiento complejo en la educación estética, lo cual implica reconocer las múltiples dimensiones de la experiencia humana, que abarcan aspectos biológicos, antropológicos, culturales, ambientales y creativos. Este enfoque busca superar las visiones simplistas y fragmentadas del mundo para adoptar una mirada holística que integre sujetos y objetos de conocimiento en contextos multidimensionales aparentemente distantes.
2. Aplicar principios dialógicos y recursivos en el arte y la educación estética. Estos principios implican establecer relaciones de diálogo que permitan descubrir patrones rizomáticos en el pensamiento creativo y sus reflexividades contextuales. Al fomentar el diálogo y la recursividad, se enriquece la comprensión y la práctica de esta instrucción desde una perspectiva compleja (Ferrada Sullivan, 2020, p. 105).

La sensibilidad estética nos permite apreciar y comprender el entorno a través de la creatividad y la expresión artística en sus múltiples manifestaciones. Sin embargo, es importante destacar que el pensamiento complejo también implica considerar cómo los

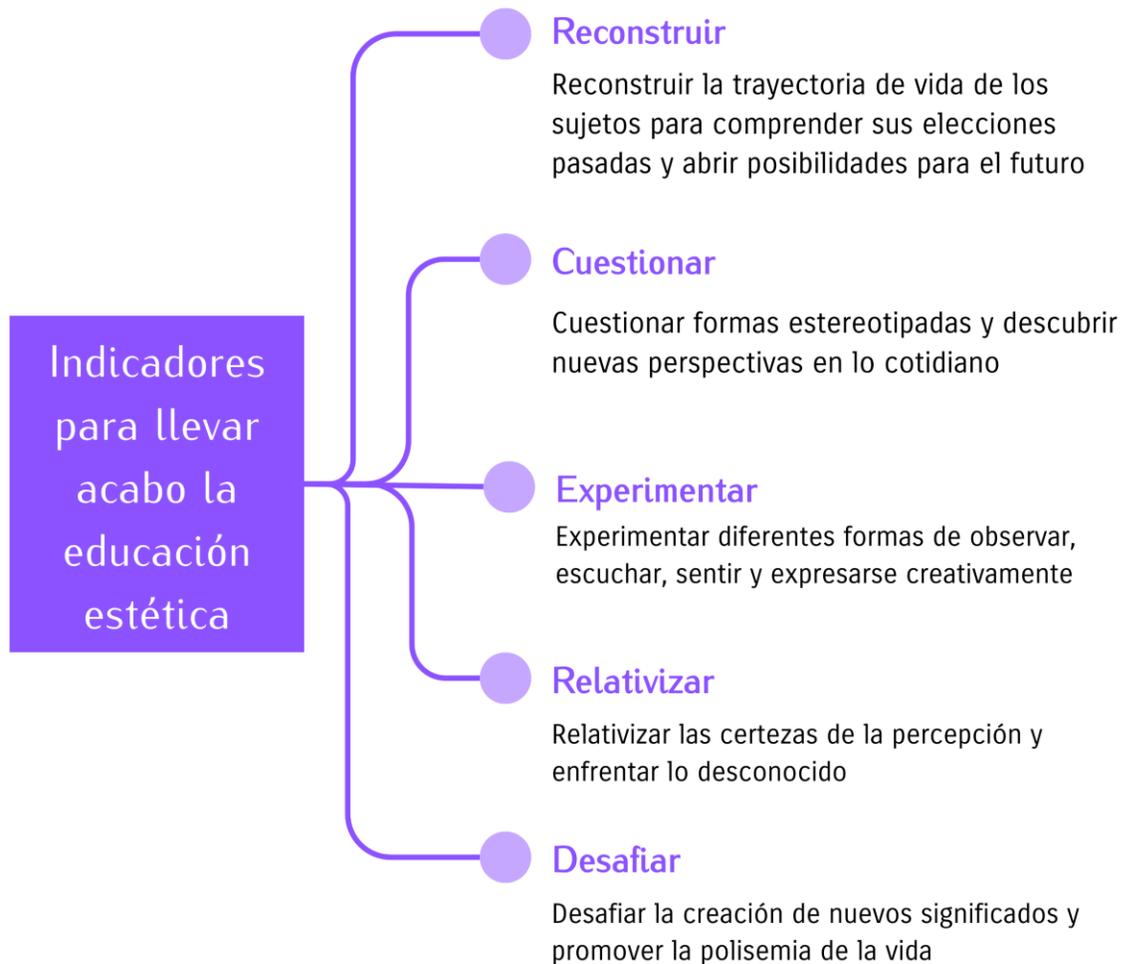
diferentes aspectos de la experiencia humana se entrelazan y se influyen mutuamente, tanto en el ámbito estético como en otros.

A partir de esta perspectiva se pueden encontrar diversas conexiones entre la educación estética y otros campos del conocimiento, por ejemplo, la investigación de Andrea Vieira Zanella, *Educación estética y actividad creativa: herramientas para el desarrollo humano*, en el que expone cómo esta educación puede maximizarse al tener en cuenta las relaciones que se tejen bajo un contexto diverso, lo cual permite una práctica educativa más enriquecedora. De acuerdo con la autora, las relaciones estéticas adquieren importancia al permitir que el individuo se desprenda de su realidad vivida y, al mismo tiempo, imagine e invente otras posibilidades. De esta manera, brinda la oportunidad de reevaluar y resignificar la propia identidad, la forma de vivir y existir, así como transformar el entorno en el que se encuentra.

En un análisis sobre el proceso de formación estética —realizado en colaboración con académicos de psicología y profesores de educación básica— Vieira Zanella propone una serie de indicadores para llevar a cabo esta instrucción que pueden considerarse como puntos de referencia para plantear una propuesta educativa en el ámbito estético y pueden ser implementados de diversas formas (ver Figura 14). Asimismo, menciona que el arte, el medio ambiente, los diferentes campos del conocimiento y los eventos cotidianos pueden convertirse en escenarios para la formación estética de la persona (2007, p. 490).

Al contextualizar los objetivos planteados por la autora dentro del proyecto de enseñanza de técnicas de dibujo y el grabado, se establece una pauta clara para diseñar estrategias que enriquecerán las diferentes relaciones estéticas mencionadas. Éstas, centradas en la reflexión, la experimentación y la diversidad, que permitirán a los estudiantes desarrollar su sensibilidad y ampliar sus horizontes artísticos. Asimismo, se plantea explorar cómo la educación estética puede transformar la identidad y el entorno

al tomar en cuenta la relevancia del pensamiento complejo, la conexión entre la sensibilidad estética y otros campos del conocimiento, especialmente en entornos con limitado acceso a la formación formal en artes.



▲ **Figura 14**

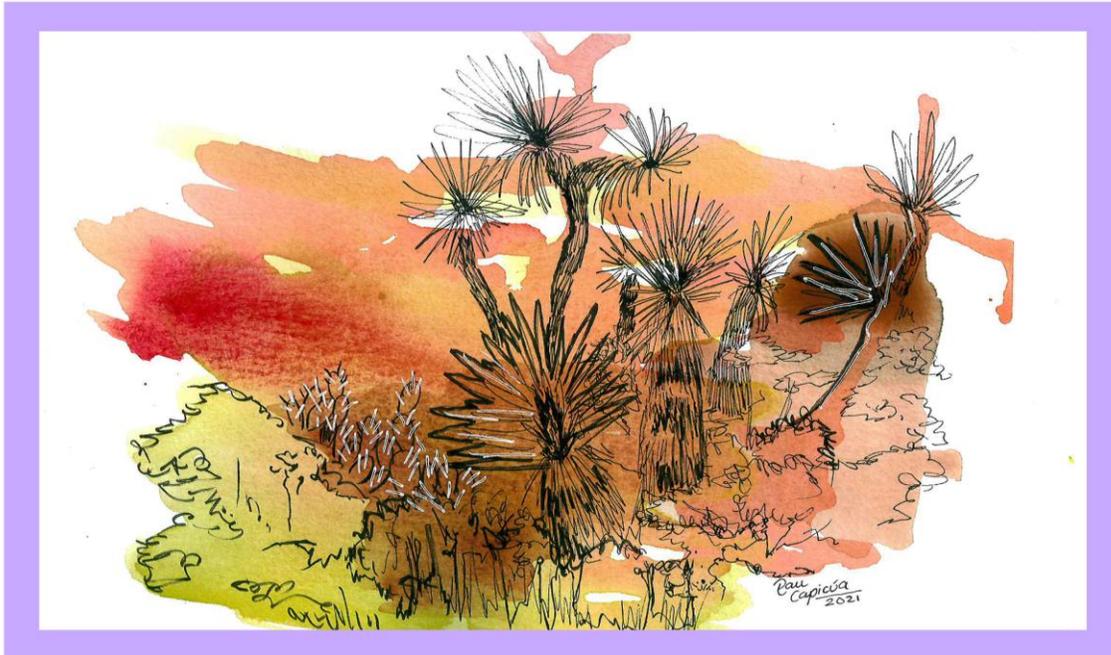
Síntesis gráfica de los indicadores para llevar a cabo la educación estética

En mi experiencia personal, abordé esta reflexión a través de una investigación de campo en el contexto natural y utilicé diversas técnicas artísticas aprendidas durante los estudios de Maestría. Este enfoque me permitió observar de manera más aguda la sensibilidad estética que se buscaba desarrollar, identificar diversas formas de integrar la práctica y teoría, además de enriquecer la comprensión y aplicación de estos conceptos en un contexto real.

En la asignatura "Sketchbook", impartida por la Dra. Laura Alicia Corona, se fomentaron diferentes estrategias que hacían posible fluir y dejar atrás el bloqueo mental a partir de bibliografía como *Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro* de Betty Edwards (1999); *Sketchbook for the artist* de Sarah Simblet (2005) y *La forma natural de dibujar* de Kimon Nicolaïdes (2014).

Por otro lado, en el caso de la asignatura de Grabado, a cargo de la Dra. Ivonne López Martínez y la Mtra. Estefanía Godínez Rivera, la instrucción se centró en el Grabado "verde" o no tóxico. Cabe mencionar que la primera materia fue completamente en línea, mientras que, la segunda, tuve la oportunidad de visitar el taller en el posgrado.

Estas experiencias me permitieron apreciar diversos aspectos como: la utilización de las herramientas tecnológicas para la enseñanza y la elección de materiales reciclados. Además de involucrar fundamentos de la investigación artístico-educativa, los cuales establecen una conexión entre lo primero, la docencia y la producción artística, para así, otorgar un mayor significado a la práctica en sí misma.



▲ **Figura 15**

Hernández P. (2021) *Yucca [Acuarela]*

Técnicas de sketchbook

Sketchbook (sketch= boceto; book=libro), proveniente del idioma inglés, significa en español “cuaderno de bocetos”. Este instrumento resulta muy importante para desarrollar capacidades y habilidades en diversas técnicas ya que se encuentra relacionada con la exploración de materiales, la elección de temas y en utilizar diversos recursos gráficos.

El cuaderno de bocetos o *sketchbook* resulta ser una estrategia de exploración en el que se realizan “apuntes” sobre lo que se mira o se imagina. Se ha dicho de él que es un diario visual que permite investigar y estudiar, asimismo ha cumplido con diversos objetivos a través del tiempo. Por ejemplo, de acuerdo con *Banrepcultural*, desde una perspectiva histórica este ha tenido varios usos, como en la Edad Media, durante la cual los aprendices de maestros copiaban modelos en los “libros de modelos” o “libros de

patrones" para practicar y aprender en los talleres; en el Renacimiento, se utilizaba como una herramienta para la investigación naturalista del mundo y les permitió explorar ideas, ejecutarlas y no sentir la presión de producir una pieza terminada de inmediato; en el siglo XVIII, se utilizaba para fines científicos y permitía a viajeros, arqueólogos, naturalistas y otros profesionales registrar sus observaciones de manera detallada y precisa; a partir del siglo XIX, adquiere valor en sí mismo como una obra de arte, debido a la idea de improvisación rapidez y prueba del proceso artístico, esto último ha permitido que las hojas sueltas de los cuadernos exhiban en curadurías de museos y se publiquen para que el público pueda explorar y descubrir secretos sobre la creatividad de cada artista (Red Cultural del Banco de la República de Colombia, 2022).

Actualmente existen diversos libros que exploran posibilidades del *sketch* como, por ejemplo: *Vitamin D: New Perspectives in drawing* de Emma Dexter (2005); *20 ways to draw a tree and 44 other nifty things from nature* de Eloise Renouf (2013) o *Sketch now, think later* de Mike Yoshiaki Daikubara (2017). Asimismo, en internet, existen múltiples videos para aprender técnicas de dibujo, sin embargo, al tratarse de un mar de posibilidades es a veces indiscutible que resulta ser una tarea difícil para algunos que quieren iniciarse en esta disciplina.

Cabe mencionar que, para este proyecto, el cuaderno de bocetos es una herramienta universal que permite fomentar la búsqueda de diversos lenguajes gráficos. Este elemento será una manera para introducir a los alumnos un medio de investigación, pues permitirá la exploración de diversas técnicas y al mismo tiempo permitirá mejorar la observación, percepción y confianza. En este caso, las técnicas elegidas que se utilizan dentro del *sketchbook* son: dibujo con línea continua y dibujo del espacio negativo, y se configura la didáctica de la siguiente manera.



▲ **Figura 16**

Hernández P. (2021) *Escarabajo [Acuarela]*

Técnica de espacio negativo

Por otro lado, el dibujo del espacio negativo posee un procedimiento que reta la manera en que observamos los objetos, es decir, relación entre sujeto/objeto y entorno (ver Figura 16). A diferencia de las maneras que se basan en “agregar” lo que se observa sobre el papel, esta técnica se trata de poner atención en el área que rodea al elemento que observamos. Las posibilidades formales de este tipo de dibujo son múltiples y depende del modo de configuración de la imagen sobre el soporte, así como los materiales que pueden utilizarse. Lo interesante de éste es la relación que existe con la ley de Prägnanz (pregnancia) la cual pertenece a la unidad de análisis de la teoría psicológica de la Gestalt. De acuerdo con el Filósofo Fallas Vargas, esta teoría tiene implicaciones como modelo de aprendizaje dado que involucra procesos que intervienen

en el desarrollo de la percepción. De esta manera, la enseñanza de esta técnica tiene la capacidad de mejorar la observación, el agudizamiento y el reconocimiento (2008, p. 4).

Técnica de línea continua

La técnica de dibujo de línea continua desbloquea el miedo, ya que no se busca llegar a una representación realista, sino, trata de alcanzar un mejoramiento perceptivo y de comunicación entre lo que se observa y el ritmo de trazo de la mano (ver Figura 15). Se presenta igualmente como algo gestual en el que la mirada se ve inmersa y concentrada en recorrer lo perceptible de manera rápida, sintética y fluida. "Mirar", en este caso, conlleva una posibilidad para obtener un significado nuevo, que, de acuerdo con el pintor español Ramón Díaz Padilla, implica formular y encontrar respuestas con una intención y un propósito de poder explicarlo. Él señala que esto último "conduce a la necesidad de desarrollar la visión por medio de la mirada, algo consustancial con la actividad artística, aprendiendo a ver, a comparar, a discriminar; en definitiva, a pensar en lo que vemos" (2007, p. 79).



▲ **Figura 17**

Hernández P. (2022) *Xamues [Grabado en tetra pak ® e impronta de hojas]*

Técnicas de grabado verde

El grabado verde reúne algunas técnicas que se caracterizan por su procedimiento ecológico y la utilización de materiales reciclados. Asimismo, es preferible utilizar tintas lavables con agua, lo que lo convierte en una alternativa ecológica. En la actualidad, acceder a información sobre esta disciplina es muy fácil a través de internet, donde se puede encontrar una amplia variedad de guías didácticas que abordan aspectos teóricos, procedimientos y ejecución. Estas cualidades hacen de esta técnica una disciplina artística fácil de acercarse para los estudiantes principiantes o cualquier nivel. Además de las fuentes en línea, también es posible consultar blogs, libros y otras publicaciones que

ofrecen información detallada, por ejemplo, el blog realizado por María del Mar Bernal (2009); el libro sobre *Grabado menos tóxico* de Francisco Ulises Plancarte Morales (2015) y el artículo de Constanza Jensen Heresi, sobre *El grabado como posibilidad de técnica artística y ecológica* (2015).

De acuerdo con algunos recursos didácticos que describen el marco referencial la disciplina mencionan que:

El grabado verde es una técnica nueva y ecológica para hacer matrices de huecograbado que no reemplaza las técnicas tradicionales de grabado, sino que tiene sus propias cualidades. El proceso de impresión de estas matrices es igual al que tradicionalmente usan los artistas grabadores, pero al presentar la característica de no ser contaminante, éste puede ser hecho por cualquier persona, aunque no tenga un taller especializado (Recursos de artes, 2022).

De esta manera, pueden utilizarse técnicas tales como: monotipo y Tetra Pak®, ya que utilizan materiales que pueden ser reutilizados y llegan a tener resultados de impresión muy expresivos y artísticos. A continuación, se describen aspectos generales recuperados de la experiencia propia en el proceso de producción de diversas fuentes recuperadas.



