

Universidad de Costa Rica
Facultad de Bellas Artes
Escuela de Artes Plásticas

Informe de Proyecto de Graduación
Para la Licenciatura en Artes Plásticas
Con Énfasis en Diseño Gráfico

**Diseño de un Taller Experimental
de Artes Plásticas
para Niños y Niñas de 7 a 10 años**

Jenny Vargas Azofeifa

2021

TRIBUNAL EXAMINADOR


M. Sc. Eric J. Hidalgo Valverde

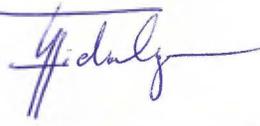
Director


Master Carmen Aguilar Aguilar

Lectora


Lic. Norma (Tara) Hidalgo Solano

Lectora


Director Master Olger Arias

Director de la Escuela de Artes Plásticas


M. F. A. Alberto Murillo Herrera

Profesor invitado

Dedicatoria

A los niños y niñas de La Carpio, quienes son la causa de este proyecto, a sus familiares y a la comunidad por el apoyo brindado,

al director del Proyecto Final de Graduación M. Sc. Eric Hidalgo, quien compartió su tiempo, conocimientos y experiencia durante todo el proceso, a las profesoras lectoras Carmen Aguilar y Tara Hidalgo, y al personal de la Escuela de Artes Plásticas por su acompañamiento y empatía.

a mis hijos Valeria y Sergio y a mis padres quienes fueron la inspiración y el impulso para emprender este viaje maravilloso,

a Martha Beckles, Fernando Delgado e Ileana Ruiz por su apoyo y participación incondicional.

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN	5
JUSTIFICACIÓN	7
I DELIMITACIÓN DEL TEMA	9
OBJETIVOS	9
OBJETIVO GENERAL:	9
OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	9
II METODOLOGÍA	10
1- MÉTODO DE DISEÑO PARA LA INNOVACIÓN SOCIAL	10
2- HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS	11
3- ACTIVIDADES ARTÍSTICAS REALIZADAS EN EL ESTUDIO DE CAMPO	14
III ANTECEDENTES Y ESTADO DE LA CUESTIÓN	16
1- CONTEXTO	16
2- SITUACIÓN DE LA ENSEÑANZA DE LAS ARTES EN COSTA RICA	25
3- EXPERIENCIAS DOCUMENTADAS DURANTE LOS TALLERES REALIZADOS EN LA CARPIO	25
IV MARCO TEÓRICO	33
1- EL CONSTRUCTIVISMO	33
2- LA IMPORTANCIA DEL ARTE EN LA EDUCACIÓN INFANTIL	42
3- LA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE	46
V PROCESOS CREATIVOS	48
PROCESO DE DISEÑO DE LA GUÍA DIDÁCTICA	48
CONCLUSIONES	60
BIBLIOGRAFÍA	63
ANEXO	67
GALERÍA DE FOTOGRAFÍAS	67
GUÍA DIDÁCTICA	71

INTRODUCCIÓN

La necesidad de diseñar un material didáctico que estimule a través del juego, nació hace 30 años por la autora de este proyecto, cuando sus dos hijos presentaron “problemas de aprendizaje”, y las múltiples dificultades para adaptarse a los sistemas educativos de los años 90 obligaron a buscar soluciones y a investigar acerca del poder que posee el arte y la lúdica en el desarrollo y el aprendizaje de las personas, principalmente en los niños(as). Los resultados fueron muy satisfactorios al aplicar simultáneamente las teorías de Howard Gardner acerca de las inteligencias múltiples y métodos constructivistas como el de María Montessori.

Posteriormente, al ingresar a laborar como docente en una escuela privada de una zona rural, se dio la posibilidad de observar cómo los niños y las niñas podían aprender el “lenguaje visual” y la historia del arte, siempre por medio de la lúdica, lo que permitía la experimentación y la libre expresión sin influir directamente en los procesos propios. A diferencia de otras experiencias observadas, donde los niños(as) catalogan el aprendizaje de las artes plásticas como “aburrido”, estos alumnos de I y II ciclo disfrutaron e interiorizaron el proceso de aprendizaje, participaron activamente, comprendiendo conceptos tales como el punto y la línea, la forma, el color, la textura, el volumen, entre otras ideas básicas de las artes visuales. Además este aprendizaje dio como resultado que la comunicación en las aulas mejorara y algunos niños(as) que presentaban dificultades de concentración, conducta y autoestima mostraran avances a lo largo del período lectivo.

A partir de estos hechos nace la inquietud de una educación artística más equitativa, donde los niños y las niñas en condiciones económicas y sociales menos favorables tuvieran acceso al arte y la cultura, como se establece en la Convención Sobre los Derechos del Niño. 2015. Unicef, y que esta educación tenga un carácter de continuidad y permanencia en el tiempo, tomando en cuenta aspectos del contexto y la cultura de las comunidades. Dados los vacíos que presenta la educación pública en este sentido, y las políticas públicas en relación con las comunidades vulnerables, se detectó la necesidad de que estas actividades artísticas fueran extracurriculares, es decir, fuera del plan de estudios escolar y que, además, para lograr la permanencia y continuidad antes mencionadas, fueran llevadas a cabo por personas inmersas en las comunidades.

Para lograr lo anterior se requiere un material didáctico, de fácil comprensión y ejecución para que facilitadores, docentes y familiares, como lo menciona Paulo Freire, deben salir desde adentro de la misma comunidad, para emprender un proceso de educación liberadora. Las Guías pueden ser utilizadas por los vecinos del lugar, en las instituciones

religiosas, en centros de cultura y desarrollo, los cuales generalmente cuentan con infraestructura y recurso humano de voluntariado, además de que se encuentran cerca de la comunidad, sin dejar de lado que los docentes puedan utilizarlo como material de apoyo.

En el año 2019, se inició un taller de artes plásticas con un grupo de niños y niñas, con un rango de edad entre los 7 y los 11 años, de la comunidad La Carpio, gracias al apoyo de **Fundación Sifais**. Durante este taller se inicia el diseño de la guía didáctica, uniendo las experiencias antes mencionadas y las nuevas prácticas y observaciones realizadas, respondiendo a necesidades reales que se presentaron en el salón de clase. El taller culmina con la exposición de las obras de arte elaboradas por los niños(as) y la visita guiada organizada en conjunto con el **Museo de Arte y Diseño Contemporáneo (MADC)**, con lo cual se ratifica que la participación de los niños en la vida cultural del país es fundamental para su formación y desarrollo. (Anexo 1: Galería de fotos del evento)

Se aplicaron los conceptos teóricos pedagógicos del constructivismo y el humanismo, desarrollado por Piaget, Vigotsky, Montessori; las inteligencias múltiples de Gardner, el libro Fundamentos del Diseño bi y tridimensional de Wucius Wong, Didáctica de las Artes Plásticas y Visuales en la Educación Infantil de María Andueza y La Dimensión Lúdica del Ser Humano de Paola Araya.

Para el desarrollo de la investigación, el diseño y diagramación de las guías didácticas se utilizó el Método del Diseño para la Innovación Social, descrito por Juan Carlos Ortiz Nicolás en su artículo *Innovación social y diseño, una propuesta metodológica*. El diseño y diagramación de las Guías responde a la idea de la síntesis visual, para que la lectura y comprensión de los conceptos sea accesible, aún para personas que no posean formación especializada en las artes visuales. Por otra parte, la lúdica es el elemento medular en todo el proceso de diseño.

Para recabar los datos se usó el método de entrevistas semiestructuradas, metodología cualitativa y etnográfica y observación participante.

Para el diseño centrado en la persona se eligió el método etnográfico, propio de la metodología cualitativa.

JUSTIFICACIÓN

Este proyecto, nace a partir de la necesidad en la sociedad costarricense de crear espacios, donde los niños y las niñas de las comunidades vulnerables, sin importar su condición socioeconómica, de etnia o género, tengan acceso al arte y la cultura en espacios seguros, libres de violencia, competencia y discriminación, donde puedan desarrollar sus habilidades creativas e imaginativas.

La educación artística (esto incluye las artes plásticas, la música, el teatro, el baile, etc.) debe ser parte fundamental en el proceso de aprendizaje de los niños(as), sobre todo en la primera infancia; ya que contribuye de una forma importante en su desarrollo social y afectivo, les permite construir su propia interpretación del mundo y encontrar soluciones creativas frente a los diferentes retos, por tanto hablar de educación artística debería ser tan importante como hablar de lenguaje, matemáticas o ciencias. *(Sarlé et al. 2014, pp. 229-264)*

Por otro lado, la educación artística es fundamental para desarrollar una sana aceptación de sí mismos, el gusto por la estética (de acuerdo con su contexto cultural) y una imaginación sin límites impuestos. La creación de espacios libres de competencia, en un ambiente creativo y participativo es un valioso instrumento para mejorar la salud integral de los niños(as).

Integrar la cultura autóctona en el aprendizaje, les otorgará un fuerte sentido de pertenencia, desarrollando ciudadanos plenos para construir una sociedad más sana e igualitaria. Por estas razones en la Declaración Universal de los Derechos del Niño se establece que propiciar un acercamiento entre los niños y el arte será el cumplimiento de unos de sus derechos fundamentales, como eje imprescindible en su desarrollo integral, contribuyendo a construir una vida plena y una sociedad más sana.

Olmedo afirma:

“...ejercitar desde la infancia los mecanismos para desarrollar en un futuro el pensamiento crítico es una necesidad casi de supervivencia. El arte se nos ofrece como la materia idónea, tanto por su carácter visual y plástico, como por su importancia en el desarrollo del pensamiento simbólico, la percepción visual, el pensamiento divergente, y todos ellos son conceptos clave del aprendizaje.” *(Andueza et al. 2016, p. 283)*

Es por esta razón que la Guía Didáctica se convierte en un recurso importante, para las comunidades costarricenses que cuentan con pocas herramientas para enseñar arte a los

niños(as) de pocos recursos. La creación de la Guía permitirá implementar proyectos con carácter continuo a niños(as) de las comunidades tanto urbanas como rurales.

El diseño de la Guía Didáctica en el marco del diseño para la innovación social deberá de tener todas las características necesarias para proponer una solución a un problema real. Va a fortalecer la educación de los estudiantes, en el contexto nacional donde el conocimiento de los derechos humanos para los niños, las niñas y adolescentes se ve amenazado por corrientes políticas que impiden el aprendizaje de estos en el sistema educativo formal.

DELIMITACIÓN DEL TEMA

OBJETIVOS

Objetivo General:

Diseñar la guía didáctica para un taller experimental de artes plásticas dirigido a niños y niñas de 7 a 10 años, para ser aplicado en las comunidades.

Objetivos Específicos:

1. Analizar el contexto social de la comunidad meta.
2. Evaluar la realidad con respecto al acceso a la educación artística de los niños y las niñas de la comunidad meta.
3. Proponer el material didáctico, con las características gráficas, visuales y estéticas para que sean una herramienta de capacitación eficiente.

II

METODOLOGÍA

1- Método de diseño para la innovación social

El método que se utilizará en el presente proyecto de investigación estará basado en la propuesta metodológica descrita por Juan Carlos Ortiz Nicolás en su artículo *Innovación social y diseño, una propuesta metodológica*. En su artículo *Ortiz* explica los aspectos de importancia para la utilización del método:

- a) Ayudan a desarrollar habilidades para lidiar con problemas complejos.
- b) Estructuran el pensamiento de los especialistas en diseño.
- c) Son un medio para estimular la reflexión de la persona que los emplea, pueden gestarse a través de la retroalimentación sobre los errores o aciertos realizados durante la implementación de un método.
- d) Ayudan a especialistas en diseño a preparar un plan de acción para resolver un proyecto y por lo tanto facilitan la adaptación a las circunstancias encontradas en proyectos similares que se planteen en el futuro.
(Ortiz, 2018, p. 4)

El método por utilizar será el siguiente:

- a) Identificar el reto: Seleccionar el campo de acción, que satisfaga las necesidades de un grupo de personas y que sea significativo para quien lo desarrolla. Identificar las necesidades que no han sido cubiertas. El diseño debe ser socialmente útil. Como escribe Munari en *Cómo nacen los objetos*: “El problema del diseño nace de una necesidad” para mejorar la calidad de vida. Definir el problema servirá para establecer los límites en los que se moverá el diseñador. (Munari, p. 38)
- b) Realizar un análisis del sistema en el que el reto social coexiste, visualizar la complejidad del reto y seleccionar un área de oportunidad.
- c) Realizar un análisis del contexto.
- d) Realizar un análisis sistémico para visualizar los diferentes factores que impactan el problema de forma completa, esto con el fin de determinar un espacio de trabajo que representa un área de oportunidad para generar soluciones de diseño. Para lo cual, resultará útil descomponer el problema en sus elementos con el fin de analizarlo, según el método Cartesiano.