▲ **Figura 18**

Hernández P. (2022) *Yuccas [Monotipo en placa de tetra pak ®]*

Grabado sobre Tetra Pak®

El Grabado sobre Tetra Pak® presenta los mismos requisitos que el grabado de punta seca tradicional. Las planchas de metal requieren tratamiento, preparación y dinero, todo lo cual dificulta la experimentación. Los envases de cartón con forro metálico como, el Tetra Pak® son excelentes. Es posible hacer rayas en el forro metálico de los envases, o arrancar éste por completo para crear zonas amplias de bloque tonal.

Para complementar el hecho de que es una técnica ecológica, se utilizan tintas de grabado lavables al agua, ya que así no es necesario utilizar diluyentes tóxicos para la limpieza.

Procedimiento.

1. Preparación de la lámina

La matriz que se utiliza en el Grabado verde son los envases de Tetra Pak®, por ejemplo, las cajas de leche o jugo. Estas se deben lavar, abrir y utilizar el interior de la caja, la cual está cubierta de una capa de aluminio. Después se despliega las 4 esquinas del cartón y se aplana la caja siguiendo los pliegues. Finalmente, se determina el tamaño de tu placa o bien la figura que se desee realizar.

1.1 Identifica tu zona de registro

Es necesario identificar el tamaño del papel de acuerdo con el de la placa de Tetra Pak® y con plumón permanente resaltar los límites de cada zona sobre un papel cascarón. Esto con la finalidad de poder hacer un tiraje de la obra.

2. Dibujar sobre la placa

Para dibujar en la placa se puede utilizar, cúter, puntas de acero, puntas de compás, bolígrafos, agujas, etc. Para realizar el grabado se pueden hacer líneas o sacar áreas de la capa de aluminio que tiene el Tetrapak.

3. Entintado

Una vez lista nuestra placa, hay dos maneras básicas e identificadas de proceder a su entintado:

3.1 Método de huecograbado

Al igual que la técnica de grabado en metal, la tinta va dentro de la incisión, por lo tanto, la línea que uno vaya realizando será negra. El método para entintarla es a través de depositar tinta con una cuña de hule o pinceles.

Una vez entintada por completo, es necesario limpiar el exceso de tinta con la tarlatana —una tela absorbente que saca el exceso de tinta de la matriz— si no es posible

conseguirla se pueden ocupar gasas. Siempre se debe poner en forma de capullo, de tal modo que se limpie de manera uniforme y no saque la tinta de la incisión.

Finalmente es recomendable limpiar con papel periódico o papel de dirección amarilla, para este procedimiento es necesario estirar el papel y limpiar haciendo movimientos circulares.

3.2 Método de grabado en relieve

Las áreas o figuras que se sacaron con el exacto, pueden ser áreas similares a las que se dejan en el grabado en relieve, ya que donde lo que uno incide o corta, será blanco. Para su modo de entintado se utiliza el rodillo. Este hará que la placa se torne color negro y que las zonas cortadas queden blancas o grises.

4. Impresión

Una vez entintada nuestra placa se coloca la matriz en la prensa mirando hacia arriba, luego hay que colocar el papel húmedo sobre ella y el fieltro. Si no tienes prensa puedes utilizar una cuchara, un baren o una moneda. Para este último método se deben hacer movimientos circulares sobre el papel, intentando hacer presión sobre toda la matriz, para que salga uniforme la impresión.

En la impresión se puede apreciar el dibujo realizado y en su fondo algunas líneas espontáneas que aparecen por el proceso de entintado de la matriz. Se podría tener mayor cuidado de no rayarla, pero siempre se notará un poco ya que el Tetra Pak® es más blando que las matrices de metal.

Esta técnica de grabado es muy buena ya que no se requiere de muchos materiales y se puede incluso enseñar en establecimientos educacionales, al mismo tiempo instruir y motivar el uso de materiales reciclados y así generar conciencia por el cuidado de nuestro planeta.

Material necesario.

- *Dos embalajes alimentarios «Tetra Pak ®» (cartón de leche o de jugo)*
- *Tijeras, cúter o un exacto*
- *Papel de periódico o páginas de sección amarilla*
- *Una cuña de hule*
- *Pinceles*
- *Tinta de grabado u óleos*
- *Un paquete de gasas*
- *Hojas sobre las que imprimir (opalina, marquilla, cartulina, bond, etc.)*
- *¼ de estopa*
- *Recipientes para servir y almacenar*
- *Trapo para limpiar*
- *Sanitizante para limpieza*
- *Talco*
- *Una brocha de 10-15 cm (opcional)*
- *Opcional: guantes de látex*

Monotipo

El monotipo consiste en realizar una impresión única. De acuerdo con Barbosa Bezerra, esta técnica tiene antecedentes históricos de acuerdo que datan de 1635 en Roma. En este caso, comenta que su utilización se le atribuye al pintor Italiano Giovanni Benedetto Castiglione (Il Grechetto, 1616-1670), en el que sus estampas tenían el aspecto a dibujos realizados con lápices de color, aunque se estamparan en monocromo, de ahí hacia 1870, los artistas comenzaron a mostrar mayor interés por el proceso de estampación, por lo que ya implicaron con más seriedad en su investigación y ejecución. La autora hace referencia que el monotipo es una técnica que en la actualidad es usada tanto como medio de estudio para artistas y como elemento o recursos de aprendizaje en los colegios (2004, pp. 68-70).

Procedimiento.

En esencia consiste en pintar o dibujar sobre una matriz, preferiblemente no porosa, (metal, metacrilato, linóleo, policarbonato...) con óleo o tinta de grabado, estampándola para obtener una imagen única. Hay quien llega a hacer una mini edición de tres ejemplares, o más, sin entintar de nuevo lo que implica imágenes cada vez más pálidas. Estas impresiones suelen llamarse pruebas fantasmas (en inglés *ghosts*). A continuación se describen de manera general los pasos a seguir:

1.Preparar nuestra placa.

Limpie y desengrase la plancha por completo con un limpiador. Defina su área de impresión y realice su registro.

2.Seguir algún método

Aunque su realización va a depender de la individualidad de cada artista hay tres maneras básicas de proceder:

I. El método sustractivo consiste en entintar una matriz para posteriormente dibujar sobre la capa de tinta con cualquier herramienta que deje una marca: espátulas, lápices, pinceles, trapos, palos... obteniendo distintos tipos de impronta a base de sustraer tinta. Al utilizarse tradicionalmente tinta negra para su realización, y conforme a sus resultados, ha sido llamado también *a la manera negra*. Se distingue por conformarse con líneas o manchas blancas. El método de reducción puede utilizar diferentes herramientas para efectos distintos: trapos, cotonetes, brochas, esponjas o rodillos. Este método en esencia consiste en eliminar tonos claros de una capa sólida de la tinta.

II. El método aditivo se basa en pintar o dibujar directamente sobre la plancha con tintas de impresión, óleo etcétera. Es la modalidad más pictórica y la que favorece los trazos más gestuales. Si la matriz es transparente como el metacrilato o el acetato se puede colocar debajo un boceto como guía. La tinta puede aplicarse mediante una infinidad de herramientas: pinceles, trapos, con los dedos, etc. Para que su aplicación resulte más sencilla, puede diluirse en múltiples soluciones. Aunado a esto, las barras de pintura al óleo permiten al artista crear trazos y texturas similares a las del crayón. Resulta útil la pintura en barra y los marcadores base agua.

III. El método de trazado o a la manera lápiz se fundamenta en entintar la matriz, depositar una hoja encima y dibujarla por el reverso con un lápiz, peines, con los dedos... de forma que ésta se adherirá a las zonas donde presionemos dejando su marca en el papel. Aquí también, si se desea, se puede hacer un dibujo guía en el papel a estampar. Otra posibilidad para eliminar tinta de una capa sólida es transferirla directamente sobre el papel de impresión, dibujando desde la parte posterior o poniendo el papel de impresión en contacto directo con la plancha entintada. Para ello, entinte la matriz de

impresión; coloque directamente la hoja de papel sobre la película de tinta y cúbrala con papel periódico. Dibuje sobre el papel de periódico con suficiente presión para prensar el papel. Las diferentes herramientas y presiones crearán variaciones tonales.

3. Considerar seguir trabajando la imagen

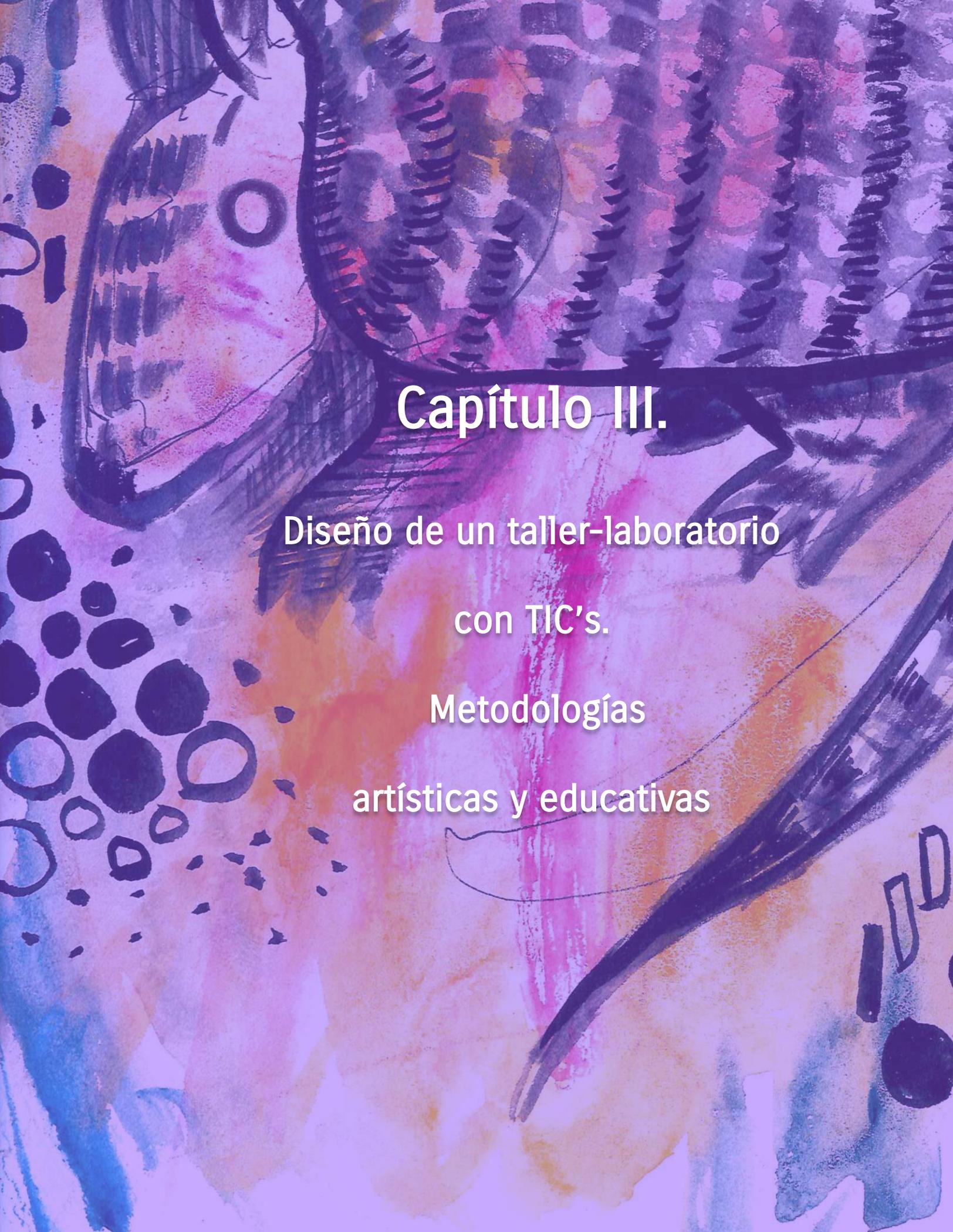
Cuando se quiere hacer una imagen que incluya varias capas se suele recurrir al “bloqueo” utilizando talco. El talco seca la tinta u óleo de forma rápida y permite seguir trabajando la imagen tantas veces se quiera para dar un efecto de “capas”.

4. Limpieza

Para limpiar nuestra placa y seguir utilizándola, debemos utilizar estopa humedecida con agua y jabón en polvo; retirar el exceso de tinta y posteriormente con una estopa nueva secar. Nuestros pinceles o herramientas que utilicemos podemos lavarlos muy bien con la misma solución de agua con jabón en polvo.

Material necesario.

- *Una placa preferiblemente no porosa (metal, metacrilato, linóleo, policarbonato). En este caso, una placa pequeña de papel ilustración o cascarón forrada de plástico o acetato funciona.*
- *Óleos o tintas de grabado*
- *Un rodillo entintador*
- *Una esponja*
- *Pinceles*
- *Talco*
- *Brocha de 10 a 15 cm*
- *Material para dejar “impronta” como cotonetes, espátulas, palitos de madera, texturas, hojas, etc.*
- *Recipientes para limpieza*
- *Hojas sobre las que imprimir (opalina, marquilla, cartulina, bond, etc.)*
- *Opcional: guantes de látex*



Capítulo III.

Diseño de un taller-laboratorio
con TIC's.

Metodologías
artísticas y educativas

La a/r/tografía y las metodologías de investigación educativa basada en las artes

Con base a las reflexiones del investigador Ricardo Martín-Viadel en su artículo titulado *Las investigaciones en educación artística y las metodologías artísticas de investigación en educación: temas, tendencias y miradas* (2011) surgen diversas interrogantes respecto a los intereses de organismos y asociaciones internacionales en relación con la enseñanza artística.

El autor presenta un quintuple enfoque que abarca una síntesis de los temas de investigación destacados en manuales, los temas más urgentes y emergentes de acuerdo con asociaciones profesionales, las principales revistas especializadas, un nuevo enfoque de investigación denominado (MAIE) Metodologías Artísticas de Investigación en Educación y una serie fotográfica descriptiva interpretativa (2011, págs. 275-279).

En el contexto de esta investigación, se emprendió un análisis exhaustivo de las metodologías y estrategias aplicadas para mejorar la enseñanza del dibujo y grabado. En este sentido, la perspectiva de la “investigación educativa basada en las artes” y el enfoque “a/r/tográfico” destacan como valiosas fuentes que proporcionan ideas prácticas para potenciar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

El enfoque a/r/tográfico toma origen en el trabajo pionero de Rita L. Irwin en Inglaterra desde el año 2003 y permite reflexionar sobre cómo hacer que el conocimiento artístico sea relevante y significativo para los estudiantes, ya que implica un proceso creativo y reflexivo por parte del docente-artista en relación con la investigación-producción para lograr un saber efectivo y enriquecedor.

Aunque no haya una manera concluyente de abordar la relación entre arte, educación e investigación, en mi experiencia he podido apreciar que la vocación artística no debe quedarse aislada ya que existe una necesidad inherente de compartir ese conocimiento a otros.

De acuerdo con el trabajo de Ricardo Marín-Viadel y Joaquín Roldan, encontramos que la a/r/tografía se diferencia de la investigación basada en artes, ya que se utilizan metodologías propias del arte y transitan desde perspectivas estéticas hacia prácticas de aprendizaje, descubrimiento, sentido crítico y creativo. Estas reciben el nombre de “metodologías artísticas para la enseñanza” que, en palabras de la Doctora en Artes y Educación, Andrea Rubio Fernández son:

aquellas basadas en las formas en que el arte utiliza las ideas, los procesos y la materia. Son las específicas de los procesos de enseñanza-aprendizaje propios y únicos del arte. Y son estas formas y procesos, concebidos como estructuras conceptuales. [...] Hablamos no sólo de manejar la experiencia estética como parte del proceso educativo, sino también de concebir la experiencia educativa como una estructura conceptual estética (2015, p. 3).

La investigación basada en las artes y la a/r/tografía utilizan metodologías artísticas y educativas, que combinan técnicas y estrategias de ambos ámbitos. Este último tipo de estudio, de acuerdo con Roldan y Viadel, tiene su origen con Elliot W. Eisner en la Universidad de Stanford y se consolida dentro de la investigación científica al contar con diversidad de manuales, monografías y artículos que apuestan por estas técnicas, además de ofrecer resultados valiosos sobre temas socioeducativos más allá de su aplicación en el campo específico de las artes y la enseñanza de esta disciplina (2019, p. 881). En la Figura 19 se observa el gráfico elaborado por los autores respecto a las interrelaciones entre Investigación Basada en Artes, Investigación Educativa basada en Artes y A/r/tografía en el contexto de las Metodologías Cualitativas de Investigación en Ciencias Humanas y Sociales, la Investigación Artística y las tendencias participativas y comunitarias en arte contemporáneo.



▲ **Figura 19**

Mapa de las interrelaciones entre Investigación Basada en Artes, Investigación Educativa basada en Artes y A/r/tografía en el contexto de las Metodologías Cualitativas de Investigación en Ciencias Humanas y Sociales, la Investigación Artística y las tendencias participativas y comunitarias en arte contemporáneo.

Nota. Cuadro adaptado de "A/r/tografía e Investigación Educativa Basada en Artes Visuales en el panorama de las metodologías de investigación en Educación Artística" de R. Marín-Viadel y Roldán, 2019, *Arte, Individuo y Sociedad*, 4 (31), p. 890

(<https://dx.doi.org/10.5209/aris.63409>). CC BY 4.0.

Estos enfoques son importantes, ya que dignifican la labor de docentes y artistas tanto dentro como fuera del sistema curricular. Las metodologías artísticas en la enseñanza han generado innovaciones en la didáctica de las artes y han contribuido al desarrollo de nuevos instrumentos cualitativos y cuantitativos. Por ejemplo, la Doctora Andrea Rubio Fernández, en su trabajo, propone cuatro desarrollos didácticos basados en propuestas escultórico-pedagógicas. Estas se centran en la dinámica de interacción que se establece frente a técnicas escultórico-visuales, lo cual permite explorar y potenciar la relación entre la práctica escultórica y el proceso educativo. De esta manera, se promueve una experiencia enriquecedora que combina el arte y la pedagogía, además, estimula el aprendizaje y la creatividad. En este caso, la autora hace uso del foto-ensayo como herramienta cualitativa para mostrar los resultados de su investigación.

Los instrumentos surgidos de las metodologías artísticas son de gran relevancia, ya que no solo organizan el proceso de aprendizaje, sino que también incitan a la reflexión al observarlos. Estos pueden ser específicos de una disciplina o utilizar diferentes lenguajes artísticos. Podemos tomar como ejemplo el trabajo de Elisa Aguirre Robertson y Marcela Illanes Munizaga, quienes como docentes e investigadoras presentan inventivas de trabajo artístico experimental a través de una serie de seminarios, en los que destacan tres instrumentos cualitativos: el taller teórico-práctico, las intervenciones en terreno y las visitas a exposiciones. Estos no solo permiten adquirir conocimientos teóricos, sino que también fomentan la exploración práctica y la interacción directa con el entorno artístico.

Las autoras destacan su investigación principalmente en el campo del “aprendizaje artístico situado”, una propuesta que fusiona el enfoque educativo del aprendizaje situado con las metodologías artísticas de enseñanza. En su trabajo se puede percibir que las distintas experiencias en terreno permitieron estimular las redes

sensoriales y de atención, asimismo provocaron que se creará un vínculo emocional con experiencias valoradas positivamente por los estudiantes.

Acentúan que:

El espacio del taller ha sido tradicionalmente el lugar donde el artista desarrolla su obra. En el caso de los estudiantes de la carrera de Artes Visuales, es donde desarrollan el trabajo práctico que ha sido definido como un aprendizaje teórico-práctico, principalmente porque a través del hacer se realiza investigación teórica también. [...] En ese sentido, la experiencia de enfrentarse a un nuevo contexto y de estar en contacto con la naturaleza, activa las redes emocionales y sensoriales permitiendo una aproximación diferente en el desarrollo de obra distinta a la del taller (2020, pp. 15-16).

Así, el enfoque propuesto en su trabajo se fundamenta en la idea de que el saber es más significativo cuando se sitúa en un contexto auténtico y se vincula estrechamente con la experiencia y el entorno; aquí se integra el aspecto educativo y artístico en las que se utilizan estrategias artísticas y didácticas para la enseñanza. Bajo esta idea, en el contexto de esta investigación, esta integración resulta ser un principio apropiado ya que se busca establecer una didáctica que enriquezca el desarrollo personal de la sensibilidad estética.

El aprendizaje artístico situado

El aprendizaje situado es una teoría educativa fundamentada en principios constructivistas, que busca generar un proceso de enseñanza-aprendizaje significativo y contextualizado. Para conocer más sobre este enfoque es pertinente mencionar a la Pedagoga mexicana, Frida Díaz Barriga y su investigación respecto a los fundamentos de esta teoría en el ámbito educativo. En su libro *Enseñanza Situada: un vínculo entre la vida*

y la escuela (2006), explora las contribuciones de diversos autores que respaldan estas perspectivas como John Dewey, con la idea de aprendizaje experiencial y la propuesta de Donald Schön (1992) sobre la formación a través de la práctica reflexiva. Estos planteamientos son complementados por el constructivismo sociocultural y la enseñanza situada.

El constructivismo y sus enfoques nos invitan a repensar la forma en que aprendemos y enseñamos, pues se reconoce la importancia de la construcción activa del conocimiento por parte del individuo mediante la interacción con el entorno y el contexto social, además de la reflexión sobre estas mismas experiencias.

Al respecto con los diversos enfoques constructivistas, Díaz Barriga en otra investigación junto con el Doctor en psicología Gerardo Hernández Rojas, integran tres principales enfoques: la psicología genética de Jean Piaget; las teorías cognitivas, en especial la de David Ausubel del aprendizaje significativo, y la corriente sociocultural de Lev Vigotsky (2002, pp. 29-31). En particular, los enfoques de los tres pensadores ofrecen perspectivas complementarias.

El primero destaca la interacción del individuo con el entorno; enfatiza la adaptación de esquemas mentales y la construcción activa del conocimiento. El segundo resalta el papel del entorno social y la mediación cultural en el proceso de aprendizaje, a través de la interacción con otros y la guía de personas más expertas. El tercero, por su parte, propone el aprendizaje significativo, en el que la conexión sustantiva entre nuevos conceptos y conocimientos previos del estudiante es fundamental para una comprensión profunda (ver Figura 20).

La psicología genética de Jean Piaget

La psicología genética de Piaget es relevante, ya que propone que el aprendizaje se desarrolla a través de la interacción del individuo con su entorno. Así, las personas construyen activamente su conocimiento a través de la asimilación y la acomodación, adaptando sus esquemas mentales a medida que se enfrentan a nuevas situaciones

El aprendizaje significativo de David Ausubel

El aprendizaje significativo se basa en que es necesario que el estudiante establezca vínculos relevantes entre los nuevos conceptos y su estructura cognitiva existente, además de que relacione la información nueva con sus experiencias previas.

La corriente sociocultural de Lev Vigotsky

Enfatiza la importancia del entorno social en el proceso de aprendizaje. Se desarrolla a través de la interacción social y la mediación de signos culturales. Así, los individuos participan en actividades conjuntas con otros y son guiados por personas más expertas, lo que les permite acceder a niveles superiores de conocimiento y comprensión.

▲ **Figura 20**

Tres principales enfoques constructivistas

De esta manera, la relación entre el aprendizaje significativo situado permite implementar estrategias y prácticas pedagógicas que involucran la participación de los estudiantes, la conexión con el entorno cultural local y la valoración de las experiencias individuales, por lo que se presenta como un marco teórico y metodológico que permite integrar la didáctica del dibujo y el grabado en el contexto de este trabajo.

A partir de esta idea, es fundamental reconocer que esta investigación se encuentra dentro del ámbito educativo no formal que se establece con una conexión directa con la realidad y las experiencias cotidianas. Sin embargo, a pesar de que los

talleres artísticos tienen la capacidad de ofrecer una enseñanza significativa, surge una paradoja que no puede pasarse por alto: a menudo, estos espacios carecen de la importancia y reconocimiento que merecen en la formación de las personas debido a su ubicación fuera del ámbito educativo formal. Por esto, se propone en esta investigación que en estos ámbitos es crucial que se fomente la práctica reflexiva para contribuir al desarrollo significativo de los participantes.

En este sentido, Díaz Barriga muestra de manera general las aportaciones de varios autores (Dewey, 1989; Díaz Barriga, 2002; Henderson, 1992; Reed y Bergemann, 2001; Schon, 1988, 1992; Smyth, 1989; Villar, 1995) y menciona que la enseñanza reflexiva se caracteriza como aquella que:

1. Atiende el desarrollo pleno de las capacidades de la persona (profesores y alumnos), tanto en las esferas cognitiva como afectiva, moral y social.
2. Promueve la mejora de capacidades que permiten un análisis crítico tanto de los contenidos curriculares como de las situaciones prácticas que se enfrentan en torno a los mismos.
3. Desarrolla competencias individuales y sociales de razonamiento lógico, juicios ponderados y actitudes de apertura.
4. Privilegia los procesos de construcción reflexiva del conocimiento en situaciones de experiencia cotidiana por encima de la apropiación memorística, acrítica y descontextualizada de éstos.
5. Presta atención especial a la comprensión de los intereses, valores y contradicciones en los contenidos y las prácticas de enseñanza, y en general a los fenómenos curriculares y educativos que afectan al profesor y sus alumnos (2006, p. 11).

Al privilegiar la construcción reflexiva del conocimiento en situaciones de experiencia cotidiana, se fomenta un enfoque más profundo y contextualizado en lugar de una simple memorización sin sentido. Además, se debe prestar atención especial a la comprensión de los intereses, valores y contradicciones presentes en los contenidos y prácticas de enseñanza.

Para efectos de su análisis, la autora describe que los principios clave del paradigma de cognición situada se pondera por medio de: el sujeto que aprende; los instrumentos que se utilizan en la actividad; el objeto por apropiarse u objetivo que regula la actividad (saberes y contenidos); una comunidad de referencia donde se insertan la actividad y el sujeto; normas de comportamiento que regulan las relaciones sociales de la misma y por último, reglas que ordenan la división de tareas en la misma actividad (Díaz Barriga Arceo, 2006, p. 21).

A grandes rasgos, los elementos y fundamentos del paradigma que propone Díaz Barriga no sólo pertenecen en un aspecto teórico, sino que de igual manera se exploran diferentes y enfoques pedagógicos los cuales brindan herramientas prácticas necesarias para llevar a cabo dicha guía de manera efectiva. En este sentido, formaliza una metodología a partir de principios educativos sobre: Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Basado en Problemas y el Aprendizaje Basado en el servicio a la comunidad. Asimismo, presenta como herramienta el método de casos; estrategias didácticas cooperativas y tipos de evaluación a partir de experiencias de aprendizaje en el servicio y centradas en el desempeño.

En el contexto del presente trabajo, se exploran principalmente: el Aprendizaje Basado en Problemas, el Aprendizaje Basado en Proyectos, el Aprendizaje Colaborativo y estrategias didácticas cooperativas. En la Figura 21 se describen aspectos clave sobre los tres primeros.

En resumen, el propósito de hacer hincapié en el marco teórico presentado es para proporcionar un enfoque integral en la investigación. Se busca que, al mejorar la didáctica tanto de enfoques artísticos como en educativos se reconozca la importancia de la participación de los estudiantes y la reflexión sobre sus experiencias artísticas en contextos reales y auténticos.

Aprendizaje Basado en Problemas

- Es una metodología basada en el aprendizaje vivencial.
- Se basa en el principio de usar problemas como punto de partida y promover el aprendizaje autodirigido.
- Desarrolla habilidades de pensamiento que favorezcan a la planeación de proyectos mediante la búsqueda, análisis, integración y síntesis de información.

Aprendizaje Basado en Proyectos

- Es un modelo de aprendizaje en el que los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real.
- El alumno aprende a través de un proyecto en el que trabaja en forma similar a sus futuras prácticas profesionales.
- Utiliza sus conocimientos, capacidades y habilidades individuales en un trabajo de equipo.

Aprendizaje Basado en Colaboración

- Es un aprender mediante el trabajo con otras personas, en beneficio de un objetivo común.
- De acuerdo con Johnson y Houlubec (1995), requiere de cinco aspectos clave: interdependencia positiva, responsabilidad, habilidades interpersonales, interacción estimuladora y evaluación grupal.

▲ **Figura 21**

Aspectos clave sobre tres tipos de aprendizajes basados en... problemas, proyectos y colaboración

El taller-laboratorio con apoyo de TIC's

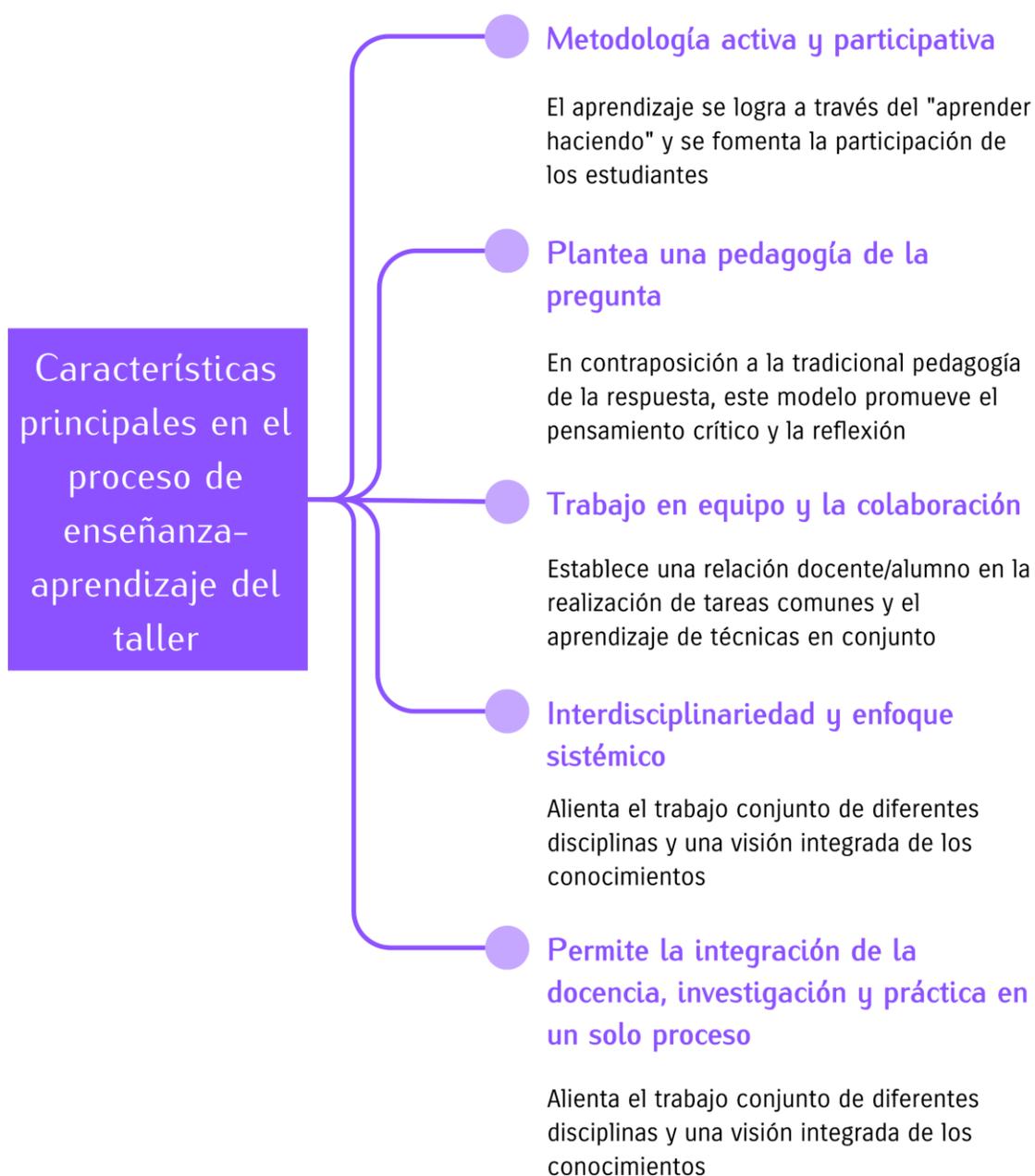
Antes de adentrarnos en el diseño específico de un taller-laboratorio, es fundamental establecer los fundamentos que serán pilares para su estructura y desarrollo. En este sentido, es necesario enriquecer el marco conceptual y sistemático en torno al concepto de *taller y laboratorio*. Es importante reflexionar sobre los procesos didácticos que presentan estas estrategias, así como explorar las diversas vertientes que pueden beneficiar el proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta manera, la metodología de la investigación se basa en la integración de dichas estrategias y el enfoque de aprendizaje de aula invertida, en el que se promueve una mayor participación y autónoma de los participantes al invertir el tradicional proceso de enseñanza, sobre este modelo se hablará más adelante.

Para el investigador Ezequiel Anger Egg la organización de un este tipo de espacios se aprecia como un sistema de enseñanza-aprendizaje; un lugar donde se trabaja se elabora y se transforma algo para ser utilizado y que aplicado a la pedagogía se trata como una forma de enseñar y, sobre todo de aprender mediante la realización de “algo, que se lleva a cabo conjuntamente” (1991, p. 10).

De esta manera, bajo esta perspectiva pedagógica, el autor identifica ocho características principales en este modelo de enseñanza-aprendizaje. Para fines de esta investigación clasifiqué dichas características en cinco categorías que resumen sus enfoques clave y proporcionan una guía para comprender y aplicar su modelo en la práctica educativa (ver Figura 22).

A partir de aquí se encuentra la pauta para observar las relaciones, actitudes y conductas básicas que exige la praxis pedagógica en este espacio. Esta concepción resalta la importancia de reconocer que el taller artístico no solo se trata de un lugar de producción y experimentación creativa, sino también de un contexto educativo en el que

las dinámicas de interacción desempeñan un papel fundamental. Por otro lado, su esencia busca potenciar la creatividad, el pensamiento crítico y la capacidad de reflexión, asimismo proporciona a los participantes las herramientas necesarias para enfrentar los desafíos del mundo actual.