- e) Estudiar el área de oportunidad seleccionada para entender el fenómeno a través de métodos de investigación centrados en la persona. Por medio de entrevistas y la observación o sondas culturales para entender la realidad en que están inmersas las personas. La recopilación de datos para estudiar los elementos del problema individualmente dará material necesario para empezar a proyectar.
- f) Escribir el perfil de la solución. Escribir un documento en el que se describen las soluciones y requisitos específicos que deba tener esa solución.
- g) Generar propuestas, alternativas, bocetos, prototipos rápidos y evaluarlos hasta llegar a la solución. Munari denomina esta fase como “Experimentación”, de donde se extraen muestras, pruebas, informaciones que puedan llevar a la construcción de modelos demostrativos de nuevos usos para determinados objetivos. Los bocetos y prototipos rápidos se realizarán en formato digital, con las tecnologías disponibles para diseño, tales como Adobe.
- h) Evaluar las propuestas y recibir retroalimentación con las personas que viven el reto social y que se beneficiarán con la solución, con el fin de afinar la propuesta del proyecto.
- i) Establecer conclusiones del proyecto. Reportar las conclusiones en un documento para compartirlas con el equipo de trabajo y con otros profesionales relacionados en temas afines. En esta fase se realizan los dibujos constructivos que una vez sometidos a validación, servirán para preparar el prototipo. Una vez revisado y corregido el prototipo de la guía didáctica, se procederá a realizar los artes finales del producto, el cual se presentará en formato digital y se imprimirá un único ejemplar.

2- Herramientas metodológicas

Etnografía enfocada

Las herramientas utilizadas para la investigación son:

- a) Entrevistas semiestructuradas.
- b) Metodología cualitativa y etnográfica.
- c) Observación participante.

Para el diseño centrado en la persona se eligió el método etnográfico enfocado, propio de la metodología cualitativa, por sus dos particularidades, una sobre el diseño metodológico y otra sobre la construcción del conocimiento. Lo que permite flexibilidad metodológica que facilita un proceso dinámico e interactivo. (Montes de Oca, 2016)

“el método etnográfico sigue un diseño flexible e interactivo que, por una parte, implica un ir y venir, un andar y desandar un camino guiado por la intuición y la creatividad (Durand, 2012); y, por la otra, remite a una sobreposición, a la manera de un pedimento, de diferentes bocetos que van construyendo una imagen final” (Denzin & Lincoln 2012, p.4).

El método etnográfico se rige por cuatro procedimientos:

- a) Procedimiento y primer acercamiento
- b) Trabajo de campo intensivo
- c) Cierre del trabajo de campo
- d) Trabajo de gabinete

Para esta investigación se hicieron visitas a la comunidad La Carpio, en las instalaciones físicas de Fundación Sifais, por un plazo de 8 meses, desde el mes de marzo hasta octubre del año 2019. Estas se realizaron una vez a la semana, los sábados.

La investigación se llevó a cabo con un grupo de 17 niños y niñas, 9 niños, 8 niñas, de origen nicaragüense en su mayoría, de familias inmigrantes, con edad entre los 7 a 10 años, residentes de La Carpio, San José, con quienes se realizó un taller de artes plásticas.

Para este taller se diseñó un plan de trabajo y un programa para cada sesión, que se fue ejecutando de forma secuencial. Este grupo de informantes es importante para la investigación por varias razones:

- a) Están dentro el rango de edad (7-10 años).
- b) Son residentes de La Carpio.
- c) Son niños(as) que no han tenido anteriormente educación artística de forma continua y sistemática, por tanto se pudo observar la evolución que tuvieron a los diferentes estímulos que se proponían en las actividades, sin haber estado influenciados por ideas impuestas por el medio, acerca de la estética y la creatividad.
- d) Los niños y niñas fueron convocados por Fundación Sifais para participar del taller, por tanto el uso de la plataforma de la organización y la confianza que ésta ha obtenido dentro de la comunidad fueron de suma importancia. Por otro lado, se obtuvo el fácil acceso y la permanencia de los participantes durante todo el proceso de estudio. En la primera fase del proceso se realizaron actividades dirigidas a obtener la confianza y acercamiento necesario con los niños(as).

A continuación se muestran imágenes de la mediación de los talleres utilizando el diálogo abierto:



Imagen 1



Imagen 2



Imagen 3

3- Actividades artísticas realizadas en el estudio de campo

Durante las sesiones artísticas se aplicaron las siguientes actividades:

- a) Enseñanza del lenguaje visual:
Se refiere a los temas del lenguaje visual y plástico, estos son los fundamentos del diseño.
- b) Uso de abordajes culturales y contextuales:
Se refiere a los temas transversales que se aplicaron en las diferentes actividades artísticas.
- c) Utilización de la lúdica y el diálogo como ejes:
Las actividades artísticas se planearon y desarrollaron utilizando la lúdica como instrumento pedagógico. El diálogo constante con los participantes hizo posible el proceso de comunicación, identificar cuáles son sus necesidades y reforzar el pensamiento crítico.
- d) Aplicación de la observación y análisis de resultados:
La observación constante de las dinámicas realizadas con los niños(as) durante el trabajo de campo para un posterior análisis, reflexión y corrección.

Resultados de la observación participativa:

- a) La mayoría de los niños(as) mostró interés en las actividades realizadas durante el taller.

- b) La mayoría de los niños(as) concluyó satisfactoriamente el período establecido para el taller.
- c) Los niños(as) no poseían conocimientos previos acerca de los conceptos incluidos en el programa del taller.
- d) Ninguno de los participantes había recibido una clase de artes continua y estructurada.
- e) Ninguno de los participantes había visitado un museo.
- f) Ninguno de los participantes había participado en una exposición artística infantil.

Resultados de entrevistas Semi estructuradas a los familiares:

- a) Los niños(as) que participaron en el taller asisten a la escuela primaria ubicada en la comunidad
- b) La mayoría de las familias de los niños(as) participantes son de origen nicaragüense y se trasladaron a Costa Rica en busca de mejores oportunidades de trabajo
- c) Catalogaron la comunidad como peligrosa, con problemas de tráfico y consumo de drogas.
- d) Manifestaron que los niños(as) de la Escuela Primaria La Carpio no reciben clase de artes plásticas
- e) No se han enterado en el pasado de actividades artísticas y culturales organizadas por el Ministerio de Cultura u otra institución de gobierno en la comunidad
- f) La recreación de los niños(as) se limita a jugar en casa y en el parque pequeño que se ubica dentro de La Carpio, pero el parque no es un lugar seguro.
- g) Los padres indicaron que los niños(as) disfrutaban del taller de artes visuales que se realizó y que asistían porque les gusta el arte.
- h) Los padres manifestaron que los niños(as) mostraron mejoría en su estado de ánimo, socialización, autoestima, comunicación y creatividad.
- i) Los padres y madres mencionaron que los niños(as) deseaban participar en un taller continuo y extendido en el tiempo.
- j) La mayoría de los familiares expresó disposición para apoyar a los niños(as) que asistieron y participaron activamente del taller.

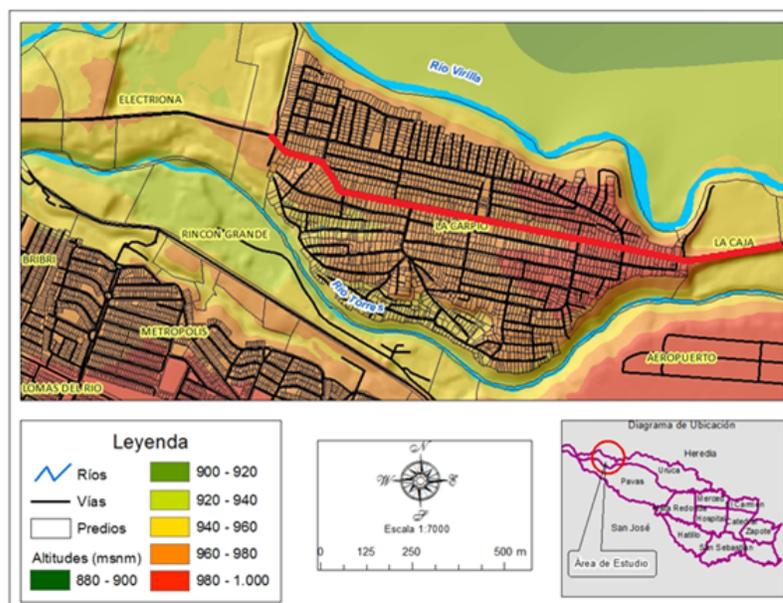
III

Antecedentes y Estado de la Cuestión

1- Contexto

Para la realización de este proyecto se trabajó con un grupo de niños(as), residentes de La Carpio, La Uruca, San José. Este sector surge entre 1993 y 1994 de una invasión de terrenos pertenecientes a la Caja Costarricense de Seguro Social (CCSS).

La Carpio tiene una extensión de 23,618 m². Posee una única entrada y salida que conecta con el Instituto Nacional de Aprendizaje (INA). Según el censo realizado en el año 2000 La Carpio estaba compuesta por 13, 866 personas. En su mayoría personas migrantes nicaragüenses, que se trasladan con sus familias a Costa Rica en busca de mejores oportunidades de trabajo, salud y educación.



Mapa de La Carpio. Plano yuxtapuesto de la comunidad. 2017¹

¹ Fuente: Gómez, Andrés. Revista Geofacies. Julio 23, 2018) <https://medium.com/revista-geofacies/morfolog%C3%ADa-vida-urbana-y-segregaci%C3%B3n-socioespacial-la-carpio-san-jos%C3%A9-costa-rica-2017-c35749104445>

Se puede observar como en el Norte y el Sur de la comunidad se da un relieve irregular y también muestra la calle principal (con rojo), que funciona como única entrada y salida de La Carpio.

Debido a la “crisis de legitimidad del orden político” durante los años 70-80 y la crisis económica de los años 80 se dieron desplazamientos de poblaciones de países desde Centroamérica hacia naciones de América del Norte y a países del Istmo menos afectados por la crisis. En el caso de Costa Rica la ausencia de conflictos armados atrajo a personas migrantes provenientes de los países vecinos, en su mayoría nicaragüenses y para la década de los noventa cuando el conflicto armado en Nicaragua había cesado, el desplazamiento no disminuyó, sino que aumentó sustancialmente, motivado por razones socio-económicas.

En el siguiente cuadro se muestran datos de la cantidad de personas migrantes en Costa Rica nacidas en el extranjero:

Cuadro # 4
POBLACIÓN DE COSTA RICA NACIDA EN EL EXTRANJERO

PAÍSES	1927	1950	1963	1973	1984
Población total	471 524	800 875	1 336 274	1 871 870	2 416 809
Extranjeros-as	44 340	33 251	35 605	22 264	88 954
% del total de población	9.4	4.2	2.7	1.2	3.7
Nicaragua	10 673	18 904	18 722	11 871	45 918
Panamá	2 882	2 064	3 255	1 598	4 744
Estados Unidos	*	1 007	2 001	2 151	5 369
El Salvador	*	574	769	766	8 748
Cuba	*	203	685	569	3 485
Jamaica	17 248	3 947	2 114	243	454
Otros	13 537	6 552	8 059	5 066	20 236
% de nicaragüenses					
Con respecto al total	2.3	2.4	1.4	0.6	1.9
Con respecto a total de extranjeros	24.1	56.9	52.6	53.3	51.6

* No se cuenta con datos por ser valores menores a 1000 personas.

Fuente: Brenes, Gilbert. (1999) Estimación del volumen y características sociodemográficas de los inmigrantes nicaragüenses en Costa Rica. Tesis del Programa de Posgrado en Estadística, Universidad de Costa Rica. Cuadro # 1.1.

Cuadro 1²

² Fuente: Programa Maestría Académica - Comunicación, Universidad de Costa Rica. 2000. © Fundación Arias para la Paz y el Progreso Humano La Población Migrante Nicaragüense en Costa Rica: Realidades y Respuestas. P. 5

Las condiciones socio económicas de Costa Rica frente a las de Nicaragua hicieron del primero el principal país de destino para la población migrante en busca de mejores oportunidades laborales. La inserción de Costa Rica en los procesos de globalización y mundialización de la economía requirió la fuerza de trabajo, por lo general contratada en precarias condiciones por los sectores agrícolas de exportación. En el área urbana, estas poblaciones encontraron oportunidades laborales en sectores como la vigilancia privada, labores domésticas, la construcción y otras actividades del sector servicios.

Cuadro # 5
INDICADORES SOCIALES DE COSTA RICA Y NICARAGUA
AÑOS RECIENTES

INDICADOR	COSTA RICA	AÑO	NICARAGUA	AÑO
Pobreza				
- Método línea de pobreza	21%	1994	68%	1993
- Método necesidades básicas insatisfechas	17,2%		74,8%	
Tasa de desempleo				
Tasa de desempleo abierto	6,2	1996	14,8	1996
Tasa de desempleo total	13,9	1996	25,7	1996
Inversión en educación*	\$345,5 mill.	1994	\$150,9 mill.	1997
Tasa de analfabetismo	5,2	1995	34,3	1995
Gasto per cápita en salud	\$224	1995	\$35	1995
Abastecimiento de agua potable	100%	1998	62%	1998
Servicio alcantarillado y evacuación de excretas	97%	1998	59%	1998
Posición en el IDH	33	1997	127	1997

*Dólares de 1987.

Fuente: PNUD (1999) Estado de la Región. Capítulo 6.

Cuadro 2³

Se evidencia que los y las nicaragüenses rara vez tienen posibilidades de obtener empleos en otras áreas mejor remuneradas y con mejores condiciones laborales diferentes a las mencionadas, aunque posean educación formal.