▲ **Figura 22**

Características principales en el proceso de enseñanza-aprendizaje del taller

En la investigación de Gloria Calvo sobre nuevas formas de enseñar y aprender en América Latina, se revisan algunas estrategias didácticas, entre las que destaca el taller con diferentes modos de aplicación, por ejemplo, el aula-taller, talleres de enseñanza individualizada y talleres simultáneos, además integra una perspectiva sobre el uso de las TIC 's como material didáctico. El análisis y reflexión son convenientes para este proyecto, ya que muestra un panorama sobre prácticas educativas innovadoras que pueden aportar elementos para continuar avanzando en la reforma de los sistemas. La autora menciona que se trata de un esfuerzo por identificar experiencias que favorezcan el aprendizaje activo y que, desde una perspectiva pedagógica, contribuyan a los esfuerzos nacionales por mejorar la calidad de la educación (1996, pp. 42-44).

Bajo esta idea, se pretende observar que, a través de los nuevos conocimientos tecnológicos, el taller puede presentar algunas novedades que pueden potencializar su misma esencia pedagógica. En este caso se identifica al "laboratorio" como un complemento fascinante para la didáctica del modelo y que además puede integrar el apoyo de las TIC's.

De acuerdo con el trabajo del Doctor Reinaldo Villar Alé, el término "laboratorio" ha experimentado diversas connotaciones y denotaciones a lo largo del tiempo. En términos generales, se ha transformado de tal manera que ya no se limita únicamente al ámbito científico, sino que se busca una definición más orientada hacia lo comunicacional. Aunque esta evolución ha dificultado la obtención de una tesis precisa, ha propiciado la difusión de conceptos ideales y abstractos, como el empleo de tecnologías avanzadas, la promoción de la colaboración multidisciplinaria y la búsqueda de una participación sin jerarquías. Esto plantea una interesante oportunidad y necesidad en el ámbito artístico para fomentar dinámicas que se adapten a los diversos contextos

requeridos. El mismo autor menciona que en particular, la producción artística plástica demanda espacios reales de participación y experimentación (2015, p. 287).

El término “laboratorio” para fines de esta investigación se ideó a partir de la idea de que la experimentación de prácticas artísticas podría integrarse a la didáctica del taller, es decir, enfrentar a los estudiantes a prácticas que motiven a la curiosidad, la investigación y el juego. De esta manera, al integrar este último enfoque lúdico es posible potenciar los niveles creativos del pensamiento. De acuerdo con Castillo Inostroza y Palau-Pellicer:

El elemento lúdico del juego se presenta como un impulso libre que viene representado por el movimiento y la acción: se trata de libertad que al no estar completamente sujeta a un fin, entra en la dinámica de la creación (2020, p. 70).

Bajo esta idea, resulta llamativo destacar que el vocablo “laboratorio” propone caracterizar a la enseñanza-aprendizaje como un proceso en el que no todo está escrito con antelación y que la reflexión se da sobre la marcha. De acuerdo con el artículo en la revista digital en línea *paso al paso*, Edgar Vite y Diana Palacio mencionan que cuando existe una variedad de participantes y múltiples formaciones el laboratorio se vuelve más complejo y lo convierte en un reto pedagógico constante, pero que a su vez lo enriquece enormemente por la necesidad que conlleva entrar en diálogo, intercambiar y trascender los campos disciplinares de comprensión, asimismo trata de una propuesta metodológica, que a su vez se sustenta en una concepción epistemológica sobre el sujeto y la construcción de conocimiento (2021).

Sin embargo, cabe mencionar que resulta difícil encasillar el proceso de experimentación a una serie de pasos o fases generalizadas, por lo que cada vivencia presentará su propio análisis. Por ejemplo, a partir de la vivencia de los autores con los laboratorios creativos destacan tres momentos clave que permiten comprender cómo

esta modalidad aporta herramientas metodológicas, didácticas e imaginativas, a la vez que responde a los modos de ser y hacer del sujeto en el contexto contemporáneo.

Dichos puntos constitutivos son los siguientes:

- 1) El diálogo y la horizontalidad de saberes
- 2) La experiencia práctica y colectiva de la creación
- 3) La transdisciplinariedad cognitiva y el intercambio creativo.

A grandes rasgos, buscan integrar diferentes disciplinas y perspectivas, que rompen con las divisiones tradicionales entre teoría y práctica, además fomentan un diálogo igualitario entre los participantes (Vite y Palacio, 2021).

Hasta este punto, se ha abordado la importancia de la didáctica relacionada con el taller y el laboratorio, lo cual permite diseñar una integración adecuada para la investigación. Asimismo, en este contexto, se reconoce que la inclusión de las TIC' s potencia las posibilidades y transforma el entorno educativo al fomentar una mayor interacción y exploración de nuevos conocimientos tecnológicos. Sin embargo, surge la pregunta de cómo se pueden integrar de manera efectiva. En este sentido, se exploraron los enfoques metodológicos para la enseñanza-aprendizaje en el aula, y se destacó el del “aula invertida” como una perspectiva relevante para lograr un proceso eficiente y significativo con el apoyo de las tecnologías.

El aula invertida, de acuerdo con Wikipedia proviene del inglés: *flipped classroom* y es una modalidad de aprendizaje semipresencial o mixto. Este tipo de aprendizaje pretende utilizar dos la estrategia de enseñanza tanto de manera presencial como la virtual y toma en cada momento lo mejor de ellas. A continuación, se describe de manera más detallada las características del aula invertida y su perspectiva de aprendizaje invertido.

El aprendizaje invertido y su adaptación al taller-laboratorio

El enfoque didáctico conocido como "aula invertida" implica asignar a los estudiantes lecturas, videos o materiales adicionales para su revisión fuera del horario de clases. Este método promueve un aprendizaje inverso, donde se fomenta un ambiente interactivo durante las sesiones presenciales. De acuerdo con la investigación realizada por el Observatorio de Monterrey, este enfoque se caracteriza por cuatro elementos clave.

El primero consiste en el contenido intencional, en el cual se integran estrategias a partir de la pregunta ¿qué contenido se puede enseñar en el aula y qué materiales se podrán a disposición de los estudiantes para que los puedan explorar por sí mismos?

El segundo consiste en propiciar ambientes flexibles en los cuales, los alumnos puedan elegir cuándo y dónde aprenden.

El tercero trata sobre conocer más a profundidad sobre el tema, por lo que los docentes cualificados son más importantes que nunca.

Por último, la cultura del aprendizaje consiste en que ya no se centra en el profesor, sino en el educando, por lo que se convierte en el protagonista de su propio aprendizaje.

Es importante destacar que las investigaciones sobre esto recomiendan que no se cambie de un solo golpe a un curso completo, sino que es mejor seleccionar los temas que puedan tener el potencial de ponerse en práctica y a partir de esto, aplicarlo; esto dará la pauta para valorar los resultados y realizar una reflexión sobre sus alcances.

Esta modalidad se diferencia del tradicional dado que potencializa las estrategias utilizadas dentro y fuera del aula. Además, permite comprobar de manera práctica el conocimiento en cada momento. Algunas acciones recomendadas que proponen en la plataforma educativa de Observatorio son:

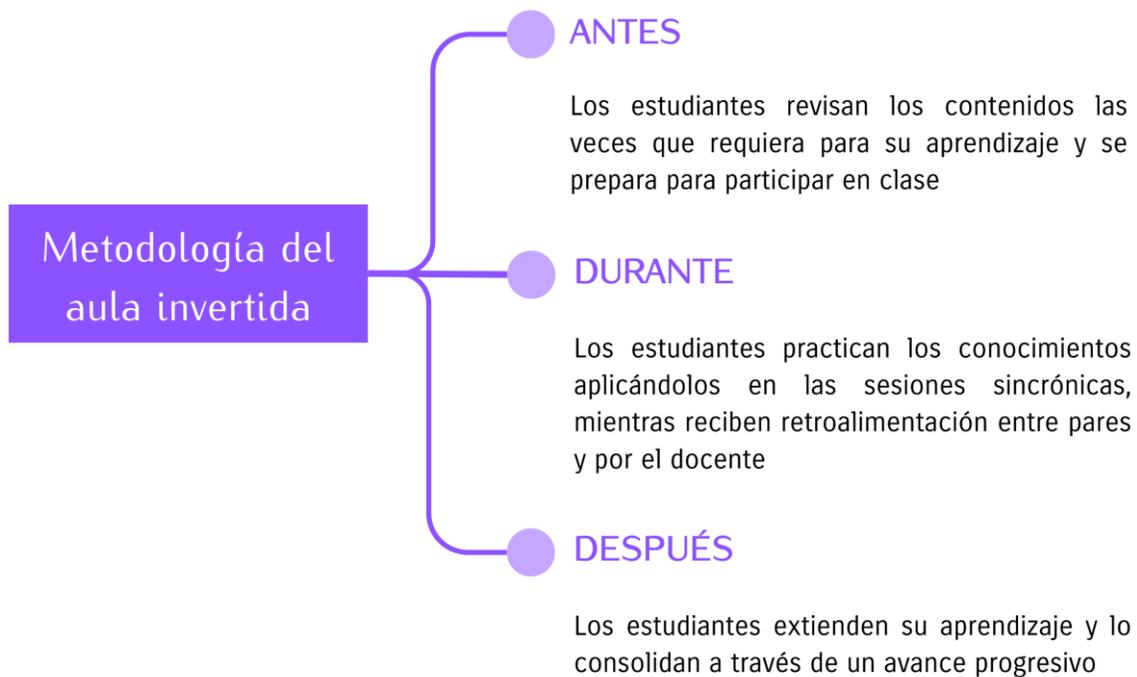
1. Enfocar el desarrollo de las habilidades de acuerdo con la Taxonomía de Bloom

2. Considerar contenidos educativos breves y dinámicos que mantengan la atención de los alumnos por medio de los diferentes estilos de aprendizaje
3. Diversificar los recursos tecnológicos.

De esta manera, el diseño del taller-laboratorio se propone como una estrategia didáctica que, gracias al apoyo de este método es posible la integración de TIC's de manera significativa y a partir de las necesidades del contexto.

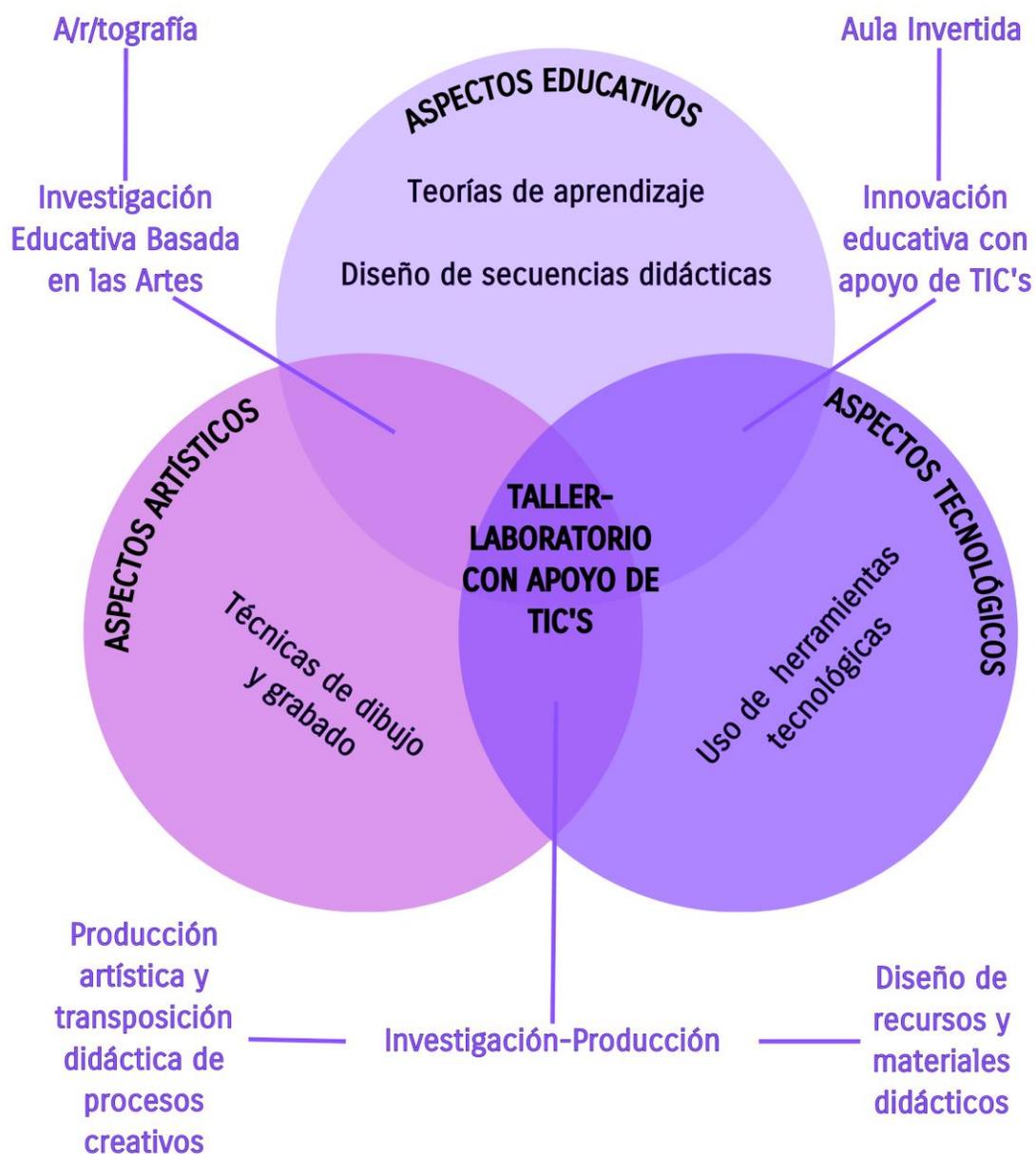
Al final resulta ser una estructura que permite poner en práctica el conocimiento de manera paulatina que fomenta el autoaprendizaje y la colaboración entre pares. En la Figura 23 se muestra el esquema sintetizado de la metodología y el enfoque de desarrollo de acuerdo con la Taxonomía de Bloom.

Asímismo, como síntesis de este capítulo, en la Figura 24 se presenta un diagrama de Veen sobre los aspectos clave a considerar para el diseño del taller-laboratorio con apoyo de TIC's.



▲ **Figura 23**

Metodología de Aula Invertida



▲ **Figura 24**

Aspectos clave para el diseño de un taller-laboratorio con apoyo de TIC's



Capítulo IV.

Taller-laboratorio en
Chilcuautla, Hidalgo.

Una experiencia a/r/tográfica

Taller de dibujo en línea “El ecosistema silvestre”

Contexto y problematización

El taller de dibujo en línea "El ecosistema silvestre" se llevó a cabo en Chilcuautla, Hidalgo en una modalidad en línea que duró una semana. El propósito fue encontrar enfoques de aprendizaje que detonaran la reflexión de los estudiantes y coadyuvaran al fomento del resguardo y la conservación del ecosistema.

Ya que todos convivimos de manera directa con una diversidad de paisajes, se buscó sensibilizar al estudiante a mirar, reconocer y compartir la flora y fauna de su contexto por medio del dibujo.

El contexto geográfico de Chilcuautla proporcionó un entorno diverso para las dinámicas de aprendizaje y ya que la convocatoria se publicó por medio de las redes sociales, hubo el interés de personas de otros estados de la república y otros países. Esto permitió observar diversos ecosistemas en el que habitaban los participantes y se convirtieron en la fuente de inspiración para sus representaciones.

Participantes

El taller atrajo a 22 personas interesadas en el arte y la naturaleza desde 11 a más de 41 años. Esta diversidad de participantes enriqueció las interacciones y perspectivas durante el taller además de generar un ambiente propicio para el intercambio de conocimientos y experiencias.

Cada participante aportó su perspectiva única y sus habilidades artísticas, lo que permitió una exploración multidimensional del ecosistema silvestre. La diversidad de perfiles también fomentó la colaboración y el aprendizaje mutuo entre los participantes, quienes compartieron técnicas, enfoques creativos y conocimientos durante el desarrollo de las actividades.

Metodología

Contenidos

Las estrategias y contenido didáctico se realizaron a partir del método de aula invertida. Los estudiantes tenían trabajos individuales de forma asíncrona y grupales de forma síncrona. Para el diseño de los temas se estableció un propósito general de enseñanza y actividades acompañadas de video tutoriales sobre técnicas dibujísticas que fueron grabados especialmente para este proyecto (ver Figura 25).

Estrategias didácticas

Para este estudio se tomó en cuenta la Taxonomía de Bloom, un modelo pedagógico creado por los profesores de química Aaron Sams y Jonathan Bergmann en 1956. Ambos autores, proponen invertir los roles tradicionales para que el estudiante se convierta en el protagonista de su aprendizaje. En una sesión tradicional el papel del docente es transmitir información y posteriormente dejar actividades para realizar en casa, sin embargo, al diseñar el taller a partir de este enfoque, los estudiantes pueden consultar los temas antes de la sesión presencial para que las actividades durante esta última se lleven de manera práctica y permitan comprobar al docente si el tema se ha comprendido.

Por otro lado, este enfoque brinda la posibilidad de progresar a través de seis niveles cognitivos con ayuda de la tecnología. En los primeros niveles cognitivos (recordar y comprender) se sugiere aplicar actividades fuera del aula, mientras que en los siguientes cuatro niveles (aplicar, analizar, evaluar y crear) se sugiere enfocar en las actividades presenciales en el cual los estudiantes y el o la docente puedan colaborar en el aprendizaje por medio de resolución de dudas o retroalimentación.

Actividades

La planeación de las actividades se realizó de acuerdo con las etapas del enfoque de aula invertida: antes, durante y después.

Se consideró realizar recursos didácticos como videos, infografías y pdf's de consulta para que revisaran los temas y aplicaran las técnicas de dibujo antes de las clases síncronas. Durante la hora y media dedicada a la clase síncrona se realizaba una retroalimentación del tema utilizando recursos tecnológicos en Padlet, WhatsApp y Facebook.

Los días de sesión asíncrona, se les notificaba por WhatsApp las guías que debían revisar en Facebook y durante el transcurso del día ellos comentaban, subían sus dibujos e investigaciones respecto al tema.

Para abordar el tema del ecosistema silvestre se dejaban actividades de investigación. Los estudiantes compartían la flora y fauna de su contexto y retroalimentaban las obras de sus compañeras y compañeros.

Las videoconferencias favorecieron la interacción en tiempo real de los participantes del taller. El uso de WhatsApp como red de comunicación, probó ser una excelente herramienta no sólo para aclarar dudas, sino para intervenir en las actividades del aula. Ellos podían tomar fotografías de su proceso y compartirlas inmediatamente con todos sin necesidad de presentar pantalla.

Finalmente, la herramienta de Padlet se utilizó para realizar galerías de trabajo y como un foro en el que los estudiantes podrían retroalimentarse en las sesiones asíncronas. Esto los motivó mucho ya que formaban parte de una galería virtual con la finalidad de brindar continuidad a las actividades realizadas y permitir ver el progreso de su aprendizaje.

Temas	Objetivo general
<p>1. Dibujo y conocimiento</p> <p>2. Flora y Fauna de mi contexto</p>	<p>·Conocer los alcances que tiene el dibujo en otras áreas de conocimiento y la importancia de la ilustración como un vínculo con la naturaleza</p>
<p>3. Técnicas dibujísticas</p>	<p>·Conocer el trabajo de los compañeros y compañeras de clase por medio del aprendizaje de técnicas dibujísticas.</p>
<p>4. Elementos del arte</p>	<p>·Reconocer y utilizar diferentes tipos de línea y figura para representar flora y fauna del contexto en el que viven.</p>
<p>5. Técnicas mixtas</p>	<p>·Utilizar técnicas mixtas para elaborar dibujos detallados de flora y fauna</p>

▲ **Figura 25**

Distribución de temas del “Taller de dibujo en línea, el ecosistema silvestre”

Evaluación

Heteroevaluación 50% y Autoevaluación 50%

En este caso, la autoevaluación mostró un panorama de los alcances que obtuvieron y siguieran fortaleciendo lo aprendido.

Archivo gráfico

A continuación, se presenta de manera gráfica la distribución de las etapas de aprendizaje de acuerdo con el enfoque de aula invertida, información general, datos estadísticos y fotografías recogidas de la experiencia.

Información general | Taller de dibujo en línea. "El ecosistema silvestre"

POBLACIÓN

DE 11 A MÁS DE
40 AÑOS

SESIONES

2 SESIONES
ASÍNCRONAS

2 SESIONES
SÍNCRONAS

TIEMPO

ACTIVIDADES A
REALIZAR POR 2
HRS MÁXIMO EN
SESIONES
ASÍNCRONAS

1:30 HRS POR
CADA SESIÓN
SÍNCRONA

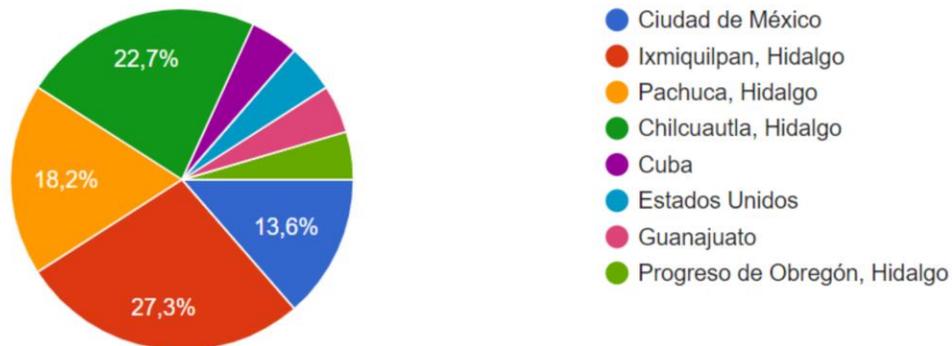
HERRAMIENTAS EMPLEADAS

DIDÁCTICAS Y TECNOLÓGICAS

EVALUACIÓN

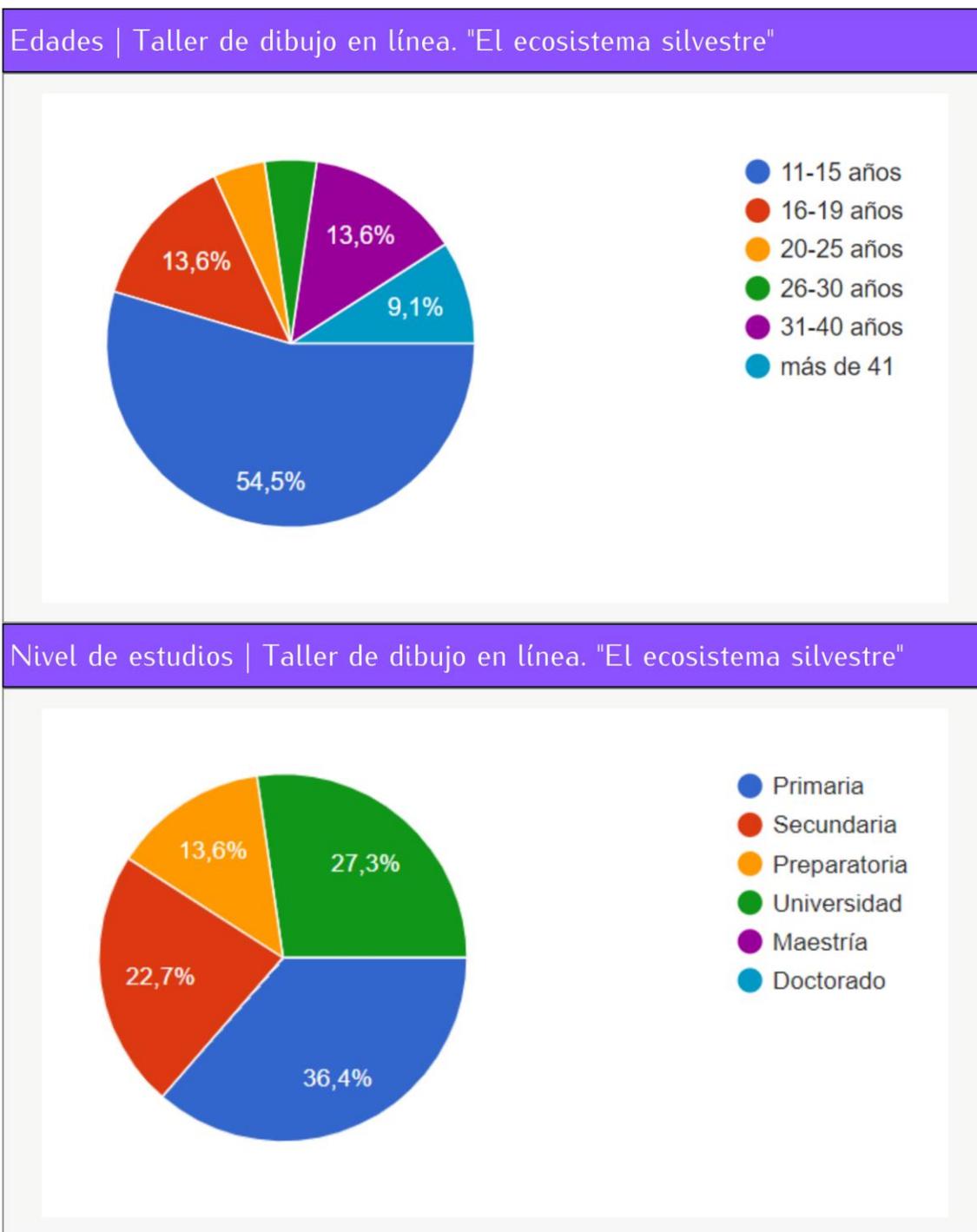
HETEROEVALUACIÓN Y
AUTOEVALUACIÓN POR LISTA DE
COTEJO

Lugar de procedencia | Taller de dibujo en línea "El ecosistema silvestre"



▲ **Figura 26**

Información general y gráfico sobre el lugar de procedencia de los participantes del taller



▲ **Figura 27**

Gráficos sobre las edades y nivel de estudios de los participantes del taller

Metodología del aula invertida | Taller de dibujo en línea. "El ecosistema silvestre"

● ANTES

Los estudiantes contaron con contenidos que sirvieron de apoyo para revisar conceptos de dibujo, naturaleza y ecosistema.

Videos

Infografías

Materiales de consulta como PDF's o ligas a sitios WEB

● DURANTE

- Sesión síncrona en la que los estudiantes expusieron sus obras y realizaron retroalimentación a partir de su experiencia.
- Realización de un dibujo en el que se aplique la técnica aprendida.
- Utilización de WhatsApp para compartir dibujos en tiempo real y recibir retroalimentación

Google meet y transmisión de proceso de dibujo a través de Droid Cam

Utilización de herramientas tecnológicas como PADLET y CANVA

WhatsApp

● DESPUÉS

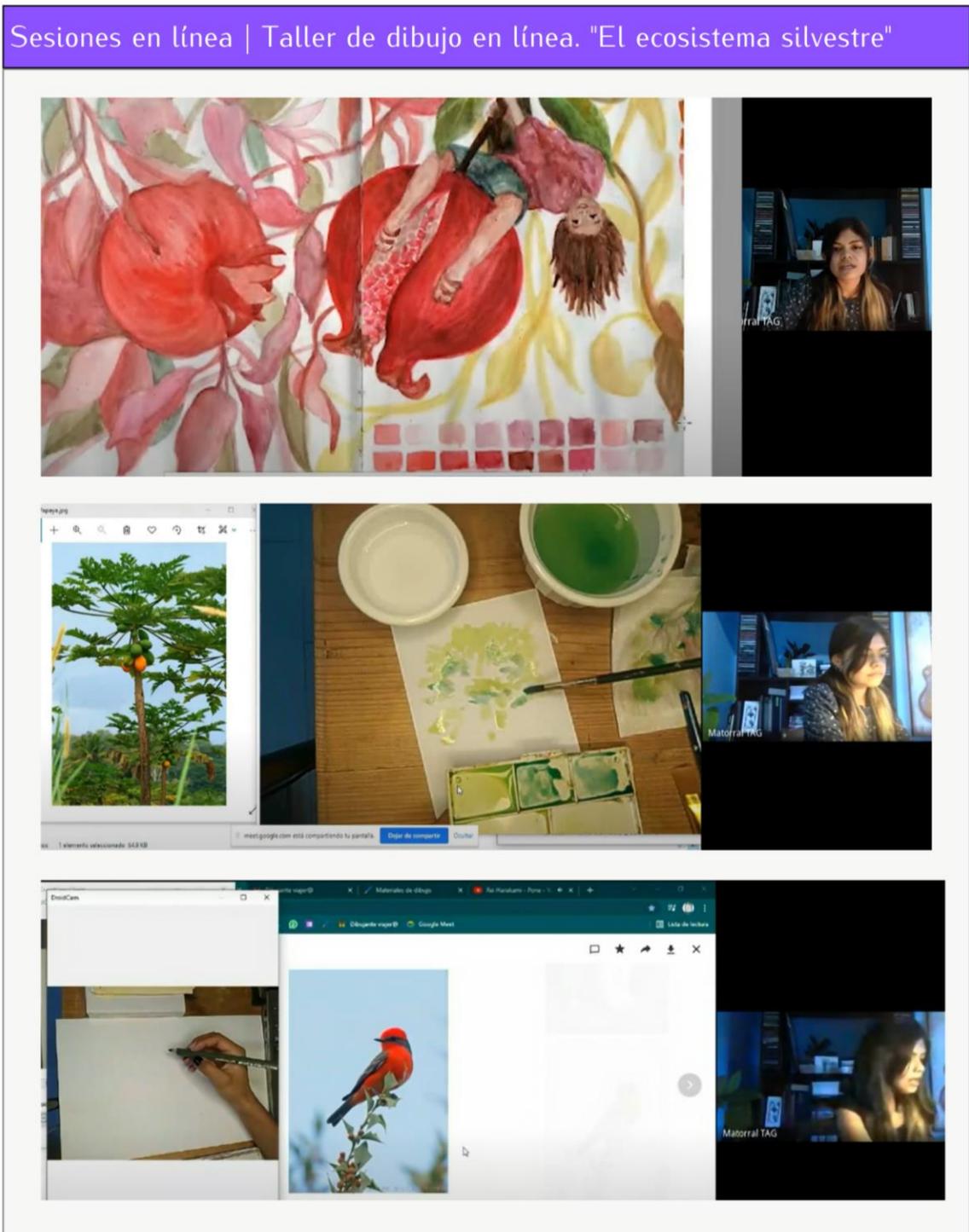
- Se realizaba un repositorio de la clase sincrónica para que volvieran a revisar los contenidos y llevaran a cabo una retroalimentación entre pares.
- Se dejaban nuevas actividades con apoyo de contenido didáctico para revisar conceptos acerca de los elementos del arte, flora y fauna del contexto.

Utilización de Youtube, Facebook y PADLET

Nuevamente materiales de consulta como PDF's o ligas a sitios WEB

▲ **Figura 28**

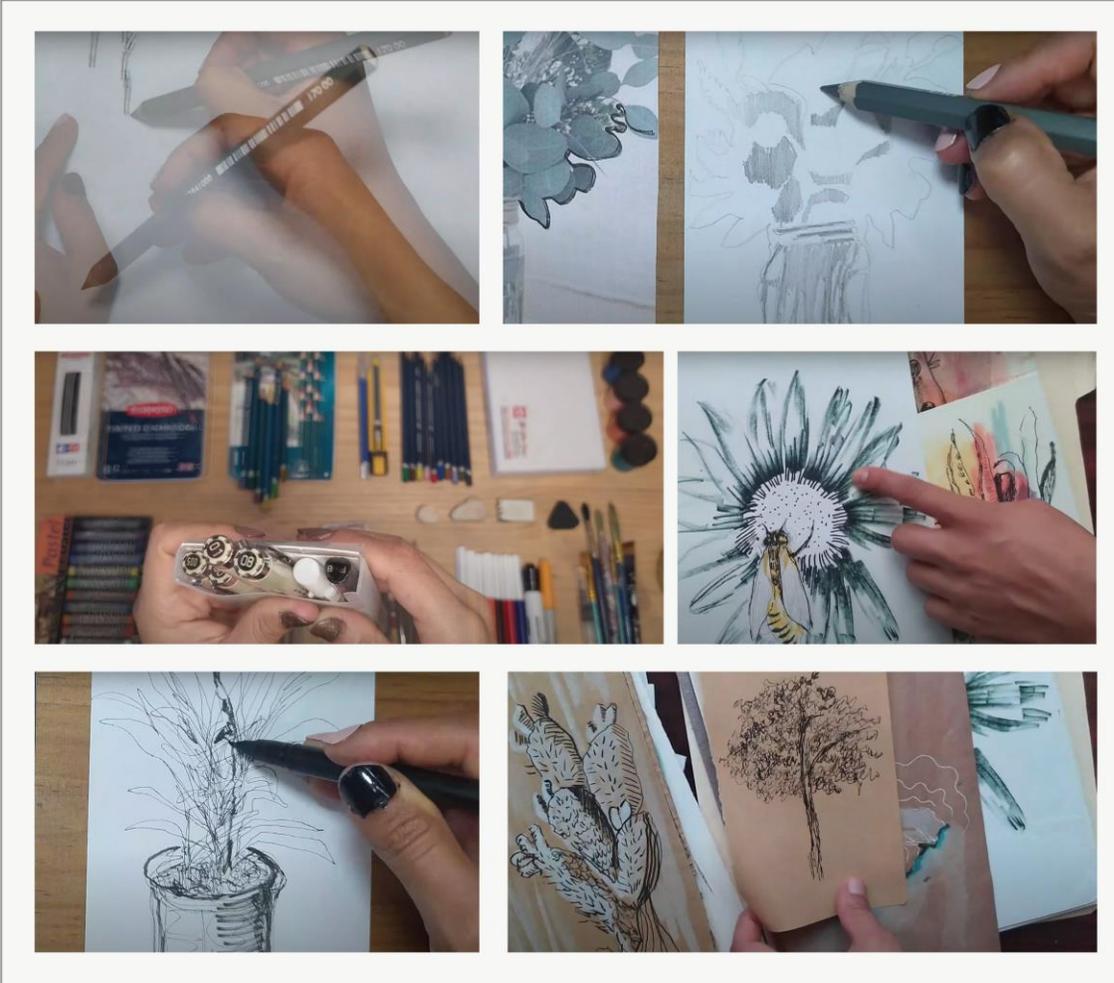
Metodología de aula invertida aplicada al taller de dibujo en línea



▲ **Figura 29**

Fotogramas de sesiones síncronas

Video tutoriales | Taller de dibujo en línea. "El ecosistema silvestre"

▲ **Figura 30**

Fotogramas de video tutoriales realizados para sesiones asíncronas

Nota. Disponibles en <https://www.youtube.com/playlist?list=PL4H67Nwt0r-7WBCAoT0zUoVAzrlgdaWL9>

Actividades asíncronas | Taller de dibujo en línea. "El ecosistema silvestre"

The image shows a collage of screenshots from a Facebook group and a Padlet board. At the top left is the Facebook group page for 'Taller de dibujo: El ecosistema silvestre'. The main banner features the text 'TALLER DE DIBUJO. El ecosistema silvestre' and 'MARGARIT MEE'. Below the banner are several posts from the group:

- A post by Armando Lest (27 de octubre de 2021) with a photo of a large tree and a drawing of a tree.
- A post by T.A.G. Visual "Matamor" (27 de octubre de 2021) with an infographic about drawing techniques.
- A post by T.A.G. Visual "Matamor" (28 de octubre de 2021) with an infographic about drawing flora and fauna.
- A post by Margarit Mee (28 de octubre de 2021) with an infographic about drawing a landscape.
- A post by Marineth Lopez (28 de octubre de 2021) with a photo of a landscape and a drawing of a landscape.