³ Fuente: Programa Maestría Académica - Comunicación, Universidad de Costa Rica. 2000. © Fundación Arias para la Paz y el Progreso Humano La Población Migrante Nicaragüense en Costa Rica: Realidades y Respuestas. P. 10

En la década de los 90 muchos nicaragüenses ingresan a Costa Rica en busca de empleo, sin embargo, muchos no encuentran como incorporarse a la actividad laboral, por tanto permanecen en condiciones de pobreza y pobreza extrema.

Debido a sus condiciones socioeconómicas y su historia de vida muchos menores nicaragüenses se encuentran en riesgo social. La población migrante en Costa Rica, mayormente joven y en etapa reproductiva establece en Costa Rica relaciones de pareja y arraigo social, por tanto un porcentaje importante de los hijos de las familias son menores de edad.

El proceso migratorio ha provocado la modificación del espacio urbano, causada por el incremento de la demanda de servicios sociales e infraestructura. Esta modificación se caracteriza por una fuerte segregación espacial a raíz del surgimiento de comunidades con deficitarias condiciones sociales y de infraestructura. A partir de 1990 los asentamientos humanos en precario estaban conformados principalmente por nicaragüenses.

Desde el punto de vista de las instituciones, la atención a la población migrante es considerada de alta demanda y saturación donde no se valora a las personas migrantes como participantes activos en la toma de decisiones y formulación de políticas. De manera que las instituciones se limitan a tratar de satisfacer la “alta demanda” en el marco de “concepción universal de los servicios sociales”.

Los gobiernos locales, por su parte, argumentan la ausencia de presupuestos para satisfacer las necesidades de infraestructura que poseen estas poblaciones, sumiéndose en mayores deficiencias en sus condiciones de vida. No cuentan con una estructura técnica y administrativa que les permita atender la llegada masiva de personas migrantes. La mayoría de los alcaldes y alcaldesas consideran a estas poblaciones responsables por problemáticas como la inseguridad, el alcoholismo y las adicciones, considerándolos como un malestar para sus municipios.

Finalmente, la población civil, ONG e instituciones eclesiásticas, ante la ausencia de políticas migratorias integrales por parte del Estado y los gobiernos locales, han desarrollado programas de atención orientados específicamente a la población nicaragüense y personas migrantes. La priorización de recursos y la efectividad de estos programas se lleva a cabo gracias a la cercanía territorial y afectiva con las comunidades.

En este sentido, se puede afirmar que tanto costarricenses como nicaragüenses pobres son víctimas de la violación a una serie de derechos, merced a la segregación económica que presenta nuestra sociedad.

Datos demográficos de la población migrante:

- a) Mayormente provenientes de Nicaragua.

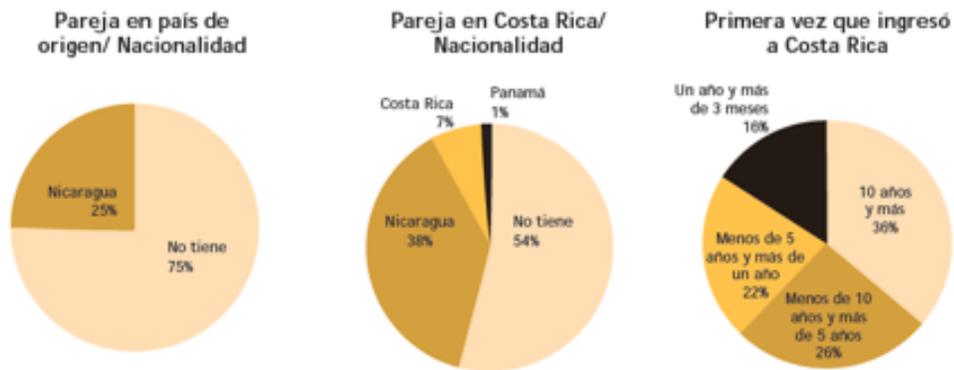
- b) En el área urbana la población migrante masculina se dedica a la obra gris de la construcción, la vigilancia de vecindarios y la femenina a los servicios domésticos.
- c) La edad se encuentra principalmente entre los 25 y 39 años.
- d) Bajo nivel de escolaridad.
- e) Viven en situación de pobreza o pobreza extrema.
- f) Dificultad para obtener vivienda, mala condición de éstas, malas condiciones sanitarias de los asentamientos y hacinamientos.

En la investigación *Flujos migratorios intrarregionales: situación actual, retos y oportunidades en Centroamérica y República Dominicana, Informe Costa Rica* proporciona los siguientes datos acerca de las condiciones de la población migratoria y sus características:



Cuadro 3⁴

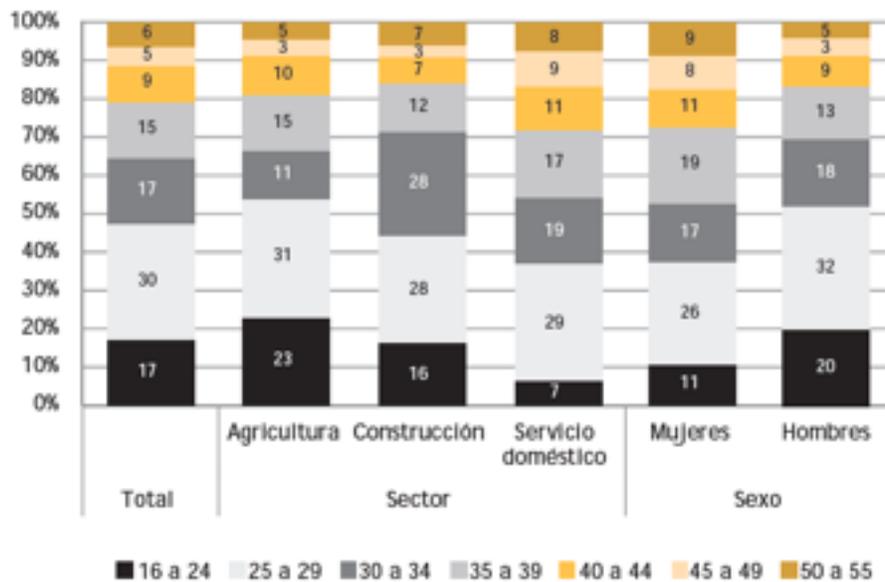
⁴ Fuente: López, B. 2011. *Flujos migratorios intrarregionales: situación actual, retos y oportunidades en Centroamérica y República Dominicana*. P.51



Fuente: Elaboración propia en base a los datos de las encuestas de CID-Gallup en Costa Rica, marzo 2010.

Cuadro 4⁵

GRÁFICO 4.2
COSTA RICA: EDAD DE LOS INMIGRANTES ENTREVISTADOS/AS SEGÚN SECTOR Y SEXO - 2010 (PORCENTAJES)

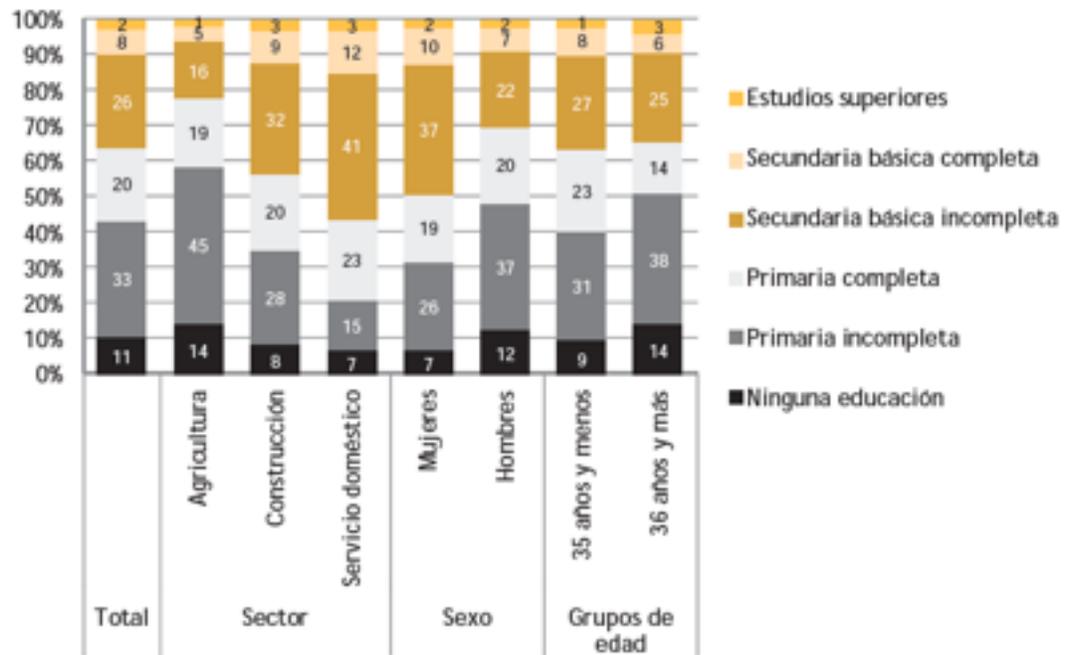


Casos: Total: 300, Agricultura: 150, Construcción: 75, Servicio doméstico: 75; Mujeres: 90, Hombres 210.
Fuente: Elaboración propia en base a los datos de las encuestas de CID-Gallup en Costa Rica, marzo 2010.

Cuadro 5

⁵ Fuente: López, B. 2011. Flujos migratorios intrarregionales: situación actual, retos y oportunidades en Centroamérica y República Dominicana. P.51

GRÁFICO 4.3
COSTA RICA: NIVEL DE EDUCACIÓN DE LOS INMIGRANTES ENTREVISTADOS/AS
SEGÚN SECTOR, SEXO Y GRUPO DE EDAD - 2010 (PORCENTAJES)

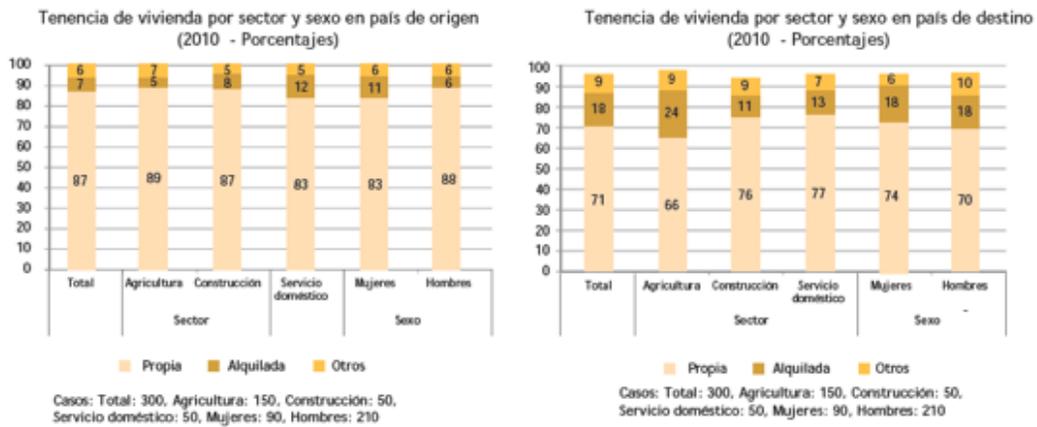


Casos: Total: 300, Agricultura: 150, Construcción: 75, Servicio doméstico: 75; Mujeres: 90, Hombres 210; 35 y menores: 213, 36 y más: 87
 Fuente: Elaboración propia en base a los datos de las encuestas de CID-Gallup en Costa Rica, marzo 2010.

Cuadro 6⁶

⁶ Fuente: López, B. 2011. Flujos migratorios intrarregionales: situación actual, retos y oportunidades en Centroamérica y República Dominicana. P.55

CUADRO 4.4
COSTA RICA: DATOS SOBRE LA VIVIENDA DE LA POBLACIÓN INMIGRANTE ENTREVISTADA EN SU PAÍS DE ORIGEN (PORCENTAJES /MUESTRA = 300/)



Cuadro 7⁷

Informe Estado de la Nación 2020:

El Informe Estado de la Nación 2020 proporciona los datos de la situación de Costa Rica en términos de equidad y oportunidades para todas las personas, en el marco de la pandemia por covid-19 desde inicios del año 2020. El poco dinamismo económico le ha impedido a la población la oportunidad de acceder a un ingreso necesario que le permita disfrutar una vida digna. El ingreso en tiempo de la pandemia a inicios del año 2020, la insuficiente creación de empleos y subsecuente incumplimiento de las garantías sociales, tal como el pago del salario mínimo y el seguro social, ha ocasionado un mayor deterioro en la calidad de vida de amplios sectores de la población y las comunidades vulnerables son las más afectadas, quienes sufren grandes desigualdades sociales y territoriales:

- a) Estancamiento de la pobreza.
- b) Desigualdades sociales y territoriales.