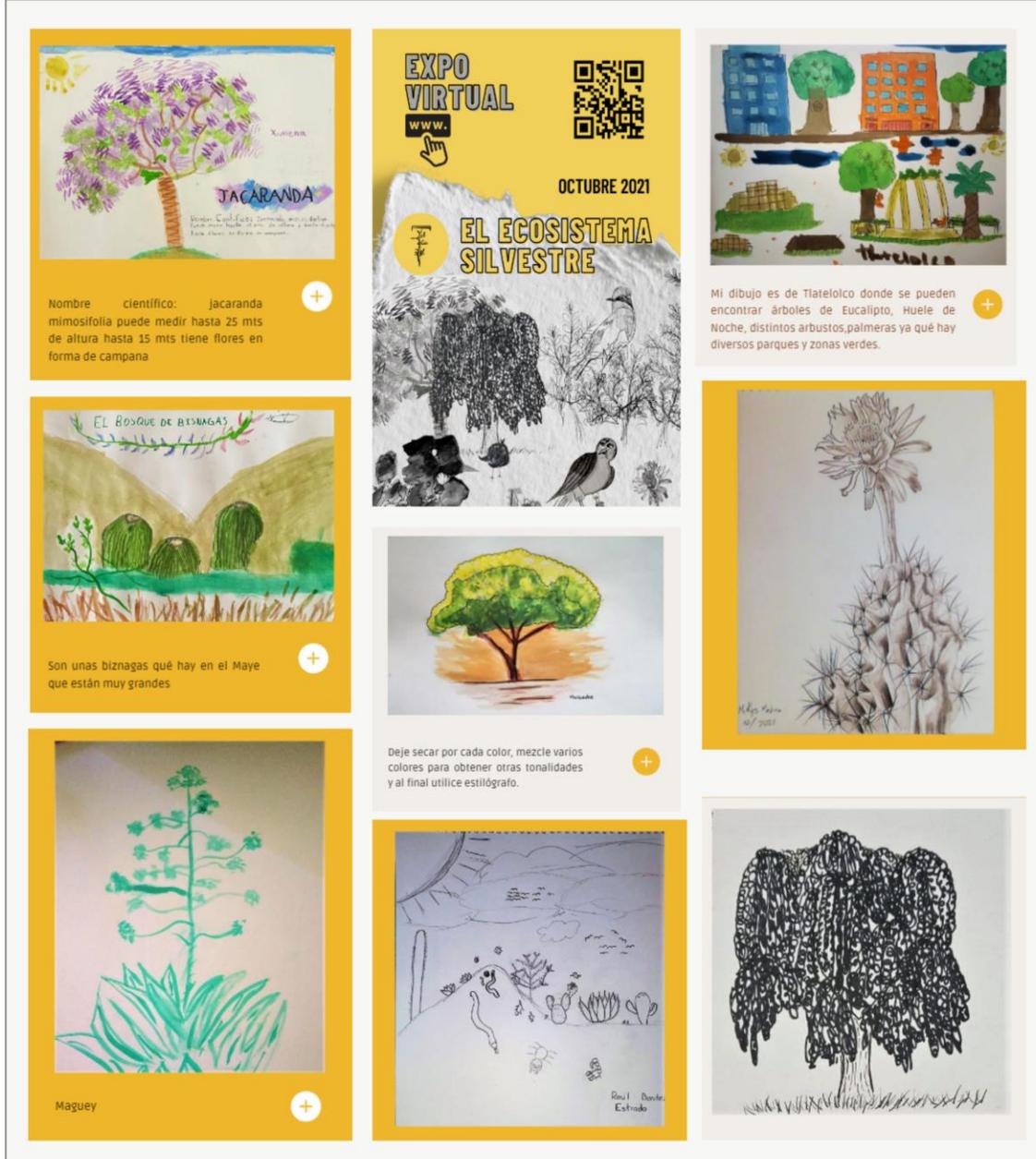
At the bottom is a Padlet board with several posts from participants:

- Mikys:** A drawing of a tree. Text: "Es un MEZQUITE, es una especie botánica de leguminosas. Se encuentras en zonas áridas y semiáridas de México. De el náhuatl mizquit. Es un MEZQUITE seco, me gusta por que muestra el fin de la vida y aun así conserva esa armonía con todo el entorno!!!"
- Armando:** A drawing of a tree. Text: "Este es mi dibujo es un mezquite que esta aqui enfrente de la casa. Esos arboles están muy grandes y dan mucha sombra."
- Zoe:** A drawing of a tree and a dog. Text: "Mi dibujo se trata de un mezquite y mi cachorra intente hacer lo más realista mi mezquite y mi perrito"
- Amy:** A drawing of a tree. Text: "Dibuje un mezquite con mi hermanita columpiandose, en casa tenemos 3 mezquites, es una de las principales características de donde vivo, ya que a ixmiquilpan también se le conoce como el corazón del valle del Mezquital."
- Marisol:** A drawing of a tree. Text: "La bugambilia la he visto en algunas partes de mi ciudad Abasolo, Gto."

▲ **Figura 31**

Capturas de pantalla de las actividades asíncronas en el grupo de Facebook y en Padlet

Exposición en línea | Taller de dibujo en línea. "El ecosistema silvestre"

▲ **Figura 32**

Obras realizadas por los participantes del taller, 2021.

Nota. Exposición en línea disponible en: <https://view.genial.ly/617a04226818280d7e7e4cdb>

Taller-laboratorio de expresión gráfica y prácticas artísticas en la UBBJG

Parte de la siguiente información se presentó como ponencia en el 1er Simposio Internacional sobre Educación en Artes y Diseño el jueves 30 de junio de 2022 en la Universidad Autónoma Metropolitana de Azcapotzalco (Seminario Interdisciplinario de Arte y Diseño, 2022). Aunado a esto, se encuentra publicada la experiencia completa en el Capítulo 12 del Tomo 2 de la colección de *Transformaciones y retos de la educación en las artes y los diseños* (Delgado Coellar et al., 2023)

Contexto y problematización

Después del primer taller en línea, la etapa de reformulación de técnicas se llevó al mismo tiempo que la investigación sobre los ámbitos educativos en el Municipio. De esta manera, tuve contacto con la Ingeniera Rosalía Santiago Martín, profesora de la Universidad del Bienestar Benito Juárez García, quien me dio la oportunidad de proponer un taller de experimentación, (más adelante “laboratorio”) para los universitarios de la carrera.

La intención fue detonar aprendizajes a través de herramientas expresivas, comunicativas y creativas. La relevancia de esta intervención fue la construcción de vínculos entre ambas disciplinas para el mejoramiento de la capacidades, actitudes y habilidades del estudiantado, así como el desarrollo del pensamiento divergente y crítico. De esta manera, las actividades buscaron complementar los contenidos que se abordan en sus otras materias a través del arte como una herramienta que maximizara la sensibilidad.

Participantes

El contexto educativo se enmarca en la materia de Artivismo y Altercultura en la carrera de Ingeniería en Procesos Agroalimentarios, con 46 estudiantes entre 20 y más de 29 años. Ciclo 7, Grupo A y B.

Metodología

Contenidos

Las estrategias y contenido didáctico se realizaron a partir de cinco temas. Los estudiantes tenían trabajos combinados: individuales, grupales y colaborativos. Para el diseño de los temas se estableció un propósito general de enseñanza y actividades acompañadas de video tutoriales originales de técnicas dibujísticas realizados para este estudio. La distribución de los temas se presenta en la siguiente tabla:

Estrategias didácticas

Para este estudio se tomó en cuenta la clasificación que hacen Delgado Fernández y Solano González (2009):

1. Estrategias centradas en la individualización de la enseñanza.
2. Estrategias para la enseñanza en grupo, centradas en la presentación de información y la colaboración.
3. Estrategias centradas en el trabajo colaborativo.

Esta clasificación está conformada de varias técnicas de enseñanza de las cuales se eligieron: la recuperación de información, trabajo de materiales multimedia interactivos, exposición didáctica; preguntas al grupo, trabajo en parejas y trabajo por proyectos. Se consideró el uso de Google Classroom para realizar algunas actividades y otras de manera presencial en el laboratorio de experimentación. La intención era encontrar estrategias que mejoraran la participación en la vida cultural desde el aprendizaje de estas técnicas artísticas, dibujo y gráfica y coadyuvaran a la conciencia de la identidad cultural en la población.

Por otro lado, para su diseño, se utilizó el modelo tecno-pedagógico propuesto por el Diplomado de Innovación en Docencia Universitaria 2021 el cual combina metodologías de aprendizaje y estrategias de aprendizaje que detonaran la reflexión y la colaboración

en las sesiones; con esto en mente, los objetivos fueron estructurados de acuerdo con los niveles cognitivos que propone la taxonomía de Bloom.

Actividades

El “Taller-laboratorio de prácticas artísticas y expresión gráfica” se desarrolló en dos periodos de una semana cada uno. El primero del 14 al 22 de febrero y el segundo del 15 al 23 de marzo. Se destinaron tres sesiones de manera presencial para trabajar en los laboratorios de experimentación, estos últimos se planificaron en las sesiones donde ambos grupos compartieran un horario de dos horas (ver Figura 33).

Temas	Objetivo general
1. Dibujo y conocimiento	·Reflexionar sobre el impacto del dibujo en otras disciplinas
2. La mirada y la construcción de la realidad	·Reflexionar sobre lo que vemos, miramos y percibimos como realidad así como analizar nuestra capacidad de interpretación
3. Interpretación del territorio	·Reconocer el espacio físico y cultural del contexto mediante el dibujo
4. Artivismo y Altercultura	·Indagar en los temas y sugerir formas para relacionarlos a la carrera
5. Laboratorios de experimentación	·Reflexionar sobre el proceso creativo de cada estudiante

▲ **Figura 33**

Contenido temático y objetivos para el taller-laboratorio

La planeación de las actividades se realizó de acuerdo con las sesiones que tendrían los estudiantes con la Ingeniera Santiago Martín. Se diseñó una calendarización con sesiones síncronas y asíncronas de manera que los estudiantes utilizaban la plataforma de Classroom y los laboratorios experimentales de manera presencial. Se esperaba que los estudiantes:

1. Identificaran herramientas de dibujo, técnicas dibujísticas y elementos del arte para profundizar sus habilidades técnicas.
2. Reconocieran su territorio e identidad en virtud de técnicas de dibujo que detonaran la imaginación sobre la representación del lugar que habitan.
3. Participaran en foros de discusión para averiguar posibles rutas donde el arte y sus disciplinas se combinen, de manera que se buscó información respecto a temas relevantes y estudios de caso que anteriormente han abordado otros autores.

Evaluación

Para este estudio se tomaron en cuenta los instrumentos y estrategias de evaluación cualitativos que describen Sánchez Mendiola Melchor y Martínez González Adrián en su libro *Evaluación del y para el Aprendizaje: instrumentos y estrategias* (2020).

Portafolio (Heteroevaluación)

Resolución de problemas (heteroevaluación)

Preguntas (autoevaluación)

Estudios de caso (autoevaluación).

Archivo gráfico

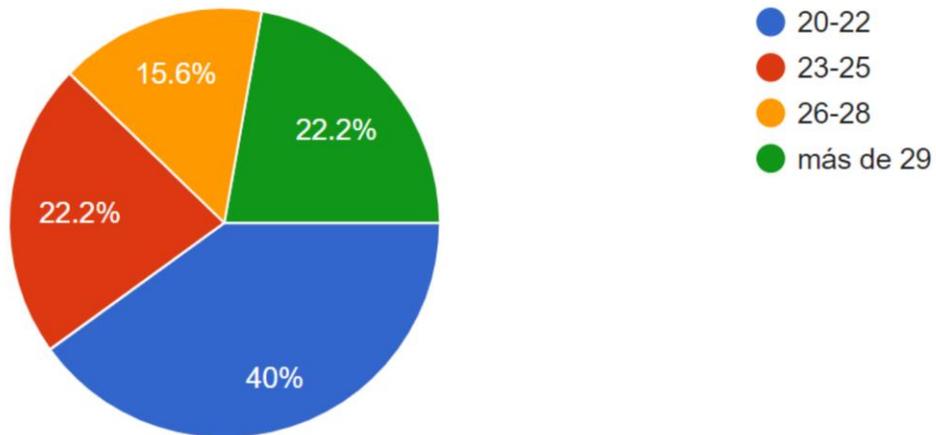
A continuación, se presenta de manera gráfica información general, datos estadísticos y fotografías recogidas de la experiencia.



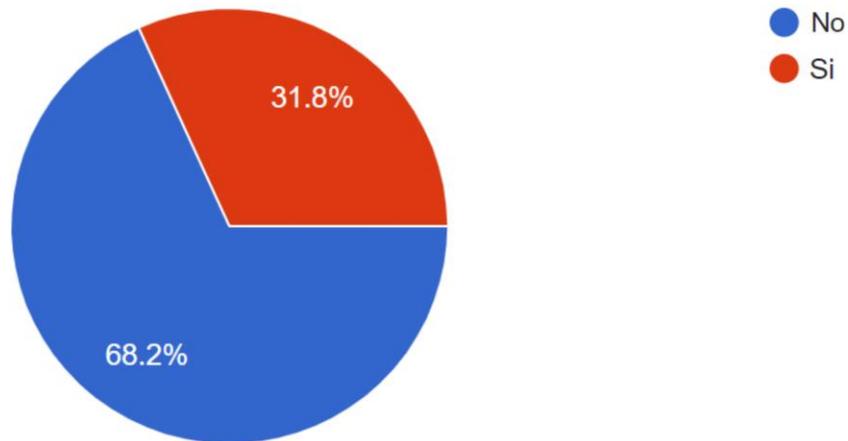
▲ **Figura 34**

Información general y gráfico sobre el lugar de procedencia de los participantes del taller-laboratorio

Edades | Arte y Naturaleza. Taller-laboratorio de prácticas artísticas y expresión gráfica en la UBBJG



Conocimiento sobre algunas técnicas de arte | Arte y Naturaleza. Taller-laboratorio de prácticas artísticas y expresión gráfica en la UBBJG

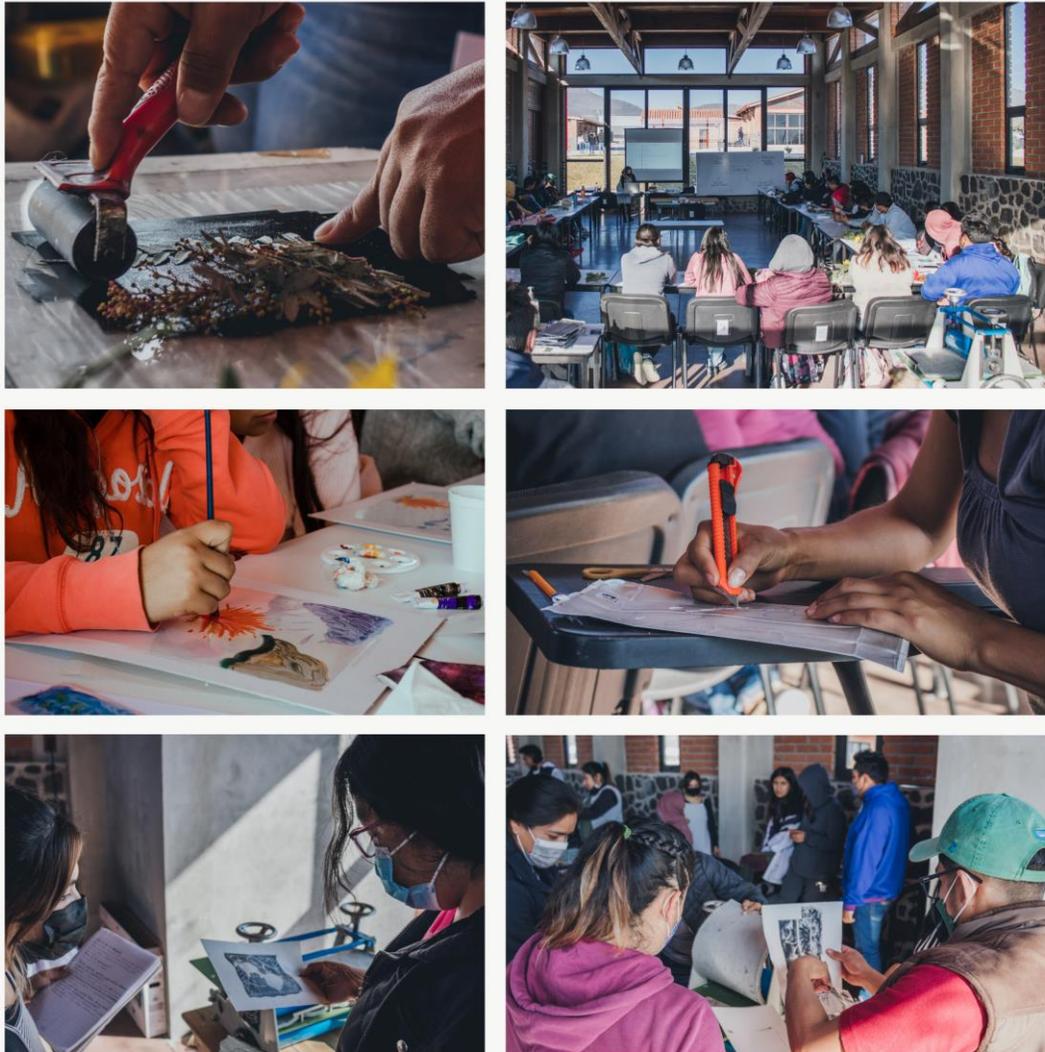


▲ **Figura 35**

Gráficos sobre las edades y conocimientos sobre algunas técnicas de arte de los participantes del taller

Laboratorios | Arte y Naturaleza.