La medición realizada antes de la pandemia Covid-19 en julio del 2019 reveló que la pobreza por ingresos afectaba a un 21% de los hogares, equivalente a 335.895 hogares. y un 5,8% se encontraba en pobreza extrema, (93.542 hogares). Para el 2019 se experimentó una reducción de la pobreza en la población en 0,5 puntos, estimando que había 1.207.381 personas en pobreza total. (Méndez, Luis P. 2020. P. 270)

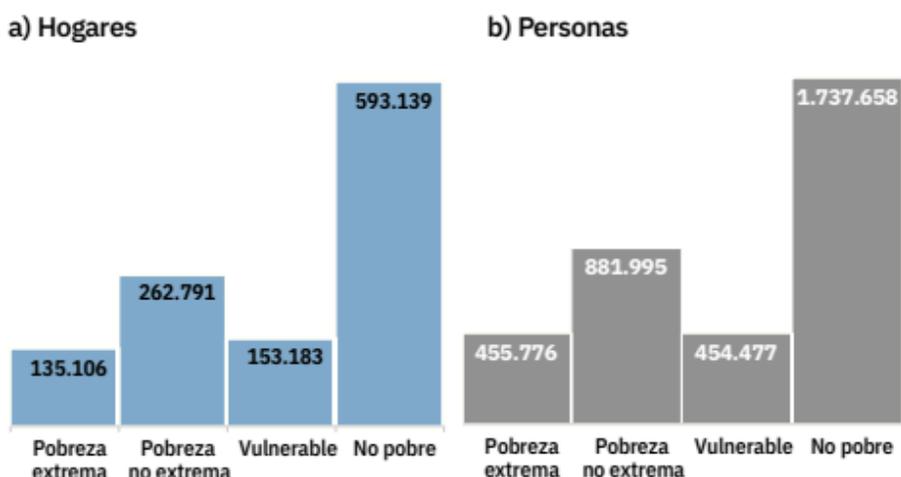
⁷ Fuente: López, B. 2011. Flujos migratorios intrarregionales: situación actual, retos y oportunidades en Centroamérica y República Dominicana. P.65

En el capítulo 6 del informe, según Sinirube (Sistema Nacional de Información y Registro Único de Beneficiarios del Estado) en la base de datos consolidada y depurada para julio del año 2020, se registra un 11,8% de la población se encuentra en extrema pobreza, un 23% en pobreza no extrema un 13,4% como vulnerable y un 51,8% corresponde a no pobre por línea de ingreso.

*Estas cifras corresponden a datos del Sinirube, que no son comparables con las del INEC.

Gráfico 6.1

Distribución de hogares y personas, según condición de pobreza^{a/}. Sinirube a julio de 2020



a/ La pobreza se mide por línea de ingreso: la extrema indica que el hogar carece de ingresos suficientes para adquirir una canasta básica alimentaria (CBA); la no extrema tiene ingresos entre la CBA y la línea de pobreza (LP); la vulnerable se ubica entre 1 y 1,4 veces la LP; y la no pobre posee ingresos por encima de 1,4 veces la LP.

Fuente: Elaboración propia con datos del Sinirube.

Cuadro 8⁸

Considerando que entre un 48% y un 51% de las poblaciones vulnerables se localizan en el GAM, podemos suponer que la comunidad meta que interesa a esta investigación se está viendo afectada por el shock ocasionado por la pandemia Covid-19, en un escenario donde hay una alta probabilidad de que uno o más miembros de la familia podría estar en situación de desempleo, hayan sufrido una disminución de su salario o sus condiciones laborales se hayan visto afectadas.

⁸ Informe Estado de la Nación 2020. Versión Web. P. 211

2- Situación de la enseñanza de las artes en Costa Rica

El Currículo educativo del MEP y su ejecución en La Carpio

“Para qué tractores sin violines”

José Figueres Ferrer

Para los niveles de I, II ciclo y educación diversificada, en el año 2013, el Ministerio de Educación Pública publicó el *Programa de Estudio de Artes Plásticas*. (Programas de estudio de artes plásticas. Ministerio de Educación Pública. (2013). Costa Rica).

Este programa es un manual para los docentes que comprende los contenidos que se deben utilizar en las escuelas. Sin embargo, no en todos los centros educativos públicos se imparte la materia de artes plásticas, en muchos casos se hace como materia “especial” y no es considerada una materia fundamental para el desarrollo de los estudiantes, de manera que se omite o se imparte de forma “no regular”. En algunas comunidades de las periferias o áreas rurales, las escuelas son unidocentes, por lo tanto los pocos recursos con los que cuentan estos centros educativos dificulta el desarrollo del programa establecido por el MEP de una manera continua y extendida en el tiempo.

La Escuela La Carpio, para el 2020 contaba con una población de 1710 estudiantes en primer y segundo ciclo, y un total de 80 docentes, cada grupo está compuesto por 29 estudiantes. El espacio físico cuenta con una cancha deportiva y recreativa de 672 m² cuadrados y un espacio de 8 m² para actividades artísticas. La materia de artes plásticas no está incluida en el plan de estudios después de un recorte de presupuesto, según explica su actual directora. Realizan un festival al año como actividad cultural y no se registran actividades culturales y artísticas organizadas por instituciones de gobierno o por la Municipalidad de San José. (Entrevista con la directora de la Escuela La Carpio. 2020)

3- Experiencias documentadas durante los talleres realizados en La Carpio

La siguiente es una recopilación de fotografías de sitio capturadas durante los talleres realizados en La Carpio, todos los ejercicios fueron ejecutados utilizando prototipos diseñados para ser aplicados al grupo de niños(as) que participaron en el Taller Experimental de Artes Plásticas:

1- Estudio del Punto y la línea en el plano

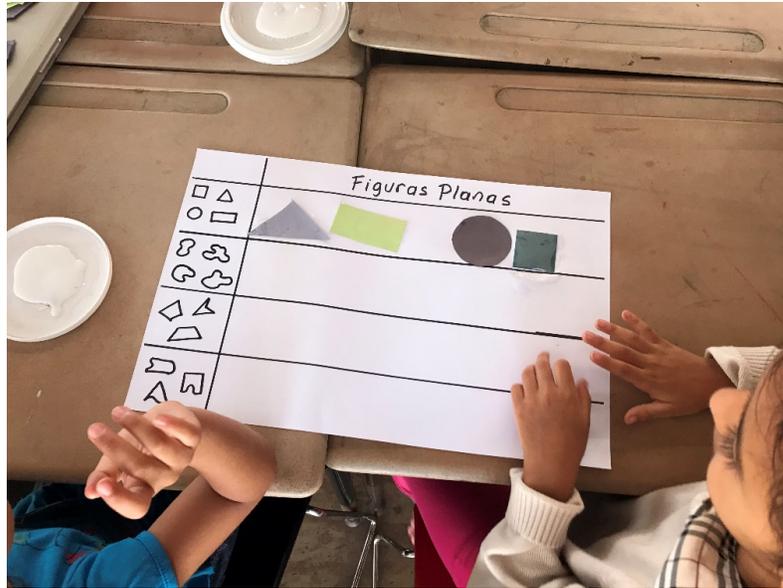


Ejercicio: Punto y línea
 Grupo de niños(as) de 6-8 años

2- Estudio de la Forma:



Ejercicio: Mapa de tipos de formas
 Mapa de formas



Ejercicio: Mapa de formas
Niños de 7



Ejercicio: La forma
Collage
Niña de 7 años

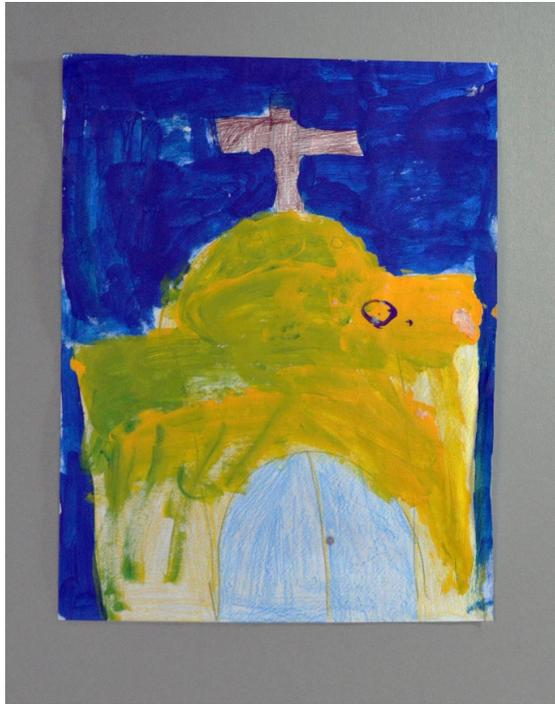


Ejercicio: La forma tridimensional
Escultura con materiales de desecho
Niña de 7 años

3- Estudio del color:



Ejercicio: Círculo cromático
Niña de 9 años



Ejercicio: Teoría del color
Pintura
Niño de 7 años

4- Estudio de la textura:



Ejercicio: Mapa de texturas
Niña de 9 años



Ejercicio: Texturas
Collage
Niño de 7 años



Ejercicio: Texturas
Máscara hecha con materiales de desecho
Niño de 7 años

5- Estudio del volumen:



Ejercicio: Volumen
Modelado con cerámica
Niña de 9 años



Ejercicio: Volumen
Modelado con cerámica
Niña de 9 años



Ejercicio: Volumen
Modelado con cerámica
Niño de 7 años

6- Estudio del movimiento:



Ejercicio: Movimiento
Esculturas móviles
Niños de 7-10 años

IV

MARCO TEÓRICO

Existen diversas teorías acerca de la pedagogía desarrolladas en el siglo XX que han revolucionado la educación y mucho se ha escrito sobre el tema. El constructivismo dio paso a nuevos conceptos y prácticas, donde los estudiantes tienen un papel más activo en la educación, formando parte de un proceso interactivo y dinámico, en el cual la mente interpreta la información al construir modelos más complejos y potentes. Dicho en otras palabras, el estudiante construye sus propios conocimientos a partir de sus experiencias y conocimientos previos, su relación con el entorno y la interacción con sus maestros.

Mucho se ha escrito acerca de la importancia del arte en el proceso educativo, tanto en la educación por medio del arte como de la educación del arte en sí mismo. Por lo tanto, en esta investigación se analizan las principales teorías y autores que han realizado investigaciones en pedagogía y pedagogía del arte.

1- El constructivismo

El constructivismo trata de reformar la visión objetiva de la realidad por una más subjetiva construida por el estudiante como ser activo influido por su razonamiento y el mundo afectivo.

En el método constructivista el conocimiento es visto como una construcción del ser humano, cada persona percibe la realidad, la organiza y le da sentido en forma de constructos.

Cada persona posee una interpretación de la realidad única, dependiendo de sus capacidades físicas y emocionales y de sus condiciones sociales y culturales. Visto de este modo desde el método constructivista se puede pensar en ese proceso “como una interacción dialéctica entre los conocimientos del docente y los del estudiante, que entran en discusión, oposición y diálogo, para llevar a una síntesis productiva y significativa: el aprendizaje”. (Ortiz, D. 2015) Ortiz señala que tanto docentes como estudiantes siempre van a estar influenciados por condiciones biológicas, sociales, culturales, políticas e históricas y estos factores quiérase o no van a formar parte del proceso de aprendizaje.

Los teóricos del constructivismo coinciden en que la educación debe promover el crecimiento del estudiante y este debe formar parte del proceso de aprendizaje de forma activa y nunca pasiva, como solamente receptor del conocimiento. La escuela hace

accesible aspectos fundamentales para el desarrollo personal y no solo cognitivos. Es el alumno el que construye el aprendizaje, según sus capacidades tanto físicas como emocionales, partiendo de sus conocimientos y experiencias previas, es decir respeta la individualidad de cada alumno como ser humano único. Teniendo esto en cuenta, según Herbert Read, la individualidad de una persona puede ser de incalculable valor para toda la humanidad. Se puede afirmar entonces que el fin de la educación es fomentar esta individualidad, ya que estas características únicas carecen de valor en el aislamiento. (Read, H, 1995).

El aprendizaje es un proceso mediante el cual se adquieren destrezas motoras e intelectuales, incorpora nuevos contenidos formativos y estrategias de conocimiento y acción. Entonces, el proceso educativo no puede verse como una única acción, sino como un proceso que conduce a la integración y organización de ciertos contenidos. En consecuencia, para poder hablar de educación se debería hablar de un cambio sustancial en las personas que permanezca en el tiempo.

Para esta investigación se mencionan los principales autores del constructivismo:

Jean Piaget

La teoría cognitiva de Piaget, también conocida como evolutiva, debido a que es un proceso paulatino y progresivo que avanza conforme el niño(a) crece y madura.

Piaget se considera una de las figuras más representativas de la psicología en el s. XX, y sus teorías se han aplicado exitosamente en otras áreas del conocimiento tales como la pedagogía, la matemática, la lógica y la epistemología.

Sus teorías tuvieron dos direcciones principales:

- a) Descubrir y explicar las formas más elementales del pensamiento humano desde sus orígenes.
- b) Seguir su desarrollo ontogenético hasta los niveles de mayor elaboración y alcance, identificados por él con el pensamiento científico en los términos de la lógica formal. (Saldarriaga, 2016)

La teoría ontogenética del constructivismo parte de que el desarrollo cognitivo de la persona surge de formas hereditarias muy elementales, para ser construido mediante un proceso psicogenético. Piaget explica esto como una secuencia de momentos de equilibrio y desequilibrio, donde el desequilibrio es provocado por las experiencias externas y la actividad de la persona permite retomar de nuevo el equilibrio, esto gracias a elementos endógenos e individuales.

La teoría sostiene que este proceso de maduración biológica conlleva al desarrollo de estructuras cognitivas, cada vez más complejas, lo cual facilita una mayor relación con el

ambiente en el que se desenvuelve el individuo y, en consecuencia, un mayor aprendizaje que contribuye a una mejor adaptación.