Taller-laboratorio de prácticas artísticas y expresión gráfica en la UBBJG



▲ Figura 36

Laboratorios (sesiones sincronas). Fotografías por: José de Jesús Melchor

Obra gráfica | Monotipo | Arte y Naturaleza.

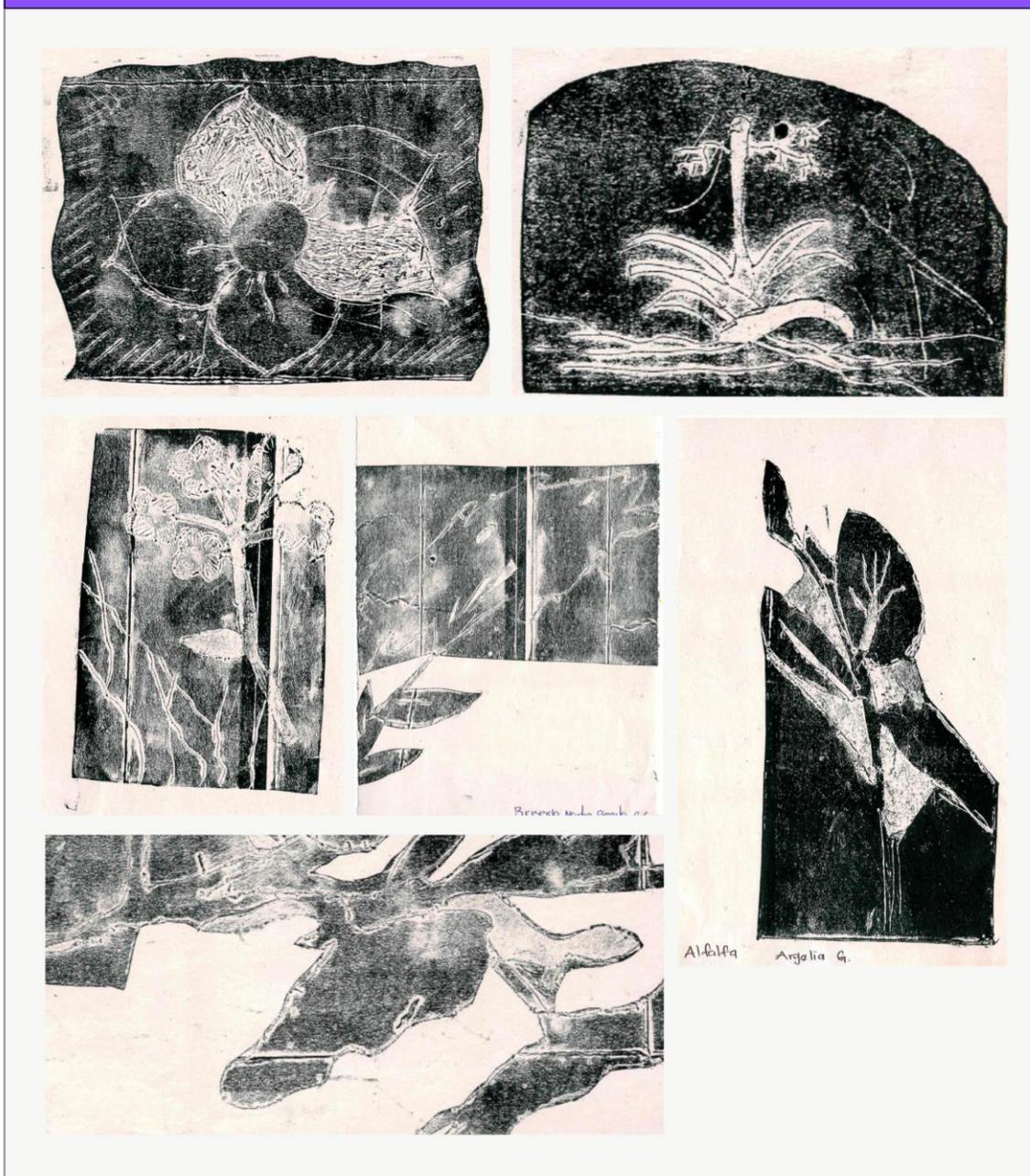
Taller-laboratorio de prácticas artísticas y expresión gráfica en la UBBJ



▲ **Figura 37**

Monotipos realizados por los participantes del taller-laboratorio

Obra gráfica | Tetrapack | Arte y Naturaleza.
Taller-laboratorio de prácticas artísticas y expresión gráfica en la UBBJC



▲ Figura 38

Grabados en Tetra Pak® realizados por los participantes del taller-laboratorio



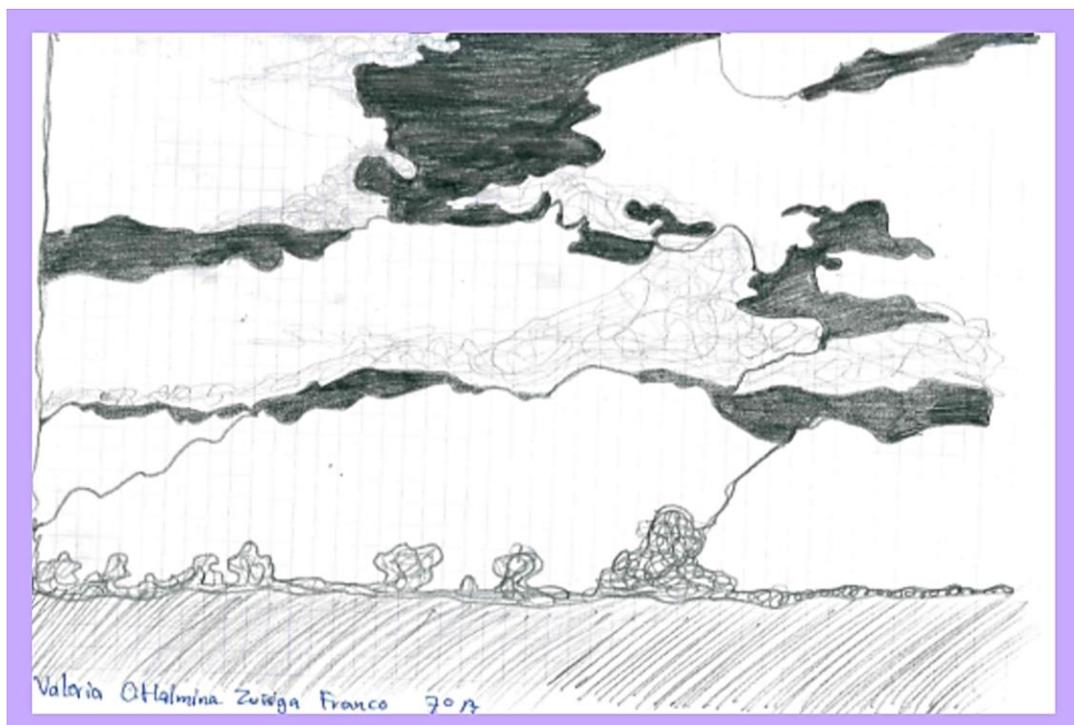
▲ **Figura 39**

Fuentes V. (2022) *Dibujo aplicando técnica de línea continua*

Nota. Dibujo de participante del taller-laboratorio.

Análisis de resultados

Es relevante destacar que, dentro del amplio espectro de las artes plásticas, el dibujo y el grabado ocupan un lugar especial. Estas disciplinas permiten a los alumnos explorar diferentes técnicas y experimentar con materiales. El dibujo nos invita a desarrollar nuestra habilidad de observación y representación; permite capturar la esencia de los objetos y las formas que nos rodean. Por su parte, el grabado nos sumerge en un proceso meticuloso y minucioso que fomenta el desarrollo de habilidades como la paciencia, la disciplina y la perseverancia.



▲ **Figura 40**

Zúñiga V. O. (2022) *Dibujo aplicando técnica de espacio negativo*

Nota. Dibujo de participante del taller-laboratorio.

Asimismo, ambas nos conectan con una larga tradición artística, que ha sido utilizada a lo largo del tiempo para expresar ideas, contar historias y dejar una huella en la sociedad.

En el contexto de Chilcuautla, no se buscó delimitar estas disciplinas a un enfoque académico estricto, sino más bien, ofrecer a los estudiantes una experiencia artística enriquecedora en la que tienen la oportunidad de explorar su propia creatividad y expresión personal, sin perder de vista las técnicas y conocimientos fundamentales. De esta manera, la didáctica del dibujo y el grabado buscó aplicar el carácter experimental y continuo proceso creativo.

El análisis de los resultados se llevó a cabo a través de tres principales categorías que abarcan diferentes aspectos (ver Figura 41):

1. Exploración emocional y apreciación por el contexto
2. Mejoramiento de habilidades técnicas
3. Percepciones del impacto y satisfacción de las TIC 's

Categoría 1. Exploración emocional y apreciación por el contexto

¿Cómo fue la experiencia emocional?

¿Mejóro el aprecio por el medio ambiente?

En ambos casos de las aplicaciones se motivó a la investigación y discusión de los temas de manera conjunta. Esto dio pauta a reflexionar sobre la importancia de reconocer el entorno natural e identificar los elementos del paisaje para que a través de la expresión gráfica se mostrara una pieza que representara dicho conocimiento.

El desarrollo de las obras, así como el resultado final representativo dio cuenta de una habilidad extraordinaria de expresión, sensibilidad y apreciación, por lo que motivó considerar nuevas actividades que potencialicen su exposición.

Para identificar la perspectiva de los participantes sobre los talleres, su experiencia emocional y el aprecio por el medio ambiente se realizó un cuestionario en forma de autoevaluación en el que se pudo apreciar que después del taller incrementó tanto la sensibilidad ante el paisaje, así como la curiosidad por investigar y mejorar la representación gráfica.



▲ Figura 41

Categorías de análisis de resultados

Categoría 2. Mejoramiento de habilidades técnicas

¿Qué estrategias funcionaron mejor para la didáctica de las técnicas?

¿Cómo fue el mejoramiento de las habilidades técnicas de los estudiantes?

En ambos casos, la aplicación de aula invertida mostró ser una estrategia muy benéfica porque optimizó el tiempo de instrucción, asimismo, los video tutoriales y el repositorio virtual de las actividades en Classroom o Facebook fueron de gran ayuda.

Este modelo brindó una nueva experiencia para socializar y colaborar de manera que, para futuros talleres, esta modalidad en línea permita maximizar las clases presenciales, sean en videoconferencia o de manera física. Por ejemplo, al preguntarles los beneficios que percibían con este modelo, fue que pudieron resolver dudas, aprender de manera fácil y encontrarse en un lugar más familiar.

Por tal razón el mejoramiento de las habilidades fue posible porque hubo un acompañamiento por parte de los otros participantes. Además, se logró superar “la crisis” de la expresión gráfica, dado que algunos comentarios mencionaron que ahora tenían más confianza para dibujar.

Las técnicas de Sketchbook, también denominadas “dibujísticas”, fueron las más significativas por los estudiantes ya que contaban con varios videotutoriales y apoyo de TIC’s, como plataformas de PADLET, Facebook y Classroom.

En la aplicación en la Universidad, uno de los factores principales que determinaron la potencialidad de las actividades fue el tiempo y el gran número de participantes. Por ello, se optó por separar ambos grupos de manera estratégica y mencionar de manera anticipada las instrucciones. Igualmente se necesitó la ayuda de tres personas más para poder estar al tanto del uso de los materiales, la realización de actividades y su finalización a tiempo. Por otro lado, ya que las horas destinadas eran

justo de dos horas, la retroalimentación y reflexión de la experiencia era realizada de manera individual por medio de formularios.

En este sentido las técnicas de grabado no fueron muy comprendidas dado que no se les dio el tiempo necesario para su reflexión de manera presencial, por lo que es necesario rediseñar las actividades y secuencias que introduzcan y desarrollen estas disciplinas, tal y como el caso de las técnicas de dibujo.

Finalmente, para identificar la perspectiva de los participantes sobre el mejoramiento de las habilidades técnicas se realizaron diversos cuestionarios en forma de autoevaluación en el que se pudo apreciar que la mayoría no tenía el conocimiento de dichas técnicas, sin embargo, con las estrategias utilizadas mejoraron la retroalimentación entre pares, así como la motivación de continuar con estas técnicas como pasatiempo.

Categoría 3. Percepciones del impacto y satisfacción de las TIC's

¿Qué impacto generó el taller-laboratorio en los estudiantes?

¿Cómo fue la experiencia de explorar herramientas tecnológicas?

La experiencia en general fue buena en ambos casos, aunque en la segunda aplicación con los estudiantes de la Universidad las entregas en Classroom no fueron tan precisas dado que en el contexto inmediato mencionaban que no tenían buen acceso a internet. Esto perjudicó un poco la dinámica de aula invertida, sin embargo, destacó áreas de oportunidad para volver a valorizar las actividades que se realizan durante las etapas de aplicación.

En el caso del Taller-laboratorio "Arte y naturaleza" con los estudiantes de universidad, durante la experiencia de enseñanza de manera remota, aunque el 80 % de los estudiantes ya había utilizado Classroom, éstos mencionaron que tenían dificultades en algunas zonas para el acceso a internet y se optó por cambiar la modalidad de entrega de los dibujos o mapas mentales a la manera presencial. En la reflexión final del taller se hizo la pregunta: ¿consideras que tuvo algún impacto en tu formación el taller-laboratorio?, ¿cómo? algunas de las respuestas recolectadas, aunque fueron algo sencillas, mostraron un interés sobre la apreciación del paisaje y lo importante de su carrera; y de cómo el Artivismo abre un panorama a diversas formas en que se pueden expresar inquietudes, además de las posibilidades que pueden encontrar por vía de la creatividad y la imaginación.

La propuesta de laboratorios fue algo muy importante, dado que se destacó que a través de estas prácticas hay posibilidad de la experimentación, el juego y la duda. Esto último fue una característica importante, dado las características de la estampa no había a ciencia cierta la forma en que quedaría la imagen, sin embargo, esto potencializó las habilidades para seguir intentando e impedir la frustración.

Conclusiones

La complejidad de proponer un taller en el contexto de Chilcuautla fue desafiante y provocó a considerar múltiples factores. Incitó a buscar la flexibilidad en las metodologías e identificar enfoques que aborden de manera integral las dimensiones pedagógicas, tecnológicas y psicoafectivas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas dimensiones se han propuesto como pilares en esta investigación ya que promueven una integridad didáctica.

La introducción de métodos de representación visual y la creación de obras expresivas permitieron destacar la sensibilidad estética de los participantes a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, la investigación reveló resultados significativos al explorar la vivencia emocional de los participantes y fomentar la apreciación del entorno natural.

Los elementos compartidos entre las perspectivas educativas y artísticas fueron valiosos para considerar aspectos psicológicos, sociales y culturales, los cuales son fundamentales para lograr un aprendizaje significativo y contextualizado. De esta manera, la aplicación de ambos talleres resultó significativa para desarrollar una nueva secuencia didáctica.

Por otro lado, el enfoque a/r/tográfico ha contribuido al desarrollo de proyectos en ámbitos formales y no formales. Gracias a su capacidad de integrar investigación, docencia y arte, se propone que tenga aplicaciones prácticas tanto en la educación como en el ámbito artístico.

Por lo tanto, el taller-laboratorio debe considerarse como una parte intrínseca de un modelo que siempre ha sido relevante. Se puede observar que este sirve a propósitos específicos, por lo tanto, se basa en valores actuales que implican un compromiso no solo de adquirir conocimiento, sino también de enseñarlo y practicarlo.

Se espera que en el futuro se pueda trabajar con los centros educativos del municipio para brindar los recursos necesarios que permitan un mayor acceso a la utilización de herramientas tecnológicas, el arte y la colaboración en beneficio a la comunidad y el medio ambiente.

Esta investigación tuvo como objetivo proporcionar experiencias en entornos educativos en el que la educación artística encuentra desafíos. En consecuencia, se buscó aportar experiencia sobre las formas de enseñanza en entornos no formales mediante la integración de aspectos docentes, artísticos e investigativos en colaboración con los espacios educativos y culturales disponibles en el municipio.