Este desarrollo se lleva a cabo en etapas:

- a) **Desde el nacimiento hasta los dos años de edad aproximadamente:** Antes de la adquisición del lenguaje se lleva a cabo la etapa “Inteligencia Sensorio-motriz”, esta etapa aparece como una expresión de la función simbólica que acaba de adquirir el niño(a). Se define por la interacción física con el entorno. En este momento el desarrollo cognitivo es experimental y se da también por la interacción con otras personas, objetos o animales. Los niños(as) juegan para satisfacer sus necesidades mediante la interacción entre ellos y su entorno, a este comportamiento Piaget le llama “comportamiento egocéntrico. (Piaget, La psicología de la Inteligencia. 2009. p. 134)
- b) **Desde los 18 meses de edad hasta los 7 años:** Cuando hace aparición la función simbólica y perceptual que hace posible la adquisición del lenguaje. Los niños(as) adquieren la capacidad de ponerse en el lugar de los demás y es por esta razón que realizan juegos de rol. Aun en este momento, el egocentrismo está presente y todavía no son capaces de acceder a pensamientos o reflexiones más abstractas y realizar operaciones complejas, como lo hace un adulto, es por esta razón que a esta etapa Piaget la llama el “pensamiento mágico” porque los pensamientos de los niños(as) son las interpretaciones que ellos hacen de cómo funciona el mundo.
- c) **De los 7 a los 12 años:** Se organizan las operaciones concretas, es decir agrupaciones operatorias del pensamiento referidas a los objetos que pueden manipularse o susceptibles a percibirse intuitivamente. Dicho de otra manera, los niños(as) empiezan a usar la lógica para llegar a conclusiones válidas, para lo cual necesitan situaciones concretas, no abstractas. Otro aspecto importante en esta etapa es que los niños(as) pueden clasificar aspectos de la realidad de una forma más compleja. Otro punto que caracteriza esta etapa es que el niño(a) deja de ser egocéntrico. En esta tercera etapa, se elabora el pensamiento formal, cuyas agrupaciones caracterizan a la inteligencia reflexiva compleja. Esto quiere decir que los niños(as) ganan una lógica que les permite llegar a conclusiones abstractas que no están ligadas a casos concretos.

Lev Vigotsky

Esta teoría está basada en que el proceso de aprendizaje se lleva a cabo por medio de la interacción de las personas con el medio. Cada persona adquiere conciencia de quien es a

través del aprendizaje de símbolos, que contribuyen al desarrollo de pensamientos cada vez más complejos, en la sociedad en la cual forman parte.

Para Vigotsky la “zona de desarrollo próxima es esencial”, está en la distancia que se da entre el conocimiento que el sujeto puede adquirir por sí mismo y el que adquiere con ayuda de un experto en el tema.

Vigotsky abordó la teorización de las implicaciones de factores sociales, culturales e históricos los cuales desempeñan un papel en el desarrollo individual. Propone que todo el pensamiento está ligado al contexto y que hablar de desarrollo individual está fuera de lugar, por lo tanto todo lo que llamamos cognición está situado en unas circunstancias sociales, culturales e históricas específicas. Indudablemente Vigotsky considera las diferencias individuales y biológicas. Estas diferencias presentes en las pautas de comunicación dan lugar a las diferencias en las pautas de mediación social y en consecuencia, a diferencias en el desarrollo.

Vigotsky afirma que en la pedagogía la enseñanza directa de conceptos es imposible, que el niño(a) aprende solamente las palabras, sin un concepto y que es puro verbalismo, el niño(a) se hace con la palabra por medio de la memoria en lugar del pensamiento. Este conocimiento termina siendo inadecuado. (Daniels, 2003). De acuerdo con lo anterior, los conceptos para que sean aprendidos de forma eficaz, se debe estimular la conciencia de la forma y la estructura conceptual, y de esta forma permitir el acceso y el control individual de los conceptos científicos adquiridos.

Según los autores de las teorías de Vigotsky, también influye positivamente en las emociones y las relaciones estéticas, no solo en las cognitivas e inició el desarrollo de metodologías apropiadas para impulsar la creación de formas adecuadas de investigación e intervención. Una manera de comprender a Vigotsky es verlo como un “psicólogo cultural”.

En resumen, Vigotsky planteó en sus investigaciones que el aprendizaje con los métodos tradicionales verbales, puramente escolásticos no influye en el desarrollo de las capacidades de los niños(as). Por tanto había que tomar en cuenta los factores contextuales, y que se debía enseñar la capacidad de emplear las palabras de una forma más consciente y voluntaria para que fueran usadas como instrumentos del pensamiento, como “cuando se aprende álgebra, el niño(a) llega a entender las operaciones aritméticas como casos particulares de operaciones algebraicas. Esto ofrece al niño(a) una visión más libre, más abstracta y generalizada de sus operaciones con cantidades concretas. De la misma manera que el álgebra libera el pensamiento del niño(a) de relaciones numéricas concretas y lo eleva a un nivel de pensamiento más abstracto, aprender un idioma extranjero libera el pensamiento verbal del niño(a) de formas lingüísticas concretas de los fenómenos”. (Vygotsky, 1987, pág. 180, como se citó en Daniels, 2003. pág. 85)

Gardner y las inteligencias múltiples

La teoría de las inteligencias múltiples fue ideada por el psicólogo Howard Gardner, quien se licenció en la Universidad de Harvard en 1961. La teoría de las Inteligencias Múltiples se dio a conocer en su libro *Frames of Minds*. Gardner ha escrito varios libros acerca de la práctica educativa y la creatividad artística.

Él basa su teoría en la ciencia cognitiva, que, a diferencia del modelo conductista, cree en que las personas son agentes activos. De sus estudios y observaciones dedujo que la capacidad cognitiva de las personas es un conjunto de capacidades independientes y no una única.

H. Gardner considera la mente humana como una serie de facultades relativamente separadas, pero que mantienen unas vagas e imprevisibles relaciones entre sí. Veinte años después de que escribiera su libro “Las Inteligencias Múltiples” en el libro “La Inteligencia Reformulada” define la inteligencia de la siguiente manera:

«un potencial biopsicológico para procesar información que se puede activar en un marco cultural para resolver problemas o crear productos que tienen valor para una cultura».
Gardner (p. 29)

Afirma que las inteligencias son potenciales y neurales y que se activan de acuerdo a los estímulos culturales y oportunidades existentes en su cultura, del contexto familiar, enseñanzas que reciba y decisiones que tome la persona en situaciones determinadas.

En su libro “The Frame of Minds” Gardner propuso siete inteligencias separadas en el ser humano que se mencionan a continuación:

a) Lingüística:

Supone una sensibilidad especial hacia el lenguaje hablado y escrito. La capacidad de aprender idiomas y utilizar el lenguaje para alcanzar determinados objetivos.

b) Lógico matemática:

La inteligencia lógico-matemática supone la capacidad de analizar problemas de una manera lógica, de llevar a cabo operaciones matemáticas y de realizar investigaciones de una manera científica.
Gardner (Pág.35)

c) Inteligencia musical:

Se refiere a la capacidad de interpretar, componer y apreciar pautas musicales. Se considera análoga a la inteligencia lingüística.

d) Inteligencia corporal cinestésica:

Supone la capacidad de utilizar partes de su propio cuerpo para crear productos o resolver problemas. Este tipo de inteligencia es

importante para los bailarines, artesanos, mecánicos, actores, deportistas.

e) Inteligencia espacial:

La inteligencia espacial supone la capacidad de reconocer y manipular pautas en espacios grandes (como hacen, por ejemplo, los navegantes y los pilotos y en espacios más reducidos como hacen los arquitectos, escultores, artistas gráficos, cirujanos)

f) Inteligencia interpersonal:

Esto se refiere a la capacidad de comprender las intenciones, motivaciones y los deseos ajenos, por tanto facilita el trabajo con personas, por ejemplo: los vendedores, psicólogos, médicos, políticos, líderes religiosos.

g) Inteligencia intrapersonal:

Supone la capacidad de comprenderse a uno mismo, sus propios miedos, capacidades y deseos y emplear este conocimiento para regular la propia vida.

En su teoría de las inteligencias múltiples, Gardner visualiza la naturaleza del ser humano desde el punto de vista cognitivo y lo describe como un conjunto de inteligencias que puede movilizar y conectar en función de sus propias necesidades y las preferencias de su cultura.

Él considera que el ser humano del siglo XXI debería de encontrar la manera de aprovechar esta capacidad de la especie humana única de contar con múltiples inteligencias.

“Se considera que el niño(a) es como una simiente que, aunque pequeña y frágil, contiene en sí el “germen” del virtuosismo artístico. El rol del naturalista o del jardinero que cuida la simiente es más que nada preventivo: debe proteger a los retos de las influencias nocivas- vientos muy fuertes, malignos cuervos- para que las semillas tengan la oportunidad de desenvolverse solas hasta convertirse en flores de singular belleza.”

Gardner, H. 2005. Arte, Mente y Cerebro. Barcelona. (p.271)

Gardner en su libro Arte, Mente y Cerebro plantea que los niños(as) en la primera infancia (de los dos a los seis años aproximadamente) presentan habilidades artísticas comparables con las de los adultos artistas consagrados, siendo capaces de lograr un nivel de expresividad e imaginación que el autor compara “al menos en un nivel superficial” en cuanto al sentido de la composición, riqueza de expresión, empleo del color con artistas como Paul Klee, Joan Miró o Pablo Picasso. Sin embargo, al llegar a los siete años e ingresar a las aulas, el poder creativo disminuye precipitadamente, cualitativa y cuantitativamente. Para comprender este fenómeno Gardner inicia analizando el

desarrollo infantil de la siguiente manera, basándose en las etapas del desarrollo definidas por Piaget:

1-2 años de edad:

Los niños(as) adquieren el conocimiento del mundo de forma directa, a través de los sentidos y de acciones concretas. Aprende acerca de los objetos físicos y personas de su mundo por medio de encuentros reales. Y adquiere su primer contacto con el mundo social.

2-7 años de edad:

A esta etapa Gardner la denomina como "revolución del conocimiento". Es en este período donde el niño(a) empieza a conocer y dominar los diversos símbolos presentes en su cultura. Para este momento, no solo conocerá del mundo directamente, sino que tendrá la capacidad de comunicar su conocimiento de objetos y personas de forma simbólica y lingüística. Además, en esta etapa aprenden a usar otros símbolos, como los gestos, movimientos corporales, dibujos, figuras de arcilla o plastilina, los números, la música, entre otros.

7-12 años de edad:

Es en este período donde los niños(as) empiezan a someterse a las convenciones, a seguir las reglas al pie de la letra, no aceptan experimentaciones y tienen la necesidad de adaptarse a sus pares; afectando sus actividades. Por ejemplo, sus dibujos empiezan a buscar apegarse a la realidad o incluso dejan de hacerlos por completo. Lo mismo sucede con otras formas de expresión, como en el lenguaje, los niños(as) dejan de hacer sus combinaciones metafóricas. Gardner llama esta etapa "el tiempo de dominar las reglas o normas" por la preocupación imperante en la literalidad.

Durante la etapa pre-escolar no es necesario intervenir activamente en las actividades artísticas de los niños(as), es suficiente con facilitarles materiales y exponerlos a las correspondientes obras. Durante la etapa de la pre adolescencia, con el ingreso a la escuela y la preocupación por las normas y las convenciones, la instrucción de los maestros es de suma importancia. Gardner opina que los niños(as) deberían ser capacitados en las destrezas artísticas antes de la adolescencia y ser un ejecutante consumado, para cuando llegue la adolescencia y se intensifique la autocrítica, se diga "no lo hago tan mal". De lo contrario, si los resultados son inadecuados comparados con los demás, es muy probable que se desaliente y abandone por completo la actividad artística.

Gardner menciona dos posturas, con respecto a la educación artística, una, la de Rousseau, en la cual el maestro es solamente un preceptor, no tiene un papel activo en la educación artística y se limita a facilitar los materiales requeridos. La otra es el de la instrucción, en la cual el niño es cuidadosamente instruido en el dominio de las técnicas artísticas para que alcance un nivel "prometedor". Sin embargo, el autor afirma que ambas posturas deben verse a través del lente del desarrollo del pequeño:

- a) Físico
- b) Intelectual
- c) Afectivo

Para el desarrollo de esta investigación, interesa la postura de Gardner con respecto a la educación artística dirigida a niños(as) de los 7 a los 12 años. Según escribe, a esta edad ha adquirido el dominio inicial de los principales medios simbólicos de su cultura, puede producir una obra literaria, percibe los elementos internos de una composición musical y con respecto a las artes visuales comprende conceptos como composición, equilibrio y construcción.

Se refiere al niño(a) como un incipiente artista que posee la materia prima para dedicarse al proceso artístico. A esta edad, ya ha adquirido los conocimientos intuitivos del sistema de símbolos y está altamente capacitado para aprender prácticamente cualquier cosa. Gardner afirma que con pocas semanas de entrenamiento el niño(a) logrará mayor contemplación, prestar más atención a aspectos estilísticos, conocer y reproducir el lenguaje metafórico. Recordemos que a esta edad, tienen poca propensión a producir metáforas.

Aproximadamente a los 6 y 7 años ellos(as) son capaces de aprender el concepto de tercera dimensión en sus dibujos, con poco tiempo de instrucción pueden aplicar relaciones de profundidad.

Durante la adolescencia, pierden notablemente el interés por el arte, posiblemente porque en esta etapa desarrolla su capacidad de razonar críticamente a un nuevo nivel, adoptando una opinión crítica de su propio trabajo y comparándolo con los de otros individuos muy idóneos. Si esta comparación le indica que sus aptitudes son inadecuadas perderá la motivación para seguir produciendo y se volverá solo un observador. Se vuelve de vital importancia realizar un esfuerzo pedagógico durante el período de la preadolescencia, para que cuando alcance la mayor agudeza crítica, sus trabajos no le resulten tan inadecuados y no abandone la práctica artística.

El Método de la Pedagogía científica de María Montessori

“Un método educativo que tenga por base la libertad, debe intervenir para ayudar al niño a conquistarla; esto es, a disminuir dentro de lo posible las trabas sociales que limitan su actividad. Y a medida que el niño avance por este camino, sus manifestaciones espontáneas revelarán mejor su naturaleza. He aquí por qué la primera intervención

educativa ha de tener por objeto conducirlo por el camino que ha de llevarle a su independencia” Montessori, M.(2016)

María Montessori revolucionó los parámetros de la educación existente hasta el momento, ubicando al niño(a) como protagonista de todo el proceso educativo. Uno de los principios fundamentales del Método Científico, creado por Montessori, debe ser la libertad de los alumnos, libertad que permita el desarrollo de sus habilidades espontáneas. Ella propuso que si se va a desarrollar un método basado en las capacidades individuales del alumno, éste debe llevarse a cabo por medio de la observación exactamente reglamentada de los niños(as) en su libertad manifestada de forma espontánea. Para esto es necesaria la adaptación del ambiente y el mobiliario. Por ejemplo, María Montessori proponía que los muebles debían ser ligeros y transportables, para que ellos(as) pudieran elegir la posición que más les conviene, acomodarse y sentarse en su puesto, lo cual constituirá un signo de libertad y un medio educativo. En métodos antiguos la disciplina consistía en el silencio e inmovilidad, en cambio en el método Montessori, los niños(as) mueven libremente los bancos y mesas, produciendo ruido al arrastrarlas, esto pone en evidencia su incapacidad y procuran corregirse; cuando al fin se logra el silencio y la quietud significa que el niño(a) ha aprendido a moverse. Consiste en aprender del error y no castigar el error. Esta destreza del movimiento le será útil fuera de la escuela y le asegurará para el futuro maneras libres pero correctas.

María Montessori escribe que la libertad del niño(a) debe tener como límite el interés colectivo, como forma de la “educación de las buenas maneras y los actos”, para esto es importante que el maestro tenga una función más activa que pasiva, y que su paciencia sea una “ansiosa curiosidad científica y respeto por el fenómeno observado” (Montessori, 1916. Pág. 93)

“Para constituir una Pedagogía Científica, es preciso abrir nuevos caminos distintos de los seguidos hasta ahora.”

Según María Montessori es necesario que la preparación de los maestros corresponda a la transformación de la escuela, que sean capaces de aplicar los métodos de observación y experimentación con los que han sido iniciados. El maestro se convierte en un guía y no solo en un transmisor de la información, es un intermediario entre el conocimiento y el niño(a), favoreciendo la autonomía en el aprendizaje.

Las dos principales razones por las que el método de Montessori revolucionó la educación son las siguientes:

- a) La creación de materiales que favorecen el aprendizaje
- b) Puso a la escuela al alcance del niño(a). Ella pensaba que se debía cambiar la escuela adaptándola al mundo infantil y no al niño(a) a la escuela.

Con el método Montessori los niños(as) se desarrollan en un ambiente preparado, basado en los siguientes aspectos:

- a) Autonomía
- b) Independencia
- c) Iniciativa
- d) Capacidad de elegir
- e) Desarrollo de la voluntad
- f) Autodisciplina

Se pretendía que los estudiantes desarrollaran sus propias capacidades, por sí mismos y por los demás, dando como resultado seres humanos más equilibrados e independientes. El niño(a) vive un proceso de “autoconstrucción” en cada etapa de su desarrollo, desde la primera infancia hasta la edad adulta.

2- La importancia del arte en la educación infantil

Durante el siglo XX numerosos estudios y publicaciones evidenciaron en la teoría la importancia de incluir el arte en la educación, principalmente si esta es otorgada desde las primeras fases de la infancia, proporcionando a las personas una visión completa y amplia del mundo, desarrollando una capacidad de aprehensión y conocimiento que difícilmente se logra por otros medios Andueza et. al. (2016). Sin embargo, la realidad en la educación moderna es otra. Rara vez a las asignaturas artísticas se les da importancia dentro de los planes de estudios de las instituciones educativas y lamentablemente, frente a las crisis se prescinde fácilmente de ellas. El siglo XXI presenta nuevos retos, tomando en cuenta la velocidad con que crece la tecnología y los seres humanos se comunican mayormente por medios audiovisuales, donde los niños(as) a temprana edad tienen acceso a las diferentes tecnologías y nuevos medios globalizados de comunicación, es de primordial importancia que se le dé a la educación artística la relevancia que se le da a las ciencias o las matemáticas y otras materias categorizadas como básicas en las escuelas. (Influencia de las Tecnologías Digitales, Naciones Unidas. 2020)

La finalidad de la educación:

Se parte de la premisa de que cada persona es única y que posee características igualmente únicas que no posee ningún otro individuo, por tanto, la individualidad de una persona puede ser de incalculable valor para toda la humanidad. Podría decirse entonces que el fin de la educación es fomentar esta individualidad, ya que estas características únicas carecen de valor en el aislamiento. Read (1995).

La Educación en el arte o estética como la llama Read, que abarca todos los modos de expresión individual: las artes visuales, la música, las artes escénicas, la literatura; sobre los cuales se basan la conciencia, la inteligencia y el juicio del individuo humano, cuando entra en relación armoniosa con el mundo exterior se construye una personalidad integrada. Read define la educación como el “cultivo de los medios de expresión” Read. (1995).

Si el arte no es otra cosa que sonidos, imágenes, movimientos, herramientas y utensilios, entonces la educación debería ser enseñar a hacer arte.

El arte y los niños(as):

“El arte es una de esas cosas que, como el aire o el suelo, está a nuestro alrededor en todas partes, pero que raramente nos detenemos a considerar” (Read. 1995)

Read afirma que el arte es todo aquello que hacemos para agradar a nuestros sentidos, sin embargo, no es la intención de esta investigación dar una definición de arte.

Los niños y las niñas empiezan a expresarse desde el nacimiento, durante las primeras semanas de vida. Read las identifica de dos formas:

- a) Expresión dirigida: Satisfacer sus necesidades básicas, tales como hambre o sueño.
- b) Expresión no dirigida: Exteriorizar sentimientos tales como enojo, ansiedad, alegría

El juego es la forma más evidente de expresión libre de los niños y las niñas y la expresión plástica se puede describir como una forma de juego. El juego es la expresión de la relación del niño(a) con la totalidad de la vida, por lo tanto, el juego se puede considerar como una forma de arte. Read. (1995).

Las ideas de Read continúan siendo importantes en el siglo XXI argumentando que la cultura y el arte son primordiales en la educación integral para permitir que las personas se desarrollen plenamente. En la sociedad de hoy, donde la cultura audiovisual ha cobrado tanta importancia, se vuelve necesario discriminar, decodificar y discernir entre lo virtual y lo real, además en un contexto globalizado donde el bombardeo de información es de grandes magnitudes y a una velocidad creciente, es de crucial importancia desarrollar un pensamiento crítico. La educación artística ofrece como materia clave para el desarrollo de todas estas capacidades por su carácter visual y plástico, por su importancia en el desarrollo del pensamiento simbólico, la percepción visual, el pensamiento divergente.

El proceso creativo es una forma de interpretar y de vivir el mundo:

El proceso de cognición y percepción inicia a muy temprana edad desde que el niño(a) materializa lo imaginado, es cuando se construyen las representaciones de otra realidad a través de las cuales los niños(as) transmiten sus vivencias. Vigotsky plantea que el ser humano se desarrolla, no sólo a partir de sus vivencias pasadas, sino que las toma y elabora de nuevos planteamientos, es esta capacidad creadora del ser humano la que le permite proyectarse hacia el futuro, crear y transformar el presente. La imaginación está relacionada con la creatividad, si bien es cierto es parte de la creación artística, también es necesaria en el ejercicio de otras disciplinas, como las ciencias o las tecnologías. Toda creación del ser humano ha tenido que ser previamente imaginada, y es por medio de esta triangulación entre la imaginación, captación de la esencia y capacidad de síntesis que se llega a la construcción de lo imaginado. Andueza (2016).

La educación artística como la educación por medio del arte aportan elementos fundamentales en la formación de personas plenas, sin los cuales Read escribe, el mundo cae en el caos y desequilibrio social.

Otros aportes del arte a la formación de las personas son:

- a) La importancia de la experimentación
- b) El valor del proceso
- c) El desarrollo integral del individuo en el que se contiene la creatividad
- d) La imaginación
- e) La alfabetización visual
- f) El desarrollo cognitivo
- g) La comprensión de los sucesos
- h) La valoración de las emociones

Por otra parte, el arte traspasa la frontera del desarrollo individual, aportando significativamente a la dimensión social y a la interacción con otros.

Pensar en la educación sin tomar en cuenta las emociones y los sentimientos es un error ya que la sociedad actual requiere de personas sanas, equilibradas y capaces de aportar positivamente al medio en el cual interactúan. Como se mencionó anteriormente, en su libro "La Inteligencia Reformulada" H. Gardner incluye la inteligencia intrapersonal e interpersonal, como capacidades importantes en los seres humanos. El arte va más allá de lo cognitivo y del desarrollo de las capacidades individuales, sino que también afecta positivamente la dimensión de lo social.

El arte enseña y habla acerca de la multiculturalidad, de la naturaleza, del caos y del orden, de la humanidad, del pasado y el presente, del ambiente y de los sentimientos y emociones propios, todos aspectos importantes para la vida.

Es por esta razón que en el siglo XXI se han realizado esfuerzos por incluir el arte en la educación de una forma cualitativa, sistemática y continua.

Por las razones antes mencionadas, la UNESCO desde principios del siglo XXI, ha promovido la práctica y estudios referentes al arte. La Segunda Conferencia Mundial Sobre Educación Artística, celebrada en Seúl, Corea, en el año 2010, que reunió a 650 personas expertas en educación artística, procedentes de 65 países. Todos los participantes en la Conferencia ratificaron la importancia de la educación artística en la transformación constructiva de los sistemas de educación, con la finalidad de satisfacer las necesidades de los estudiantes, en un mundo que se transforma con rapidez y que se caracteriza por un lado por los adelantos tecnológicos y por otro, por las injusticias culturales y sociales. Es importante destacar que en La Conferencia todos los participantes coincidieron en que la educación artística es capaz de contribuir directamente a la solución de los problemas sociales y culturales que afronta el mundo contemporáneo. Los tres objetivos de la II Conferencia Mundial Sobre Educación Artística:

OBJETIVO 1: Velar porque la educación artística sea accesible, como elemento esencial y sostenible de una educación renovada de gran calidad

OBJETIVO 2: Velar porque las actividades y los programas de educación artística sean de gran calidad, tanto en su concepción como en su ejecución

OBJETIVO 3: Aplicar los principios y las prácticas de la educación artística para contribuir a la solución de los problemas sociales y culturales del mundo contemporáneo.
(Segunda Conferencia Mundial Sobre la Educación Artística. Seúl. 2010)

La Unesco impulsó el proyecto desarrollado por la doctora Anne Branford, realizado por el ERSI, en nombre de Art Council de Irlanda, con niños entre los 3 y los 13 años. Este estudio tuvo el propósito de medir el impacto de la participación de niños(as) en actividades artísticas y culturales en el desarrollo cognitivo y el bienestar emocional de personas de Irlanda.

El estudio encontró que los niños, niñas y jóvenes que participan de las actividades artísticas y culturales poseen mejor desempeño escolar, tienen una mejor "autoimagen académica", son más felices y experimentan menos ansiedad, tienen menos dificultades socioemocionales, mejor desarrollo cognitivo, mayor interés en las artes extracurricularmente y con frecuencia leen más fuera de la escuela.

Este artículo también menciona que los niños(as) en condiciones socioeconómicas bajas y de familias de personas migrantes tienen mucho menos acceso a las actividades artísticas y culturales. Branford (2017).

Algunos ejemplos de la enseñanza del arte en Latinoamérica:

En Latinoamérica se han realizado importantes investigaciones y publicaciones por parte de los gobiernos para garantizar a los niños, niñas y adolescentes el derecho a tener acceso al arte y la cultura, a continuación se mencionan algunos de ellos:

- a) **La Caja de Herramientas de la Educación Artística:**
Consta de cuatro publicaciones realizadas por el gobierno de Chile con el fin de desarrollar una educación artística que prepare a las personas para enfrentar el mundo actual, de forma más igualitaria y equitativa. Estos cuadernos constituyen una útil guía de trabajo para docentes, facilitadores, mediadores culturales y otros gestores de cultura.