En cuanto a las técnicas propuestas para este proyecto, se puede resumir que el dibujo fue utilizado para mejorar nuestra comprensión de la naturaleza. Esta disciplina representa un binomio entre la mirada y el conocimiento. De esta manera, se logró percibir que las obras resultantes tuvieron como propósito "descubrir" nuevamente lo que nos rodea, "seleccionar" su contenido, "aislar", "representar" y "transformar" la interpretación de los sentidos.

Bajo esta idea, la mirada necesita expandirse, convertirse en un intercambio y una apreciación conjunta. De esta manera, el grabado se presenta como un complemento a este conocimiento, ya que ofrece un terreno compartido en el que lo "gráfico" puede adquirir diversas gamas de representación en el que eventualmente pueda materializarse en otros formatos como exposiciones digitales o muros virtuales colaborativos.

Este enfoque activo y reflexivo del dibujo y el grabado como métodos para reconocimiento del entorno natural nos lleva a una comprensión más profunda de cómo nuestra percepción y apreciación de la naturaleza pueden ser ampliadas y enriquecidas a través de la práctica artística.

Anexos

ANEXO 1 SECUENCIA DIDÁCTICA TALLER DE DIBUJO EN LÍNEA “EL ECOSISTEMA SILVESTRE”

**ANEXO 1 SECUENCIA DIDÁCTICA
TALLER DE DIBUJO EN LÍNEA “EL ECOSISTEMA SILVESTRE”**

DATOS DE LA SECUENCIA
 Facultad o Escuela: TALLER DE ARTE Y GRÁFICA. (TAG) MATORRAL
 Docente: Paulina Hernández Gutiérrez
 Semestre o Año escolar: AGOSTO-DICIEMBRE 2021
 Asignatura: TALLERES DE CONTEXTO
 Unidad: Conservación de la cultura ancestral y el cuidado del ecosistema
 Tema: Taller de dibujo: El ecosistema silvestre
 Palabras clave: Ecosistema-Dibujo- Flora y Fauna silvestre
 Número de estudiantes estimados: 20





▲ ANEXO 1

Secuencia didáctica. Disponible para descarga en PDF mediante código QR

ANEXO 2 SECUENCIA DIDÁCTICA TALLER-LABORATORIO “ARTE Y NATURALEZA”

**ANEXO 2 SECUENCIA DIDÁCTICA
TALLER-LABORATORIO “ARTE Y NATURALEZA”**

DATOS DE LA SECUENCIA
 Facultad o Escuela: TALLER DE ARTE Y GRÁFICA. (TAG) MATORRAL
 Docente: Paulina Hernández Gutiérrez
 Semestre o Año escolar: FEBRERO-MARZO 2022
 Asignatura: ARTIVISMO Y ALTERCULTURA
 Tema: ARTE Y NATURALEZA
 Palabras clave: ARTE, NATURALEZA, ARTIVISMO
 Número de estudiantes estimados: 46





▲ ANEXO 2

Secuencia didáctica. Disponible para descarga en PDF mediante código QR

Fuentes de consulta

- Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual*. Madrid: CATARATA.
- Acha, J. (1994). *Expresión y apreciación artísticas. Artes Plásticas*. Ciudad de México: Trillas.
- Ander-Egg, E. (1991). *El taller. Una alternativa de Renovación Pedagógica*. Buenos Aires: Magisterio del río de la plata.
- Ayuntamiento de Chilcuautla Hidalgo. (2020). *Plan Municipal de Desarrollo Chilcuautla 2020-2024*. Plan Municipal de Desarrollo, Chilcuautla.
- B@UNAM . (9 de julio de 2020). *La sensibilidad. Voluntad estética en el ser humano*. Recuperado el 1ero de junio de 2023, de http://uapas1.bunam.unam.mx/humanidades/la_sensibilidad/
- Barbosa Bezerra de Souza, B. (2004). *La estampa en la enseñanza Primaria. Metodología para la Educación Plástica*. Granada: Aljibe.
- Belver, M. (2011). Artistas y modelos de enseñanza. En M. Acaso, M. Belver, S. Nuere, M. Moreno, N. Antúnez, y N. Ávila, *Didáctica de las Artes y la Cultura Visual* (pp. 13-31). Madrid: AKAL.
- Brown, A. S., Novak-Leonard, J. L., y Gilbride, S. (2011). *Getting in on the Act*. Los Ángeles: The James Irvine Foundation. <https://www.irvine.org/insights/getting-in-on-the-act/>
- Calvo, G. (1996). *Nuevas formas de enseñar y aprender*. Santiago: UPN.
- Capistrán Gracia, R. W. (2020). *Arte, cultura y sociedad. Provocaciones, intervenciones e investigaciones*. Universidad Autónoma de Aguascalientes.
- Cidrás Robles, S. (2019). *Un dibujo aberrante: El dibujo como práctica artística y educativa*. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de compostela.

- Comisión Nacional de los Derechos Humanos. (2016). *Los Derechos Humanos Culturales*. Ciudad de México.
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes . (2016). *Caja de herramientas en educación artística: Cuaderno 2. Por Qué Enseñar Arte y Cómo Hacerlo* . Chile: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes .
- Cuéllar Arriarán, S. (2021). La educación estética según Adolfo Sánchez Vázquez. En J. R. Fabelo Corzo, *Estética y Filosofía de la Praxis: Homenaje a Adolfo Sánchez Vázquez* (págs. 197-212). Puebla: Colección La Fuente. BUAP.
- Deleuze, G., y Guattari, F. (2002). *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: 2002.
- Delgado Coellar, A. E., Angeles Cañedo, J. C., y Velázquez Ruíz, D. (2023). *Transformaciones y retos de la educación en las artes y los diseños (Tomo 2)*. Panamá: Universidad Euroamericana.
- Delmas-Marty, M. (s.f.). *UNESCO*. <https://es.unesco.org/courier/2018-2/criollizar-nocion-humanidad>
- Dewey, J. (2008). *El Arte como experiencia*. Barcelona: Paidós.
- Díaz Barriga Arceo, F. (2006). *Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida* (1era ed.). Ciudad de México: McGraw-Hill.
- Díaz Barriga Arceo, F., y Hernández Rojas, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. Ciudad de México: McGraw-Hill Interamericana.
- Díaz Barriga, Á. (21 de julio de 2022). Transición de la educación, pandemia y presupuestos. (M. Bastida, Entrevistador) Recuperado el 09 de enero de 2023, de https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=OGf_Bv-RjgE
- Díaz Padilla, R. (2007). *El dibujo del natural en la época de la postacademia*. Madrid: AKAL.

- Efland, A., Freedman, y Stuh. (2003). *La educación en el arte posmoderno*. Barcelona: Paidós.
- Esparza Álvarez, C. S., y Capistrán Gracia, R. W. (2020). Lo formal en la educación no formal. Reflexiones sobre la situación actual de la educación artística en el ámbito no formal en México. En R. W. Capistrán Gracia, *Arte, cultura y sociedad. Provocaciones, intervenciones e investigaciones* (pp. 105-116). Universidad Autónoma de Aguascalientes.
- Fallas Vargas, F. (2008). Gestalt Y Aprendizaje. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 8(1), 1-12.
- Ferrada Sullivan, J. (2020). Educar en vulnerabilidad: La educación estética como medio para la transformación social y cultural. *ArtsEduca*, (28) 100-109.
<https://doi.org/https://doi.org/10.6035/Artseduca.2021.28.7>
- González Fulle, B. (2019). *Caja de herramientas en educación artística*. Santiago de Chile: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes.
- González Matute, L. (1987). *Escuelas de Pintura al aire libre y centros populares de cultura*. Ciudad de México: INBA.
- Hernández Gutiérrez, P. (2 de 12 de 2021). *Centro de Transformación Educativa FAD*. Recuperado el 17 de junio de 2023, de Facebook:
<https://www.facebook.com/centre.fad/videos/1622347774764418>
- Hernández Gutiérrez, P. (2021). *Programa de Apoyo Académico*. Recuperado el 15 de mayo de 2023 de Aprendizaje Basado en Problemas/Proyectos. Estrategias para el aprendizaje significativo: <https://sites.google.com/fad.unam.mx/programa-de-apoyo-academico/presentaciones>

- Hernández Gutiérrez, P. (2022). Serie: El ecosistema silvestre. *Expo Generación 2020-2022*. Academia de San Carlos, Ciudad de México.
<https://academiasancarlos.unam.mx/site/posgrado/>
- Illanes Munizaga, M., y Aguirre Robertson, E. (2020). *Aprendizaje Artístico Situado*. Santiago de Chile: Universidad Finis Terrae Facultad de Artes Escuela de Artes Visuales.
- Inostroza, J., Palau-Pellicer, P. y Marín-Viadel, R. (2020). Tres acciones pedagógicas desde un enfoque A/R/Tográfico para la enseñanza del grabado en educación artística. *ArtsEduca*, (25) 65-84. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/59342>
- INEGI. (2020). *Censo de Población y Vivienda*. México: Instituto Nacional de Estadística y Geografía. https://inegi.org.mx/contenidos/productos/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/nueva_estruc/702825197865.pdf
- Jara, O. (2011). *Orientaciones teórico-prácticas para la sistematización de experiencias*. Recuperado el 3 de enero de 2022 de Alboan:
https://centroderecursos.alboan.org/ebooks/0000/0788/6_JAR_ORI.pdf
- Jiménez, L. (2021). La educación artística en Iberoamérica. En L. Jimenez, I. Aguirre, y L. Pimental, *Educación artística, cultura y ciudadanía* (pp. 99-106). Madrid: Santillana.
- Marín Viadel, R. (2011). Las investigaciones en educación artística y las metodologías artísticas de investigación en educación: Temas, tendencias y miradas. *Educação*, 34(3), 271-285. <https://www.redalyc.org/pdf/848/84820027003.pdf>
- Marín-Viadel, R., y Roldán, J. (2019). A/r/tografía e Investigación Educativa Basada en Artes Visuales en el panorama de las metodologías de investigación en Educación Artística. *Arte, Individuo y Sociedad*, 4(31), 881-895.
<https://doi.org/10.5209/aris.63409>
- Martín Contreras, D. y Gómez Barranco, V. (2015). La civilización más antigua del Valle de México. El pueblo ñahñu durante la época prehispánica. En P. Martínez García, y V.

- Kugel, *CHILCUAUTLA. Reflejo de la historia de México* (págs. 74-74). Ixmiquilpan: Instituto Humboldt de Investigaciones Interdisciplinarias en Humanidades, A.C.- Hmunts'aHemí.
- Martínez , P. y Kugel, V. (2015). *CHILCUAUTLA. Reflejo de la historia de México*. Ixmiquilpan: Instituto Humboldt de Investigaciones Interdisciplinarias en Humanidades, A.C.- Hmunts'a Hem'i.
- Martínez, D. y Rivera, Y. (12 de abril de 2021). Entrevista a áreas de turismo y cultura de Chilcuautla Hidalgo. (P. H. Gutiérrez, entrevistadora)
- Millan, T. R. (2000). Para comprender el concepto de Cultura. *Educación y desarrollo*, 1(1), 9. <https://es.slideshare.net/alemanlord/austin-el-concepto-de-cultura>
- Ministerio de Educación. (2018). *Educación Artística. Recursos Pedagógicos*. Recuperado el 13 de noviembre de 2022 de <https://artistica.mineduc.cl/otros-recursos-pedagogicos/>
- Monereo Font, C. (2021). La educación y la docencia pospandemia. Consecuencias de la covid-19 como incidente crítico. En L. Medina-Gual, R. Cimenna Chao, E. Garduño Teviz, M. González-Videgara, y M. Baptista Lucio, *Educación en contingencia durante la covid-19 en México* (pp. 9-23). Ciudad de México: México Fundación SM, A.C.
- Moss, L. (2013). *Retos de la educación en Artes*. Universidad Veracruzana: <https://www.uv.mx/artes/academico/retosartes/>
- OCDE. (2019). Panorama de la Educación 2019. *Education at a Glance*. https://www.oecd.org/education/education-at-a-glance/EAG2019_CN_MEX_Spanish.pdf
- OEI. (2022). *Sobre la OEI*. OEI: <https://oei.int/quienes-somos/oei>
- Palacios Garrido, A. (2009). El arte comunitario: origen y evolución de las prácticas artísticas colaborativas. *Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación artística*

para la inclusión social, (4), 197-211.

<https://revistas.ucm.es/index.php/ARTE/article/view/ARTE0909110197A>

PEARSON. (31 de octubre de 2022). *Nueva Escuela Mexicana: Lo que necesitas saber de este modelo*. Recuperado el 13 de enero de 2023, de <https://blog.pearsonlatam.com/en-el-aula/nueva-escuela-mexicana-lo-que-debe-saber#:~:text=Su%20enfoque%20pedag%C3%B3gico%20pretende%20realizar,comunidad%20a%20la%20que%20pertenece>

Proyecto 5. (2021). *Flamencodesign*. Recuperado el 16 de junio de 2023, de <http://www.flamencodesign.mx/proyecto5.html>

Raquimán Ortega, P. y Zamorano Sanhueza, M. (2017). Didáctica de las Artes Visuales, una aproximación desde sus enfoques de enseñanza. *Estudios Pedagógicos*, XLIII(1), 439-456. <https://doi.org/http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=173553246025>

Recursos de artes. (22 de marzo de 2022). *Slideshare- Grabado verde*. Recuperado el 03 de 06 de 2023, de <https://es.slideshare.net/recursosdeartes/grabado-verde>

Red Cultural del Banco de la República de Colombia. (25 de noviembre de 2022). *Banrepcultural*. Recuperado el 02 de junio de 2023, de <https://www.banrepcultural.org/exposiciones/libretas-de-dibujos-reencuentros-de-memoria-grafica/textos-curatoriales/breves>

Rubio Fernández, A. (2015). Metodologías Artísticas de Enseñanza: Un enfoque escultórico para la educación artística. *II Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales ANIAV 2015*, 1-8. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4995/ANIAV.2015.1223>

Salinas Pedraza, J. (1984). *Etnografía del Otomí*. Ciudad de México: Instituto Nacional Indigenista.

Schara, J. C. (2011). La gráfica del 68. *ACADEMUS(XIX)*, 83-91. https://doi.org/https://issuu.com/iimpublikaciones/docs/academus_xix_definitivo

Seminario Interdisciplinario de Arte y Diseño. (junio de 2022). *Seminario Interdisciplinario de Arte y Diseño*. 1er Simposio Internacional sobre Educación en Artes y Diseño (junio, 2022):

<http://masam.cuautitlan.unam.mx/seminarioarteydiseno/index.php/1er-simposio-internacional-sobre-educacion-en-artes-y-diseno/>

SEP. (2017). ARTES. En SEP, *Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Plan y programas de estudio para la educación básica* (pp. 466-492). Ciudad de México: Secretaría de Educación Pública.

SEP. (2017). *Cultura en tu escuela*. Ciudad de México: Secretaría de Educación Pública.

Smith, K. (2002). *Cómo ser un explorador del mundo. Museo de arte vida portátil*. Ciudad de México: Conaculta.

Tamés Muñoz, E. R. (2004). *La enseñanza del arte en la Educación Básica en México*.

Ciudad de México: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.

Trillas, J. (1993). *La educación no formal*. Recuperado el 15 de agosto de 2022, de SCRIBD:

<https://es.scribd.com/document/460008526/Jaume-Trilla-Educacion-No-Formal-1>

Urraza, E. (2003). La educación artística no formal en el ámbito de talleres de tiempo libre y aulas de cultura. *Educación artística : revista de investigación*(1), 207-211.

Red de Información Educativa:

<https://ojs.uv.es/index.php/eari/article/view/2537/2086>

Valéry, P. (1990). *Teoría poética y estética*. Madrid: Visor .

Vázquez, E., Alcántara, A., Reding, G., Cappello, K. y Jiménez, V. (2010). *Historia de la cultura*. Ciudad de México: Santillana.

Vieira Zanella, A. (2007). *Univ. Psychol. Bogotá*, 6(3), 483-492.

- Villar Alé, R. (2015). Procesos Artísticos en laboratorios. Génesis y Perséctivas. *Universum. Revista de Humanidades y Ciencias Sociales*, 30(1), 277-292.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0718-23762015000100016>
- Vite, E., y Palacio, D. (6 de febrero de 2021). *Paso al paso*. Recuperado el 15 de junio de 2023, de <https://pasoalpaso.com/2021/02/06/laboratorios-creativos-metodologias-y-perspectivas-transdisciplinarias-en-las-artes/>
- VOCA editorial. (s.f.). *Educación socioemocional en México*. Recuperado el 14 de diciembre de 2021, de <https://www.vocaeditorial.com/blog/educacion-socioemocional-en-mexico/>
- Vygotski, L. (2003). *La imaginación y el arte de la infancia*. Madrid: AKAL.

Esta investigación en su 1era edición
se terminó de imprimir el 13 febrero de 2024,
en Diseño en Tesis,
Calle Arquitectura No. 56 Local 4, 04360
Coyoacán, Ciudad de México
La edición consta de 12 ejemplares





UNAM
FACULTAD
DE ARTES
Y DISEÑO



UNAM
POSGRADO

Artes y Diseño