- b) **Arte, Educación y Primera Infancia: Sentidos y Experiencias:**
Publicación de la OEI, realizado por el equipo de coordinación formado por Patricia Sarlé, Elizabeth Ivaldi y Laura Hernández. Esta publicación propone que la integración del arte en los planes de estudio es necesario para mejorar la calidad de la educación y contribuir al conocimiento, comprensión, apropiación y valoración crítica de las diferentes manifestaciones culturales y artísticas.

- c) En Costa Rica en el año 2013, el Ministerio de Educación Pública (MEP) publicó el **Programa de Estudio de Artes Plásticas**, bajo la dirección del exministro Leonardo Garnier, con la consigna de “educar para la ciudadanía democrática, una educación que nos libre de la discriminación y el miedo.” El Programa tiene además el propósito de educar para valorar y apreciar la estética, educar para la cultura y para erradicar la pobreza. A esta iniciativa se la ha llamado “Ética, Estética y Ciudadanía”. Sin embargo, la equidad no es aún una realidad en Costa Rica. En muchas escuelas a lo largo del territorio nacional las artes no forman parte del plan de estudios, por razones presupuestarias o por criterio de los respectivos directores de las escuelas o los supervisores sectoriales, principalmente en comunidades marginadas.
(Entrevista Gina Marín, Asesora de Artes Plásticas, Ministerio de Educación Pública, MEP)

3- La lúdica en el aprendizaje

El desarrollo de esta sección está basado en el libro de Adriana Paola Araya, *La Dimensión Lúdica del Ser Humano en el Aprendizaje*. Araya define la lúdica como la dimensión intrínseca del ser humano. Es una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad.

Es una forma de vivir en la cotidianidad, en los momentos en que se produce el disfrute, acompañado de la distensión que producen las actividades simbólicas e imaginarias, como el juego, el sentido del humor, el arte y otras muchas actividades que brindan placer a las personas.

Araya lo define como una necesidad vital del ser humano, como un proyecto de vida de carácter social que incluye los valores morales, éticos y sociales, es decir, los valores humanos.

Por otra parte, lo lúdico como proyecto de vida, como una necesidad vital del ser humano da equilibrio personal, al mismo tiempo que social. La lúdica contribuye al desarrollo de diferentes talentos personales, potenciando las distintas inteligencias. Dicho de otra manera, las actividades lúdicas favorecen al ser humano, tanto en su ámbito individual, como en su desarrollo como ser social.

Incorporar la lúdica en la pedagogía como actitud de vida , significa que cada ser humano participe en el acto pedagógico con el ánimo que lo caracteriza. Algunas características son: la alegría, el disfrute, el placer, el gozo, la esperanza, la creatividad, el asombro, la curiosidad, la imaginación, el ingenio, el buen humor, la espontaneidad, el caos y el orden, la tensión y la distensión.

Los docentes tienen la responsabilidad de crear un ambiente de aprendizaje lúdico idóneo y apropiado para los niños y niñas con el apoyo de las familias.

A manera de conclusión se puede afirmar que el arte en sí mismo es una actividad lúdica, que produce en los seres humanos todos los atributos de esta. Por tanto, incluirla en las prácticas pedagógicas y en la vida cotidiana de los seres humanos va a contribuir a una vida más sana y plena.

V

PROCESOS CREATIVOS

Proceso de diseño de la Guía Didáctica

Concepto:

Durante el período de trabajo de campo se observó que la legibilidad del material por utilizar es primordial para la efectividad de este, por esa razón cada uno de los elementos de diseño seleccionados obedece a la idea de síntesis y simplicidad sin sacrificar la estética. Además, debe ser una guía que motive a los facilitadores a encontrar nuevas y diferentes actividades para ser aplicadas en los talleres. De manera que la Guía Didáctica es una propuesta flexible.

Cada actividad puede ser variada dependiendo de las necesidades particulares de los grupos de niños y niñas, del contexto, de las características propias de los facilitadores, ya sean estos docentes, familiares o personas de la comunidad no profesionales de las artes plásticas, por lo tanto para el diseño se parte de la premisa que los facilitadores no necesariamente deben tener conocimientos extensos en materia de artes visuales.

Por otra parte, el acceso a los recursos materiales y a los espacios físicos disponibles va a ser determinante en la forma de mediar los talleres.

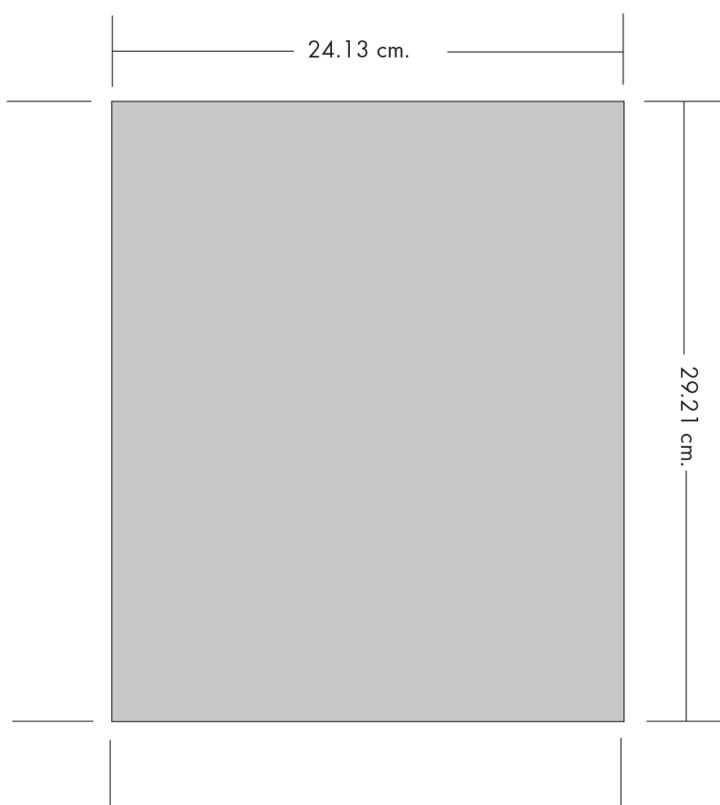
El objetivo no debe perderse de vista: Garantizar el acceso al arte a la niñez de la comunidad meta.

Recursos aplicados para la creación de la propuesta

Formato:

El formato se eligió pensando en que sea un objeto de fácil manipulación para los facilitadores y con el tamaño adecuado para ser visto tanto de cerca como a una distancia relativamente mayor a la de la lectura personal.

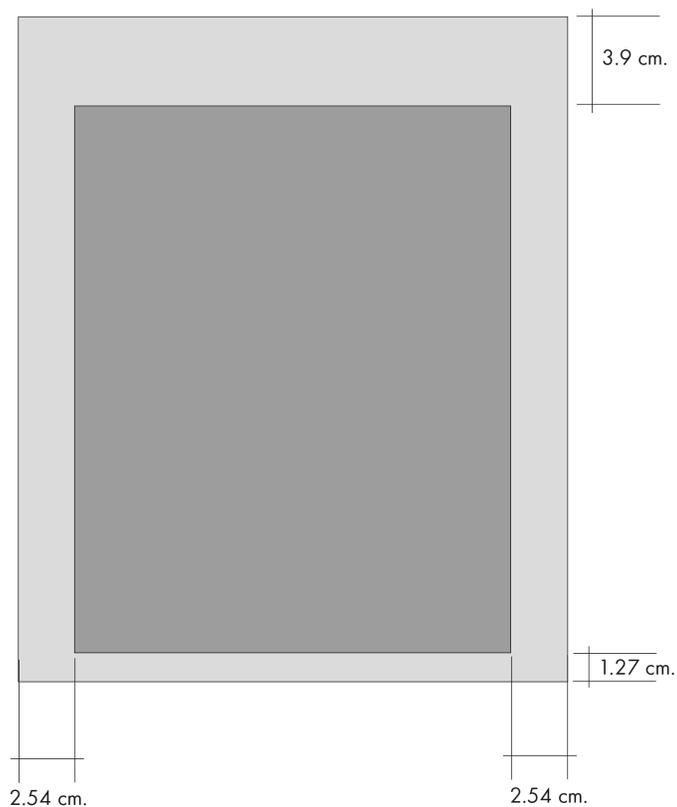
Formato:



Márgenes y columnas:

Los espacios en blanco son los espacios negativos necesarios en la composición ya que mejoran la legibilidad. En la Guía didáctica se tomaron en cuenta márgenes de tamaño adecuado para hacer la lectura fácil y la composición estética. El margen inferior es pequeño por la necesidad de ganar espacio.

Márgenes y columnas:



Tipografías utilizadas:

La fuente tipográfica elegida para la guía didáctica fue la familia **Futura Round**. Este estilo de letra, del tipo “palo seco”, es decir sin serif, es legible tanto en letras muy pequeñas como en las grandes sin perder la proporción. Su carácter redondeado en las esquinas lo hace suave y estético y legible para diversos lectores.

La familia Futura cuenta con todas las variaciones que se requieren, por lo que la hace versátil.

Fuentes tipográficas: Futura Round

- TÍTULOS:
Futura Round Bold

Lorem ipsum

- SUB-TÍTULOS:
Futura Round Demi

Lorem ipsum

Futura Round Medium

Lorem ipsum

- CUERPO DE TEXTO:
Futura Round Book

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel

- CUERPO DE TEXTO:
Futura Round Book Oblique

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam

Paleta de color:

La paleta de color es de gran importancia en la guía didáctica, en la cual se utiliza, no solo como un elemento estético, sino como un código de comunicación que ubica al lector en las diferentes partes del documento. Se eligieron los colores primarios y secundarios por ser fácilmente reconocibles por los lectores y con el fin de ser sencillamente recordado. El color tiene la capacidad de influir en los estados de ánimo de las personas y de transmitir emociones de paz, tranquilidad, pureza, orden visual, energía, así como estimular la creatividad, la comunicación, capacidad lectora, entre otras.



Otras ayudas visuales:

Los íconos o ayudas visuales se utilizan en ciertas secciones del libro a manera de código para diferenciar estas secciones del resto del documento y guiar al lector. Los íconos empleados son universales y de fácil reconocimiento.

Ayudas visuales:



Manos a la obra



Actividad



Mis Notas



Instrucciones para el facilitador

Portada de capítulo:

El inicio de cada capítulo se aplicará siempre de la misma forma. Utilizando fondo blanco, un color de la paleta (punto 9) para cada capítulo en una franja, en la parte superior de la página, seguido de una imagen ilustrativa del tema y el nombre con letras en Bold y tamaño grande de 37 puntos. El diseño se realizó de esta manera para diferenciarlo claramente del resto del contenido y ubicar al lector en cada capítulo.



Página de referentes visuales:

Estos siempre se ubicarán un páginas aparte del resto del contenido, en un cuadro gris con el fin de diferenciar esta sección. Aparte de una breve reseña biográfica, se proporciona una muestra representativa de su obra, la cual tiene relación con el tema que se está tratando en el capítulo. También se utiliza el recurso del código QR para dirigir al lector a la fuente de donde se obtuvieron las imágenes o la información del artista.

11EL PUNTO Y LA LÍNEA EN EL PLANO - TEMA 1

Referente visual

Wassili Kandinsky

Artista ruso, nació en 1866 y murió en 1964. Estudió simultáneamente leyes y pintura. Posteriormente a sus 30 años viaja a Munich, abandonó todo y se dedicó por completo al arte. Lidera el movimiento expresionista Der Blaue Reiter (el jinete azul). Sería por tanto, uno de los padres del arte abstracto, posteriormente se diversificaría a otros movimientos, del Surrealismo al Neoplasticismo, pasando por el Constructivismo y el Expresionismo abstracto.

Kandinsky no solo enseñó la clase de diseño básico para principiantes y el curso sobre teoría avanzada en el Escuela Bauhaus (Alemania), sino que también llevó a cabo clases de pintura y un taller en el que aumentó su teoría del color con los nuevos elementos de la psicología de la forma. El desarrollo de sus trabajos sobre el estudio de las formas, en particular en los puntos y formas de línea, dio lugar a la publicación de su segundo libro teórico **Punto y línea sobre el plano** en 1926.



Imagen 1:
Wassily Kandinsky
Tensión Suave n° 85. (1923)



Imagen 2:
Wassily Kandinsky
Tensiones y contracciones diagonales
con un punto que induce una construcción
exterior a pulsaciones interiores.



Imagen 3:
Wassily Kandinsky
Con punto en el límite del plano.
1924



Preguntas para dialogar:

En esta sección se proponen algunas preguntas que se le podrán plantear a los estudiantes con el fin de motivarles al diálogo y la participación.

Materiales propuestos:

Cada capítulo incluye la lista de materiales necesarios para realizar las actividades. Los facilitadores podrán hacer su propia lista dependiendo de las actividades que vayan a realizar. Lo ideal es elegir materiales que estén al alcance de los niños(as), preferiblemente de desecho reutilizables y poco contaminantes para el ambiente.

Sección de Instrucciones para el facilitador:

Siempre estará ubicada en la parte inferior de la página, después de Las preguntas para dialogar y los Materiales propuestos. Estará en un cuadro con una opacidad del 35%. Contiene un listado de instrucciones para realizar las actividades artísticas.

Preguntas para dialogar

- ¿Alguien sabe qué es un punto?
- ¿Pueden ver algún punto a su alrededor?
- ¿Para qué podemos utilizar un punto?

Materiales propuestos

- Pliego de papel blanco o de color
- Marcador negro

Otras opciones:

- Témperas
- Pinceles de diferentes grosores

▶ INSTRUCCIONES PARA EL FACILITADOR

1. Opte por un espacio cómodo para los niños, por ejemplo: Sentarse en el piso en círculo o sobre el césped.
2. Motive a los niños y las niñas a participar en el diálogo.
3. Durante la actividad práctica permita que los niños y las niñas tengan acceso a todos los materiales.
4. En una pizarra o papel grande muestre a los niños los conceptos que se aprenderán en la clase.
5. Motive a los niños a realizar un proyecto final acerca de ellos, rodeados del mundo que desearían tener y cómo podrían construirlo.
6. Destine el tiempo suficiente para que cada participante realice la actividad a su ritmo y no le interrumpa ni le limite en cuanto a su creatividad e imaginación.

Secciones de actividades:

Las páginas de las actividades tienen fondo de color, con la intención de diferenciar esta sección y ubicar al facilitador. Se utiliza una franja con opacidad inferior para demarcar el área y que el texto sea legible. La tipografía en esta área es de mayor tamaño para que el maestro pueda mostrar la hoja a los estudiantes y ser vista a una distancia mayor a la de lectura personal. Las actividades son solamente una propuesta, el facilitador podrá idear nuevas actividades adaptadas a cada grupo de infantes y siempre deben tener la lúdica como primicia.

13 EL PUNTO Y LA LÍNEA EN EL PLANO - TEMA 1

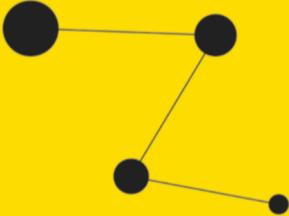
 ACTIVIDAD 1

Juguemos con un punto

Vamos a jugar a que tenemos un punto, en nuestro plano.



¿Qué sucede si agregamos algunos puntos más y luego los unimos con líneas?



CONCLUSIONES

El problema de este proyecto de graduación es que los niños y las niñas de 7 a 10 años de la comunidad urbano marginal La Carpio, San José, tienen muy poco acceso o ninguno a la educación en artes visuales, dejando un vacío importante en su desarrollo integral. Este problema se sustenta en el objetivo de diseñar la guía didáctica para un taller experimental de artes plásticas dirigido a niños y niñas de 7 a 10 años, para ser aplicado en las comunidades marginales.

A través del análisis de los resultados se fueron concretando cada uno de los objetivos y se llegaron a las siguientes conclusiones:

Primera conclusión:

Los habitantes de La Carpio son mayormente personas migrantes, principalmente provenientes del país vecino Nicaragua, quienes se desplazaron a Costa Rica en busca de mejores oportunidades laborales, económicas, de salud y educación. Las condiciones económicas de la comunidad, según los más recientes estudios, oscilan entre la pobreza y pobreza extrema, se desempeñan en labores del área de los servicios, tales como la obra gris de la construcción, vigilancia en barrios del Valle Central, agricultura y servicios domésticos. Las oportunidades de realizar otro tipo de trabajos que les generen mejores ingresos son escasas y por lo general sus derechos laborales son vulnerados.

Las situación antes descrita sumado a las características geográficas hacen de La Carpio un sector urbano marginal con alto grado de peligrosidad, por el índice de criminalidad, el tráfico y consumo de drogas.

Esta zona, así como otras zonas marginales del país no cuentan con el apoyo de políticas de gobierno apropiadas y los gobiernos locales los consideran una “molestia”, dejándolos en condición de vulnerabilidad, desigualdad e injusticia.

Finalmente, la población civil, ONG e instituciones eclesiásticas, son las que han desarrollado programas de atención orientados específicamente a la población nicaragüense y personas migrantes. El éxito de sus programas se da gracias a la cercanía territorial y afectiva con las comunidades.

En este contexto la niñez que habita en estas comunidades carece de políticas de gobierno que garanticen sus derechos. Derecho a tener calidad de educación, vivienda digna, salud, recreación, seguridad ciudadana, entre otros.

Segunda conclusión:

Por medio de la investigación realizada se concluye que en La Carpio hay una sola escuela pública para aproximadamente 1700 estudiantes en el año 2020, no se imparte la materia de educación artística desde antes del año 2020 y realizan una sola actividad artística al año. En la comunidad los gobiernos de turno no realizan actividades artísticas y culturales y por su condición de marginalidad, las personas rara vez salen a participar de las actividades culturales públicas.

Organizaciones no gubernamentales, realizan actividades de tipo artístico y cultural, pero carecen de continuidad y permanencia en el tiempo que se requiere, una de las razones es que se trata de voluntariado extranjero que viajan a Costa Rica a realizar “obras humanitarias”. Fundación Sifais, una organización que ha logrado estrechar lazos con la comunidad y realizar obras de gran sentido cultural y humanitario realiza actividades artísticas, sin embargo se requiere mayor apoyo en el área de las artes plásticas y visuales.

También se observó que los niños y las niñas no tienen acceso a los museos, porque sus familiares no los llevan y la escuela no organiza ese tipo de actividades dejando un vacío en su educación artística.

De todo lo anterior se concluye que no se está garantizando el derecho de las personas menores de edad de La Carpio de tener educación artística y de participar activamente en la vida cultural y artística del país, impidiendo un desarrollo integral que les permita ser parte de una sociedad justa e igualitaria.

Tercera conclusión:

Para el diseño de la Guía didáctica se tomaron en cuenta diversos factores para obtener un material que llene la necesidad de capacitar a los facilitadores que impartirán los talleres de artes plásticas en las comunidades, personas que no necesariamente tengan amplios conocimientos en esa área. Estos factores son:

1. La investigación teórica en pedagogía
2. Análisis del contexto de la población meta
3. La observación realizada durante el taller de artes plásticas
4. La investigación etnográfica enfocada
5. La sistematización y evaluación de los programas de cada sesión del taller de artes plásticas realizado en La Carpio
6. El trabajo conjunto con profesionales de la educación y psicología

Además se logró obtener un diseño funcional y estético que cumpla los requerimientos para el trabajo en clases presenciales, en cuanto a formato, contenido y diagramación, también permite ser impreso en una proporción menor si es necesario reducir costos de producción. Adicionalmente la Guía Didáctica se encuentra en formato digital PDF, para ser utilizada en dispositivos electrónicos.

El diseño tiene las siguientes características:

1. Tamaño mayor que el estándar de hoja carta, para que pueda ser visto desde una distancia aproximada de 2 metros de distancia.
2. La encuadernación con anillas permite una fácil manipulación durante las capacitaciones y los talleres.
3. La impresión en papel couché con el gramaje de 150 o mayor lo hace más resistente para ser utilizado en salones donde generalmente se expone a la humedad, a pigmentos, otros materiales, al viento y la manipulación. Las tapas serán en cartón firme, laminadas, para alargar la vida útil del objeto.
4. La estética de la guía responde al estudio realizado, para que tenga una estructura ordenada, pero flexible. El color es un elemento clave para la codificación, además, el uso de colores primarios y secundarios transmite sentimientos de alegría que invitan al juego. Otros elementos como la tipografía, cuadros para texto y el uso de íconos son esenciales para la fácil legibilidad. Los espacios negativos también son indispensables para invitar al usuario a interesarse en el contenido.
5. Uno de los factores que se develó a raíz de la Pandemia por Covid 16, es que las familias de La Carpio no cuentan con las tecnologías para tener acceso a la información, no poseen conexión a internet y en muchos casos una computadora o dispositivo electrónico en el hogar. En el año 2020, durante el confinamiento por la pandemia, se realizó un taller de carácter virtual con un grupo de niños y niñas en el rango de edad entre los 7 a los 10 años, en el taller participaron niños(as) de La Carpio, pero a pesar de su motivación no lograron aprovechar el taller por no contar con estas tecnologías. Los familiares de los niños(as) que se inscribieron tienen solamente un celular por familia el cual es de uso de los padres, quienes trabajan durante el día. Esta experiencia mostró la necesidad de tener un material de carácter no digital para dar igualdad de oportunidades a todos los niños(as).

BIBLIOGRAFÍA

Andueza, M., Barbero, A., Caeiro, M., Da Silva, A., García, J., González, A., Muñiz, A., Torres, A. (2016). Didáctica de las Artes Plásticas y Visuales en Educación Infantil. La Rioja: UNIR.

Araya, P. (2016). La Dimensión Lúdica del Ser Humano. EUNED. Costa Rica.

Bamford, A. (2017). The Role of Arts in a Changing Educational Landscape. Essay Commissioned by the Arts in Education Portal: <http://artsineducation.ie/wp-content/uploads/Anne-Bamford-Essay-1.pdf>

Bertheau, Margarita. De Pincel, Pinacoteca costarricense. <http://www.artecostarica.cr/artistas/bertheau-margarita>

Biografía de Frida Kahlo. De Museo Frida Kahlo. <https://www.museofridakahlo.org.mx/es/frida-kahlo/>

Bertheau Odio, Margarita. (1981). Costa Rica: Museo de Arte Costarricense, noviembre 1980. De Sinabi. <https://www.sinabi.go.cr/DiccionarioBiograficoDetail/biografia/555>

Daniels. H. Vygotsky y la pedagogía. 2003. Paidós. Barcelona.

De Calder Foundation. (2017). <https://calder.org/introduction/Fernández, A.>

Cerámica Chorotega, Artesanía Ancestral y del Futuro. De Semanario Universidad. <https://semanariouniversidad.com/cultura/ceramica-chorotega-artesania-ancestral-del-futuro/>

Freire, P. (2012). Pedagogía del Oprimido. Buenos Aires: Siglo XXI editores.

Garita. R. De Rolando-Garita. <http://www.rolando-garita.com/biografia/>

Goleman, D. (1997). La Inteligencia Emocional. Buenos Aires: Javier Vergara Editor S.A.

Goleman, D. (2000). El Espíritu Creativo. Buenos Aires: Javier Vergara Editor,

Imaginario, A. (2020). Joan Miró: 20 obras fundamentales. De Cultura Genial.

<https://www.culturagenial.com/es/joan-miro-obras/>

Jiménez, M. Historia de la Mascarada Tradicional Costarricense. De Sicultura.

<https://si.cultura.cr/manifestaciones-culturales/historia-de-la-mascarada-tradicional-costarricense.html>

Jordán, Ximena. (2020). Museo Frida Kahlo. [https://www.museofridakahlo.org.mx/wp-](https://www.museofridakahlo.org.mx/wp-content/uploads/2021/06/2-Biograf%C3%ADas-de-FK.pdf)

[content/uploads/2021/06/2-Biograf%C3%ADas-de-FK.pdf](https://www.museofridakahlo.org.mx/wp-content/uploads/2021/06/2-Biograf%C3%ADas-de-FK.pdf)

Kandinsky, V. (2003). Punto y Línea sobre el Plano. Paidós Estética. Buenos Aires.

<https://preuniprojectovisual.files.wordpress.com/2013/02/kandinsky-pto-linea-plano.pdf>

Lásarez, C. (2019). Diputados rechazan incluir en escuelas estudio de Declaración Universal de Derechos Humanos. La Nación digital, sección Política. Costa Rica

<https://www.nacion.com/el-pais/politica/diputados-rechazan-incluir-en-escuelas-estudio-de-KBHSETIWNAX3CO3P667AIEQAU/story/>

Legendre. M. (2015). Convención Sobre los Derechos del Niño. Unicef.

https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/comunicacion/ConvencionsobrelosDerechosdelNino_0.pdf

López, B. (2011). Flujos migratorios intrarregionales: situación actual, retos y oportunidades en Centroamérica y República Dominicana. OIT. San José.

Los Móviles de Calder. De Tres Minutos de Arte. <https://www.3minutosdearte.com/seis-cuadros-un-concepto/los-moviles-de-calder/>

Manuel de la Cruz González Luján. En Dirección de cultura.

<https://www.dircultura.go.cr/premios-nacionales/cultura/1981/manuel-cruz-gonzalez-lujan>

Méndez, Luis P. (2020). Informe Estado de la Nación 2020. Versión Web.

<https://repositorio.conare.ac.cr/handle/20.500.12337/7992>

Montes de Oca, Laura (2016). Una ventana epistémica a la (inter) subjetividad. La potencialidad del método etnográfico. *Rev. FQS*. Vol. 17. No. 1: 1-20.

Montessori. M. (1900). El método de pedagogía científica. Araluce. Barcelona.

Munari, B. (1989). ¿Cómo nacen los objetos?. Barcelona: G. Gili

ONU. (2020). Influencia de las tecnologías digitales. <https://www.un.org/es/un75/impact-digital-technologies>.

Ortíz, J. (2016). Innovación social y diseño, una propuesta metodológica. Universidad Nacional Autónoma de México. Conference Paper.

https://www.researchgate.net/publication/318768934_Innovacion_social_y_diseno_una_propuesta_metodologica

Pérez, Alberto. (2016). Didáctica de las artes plásticas y visuales en Educación Infantil (Spanish Edition) . Universidad Internacional de la Rioja (UNIR Editorial). Edición de Kindle.

Piaget, J. (1980). La Psicología de la Inteligencia. Critica de Bolsillo. Barcelona.

Read, H. (1996). Educación por el Arte. Paidós. Barcelona.

Roja, P., (2016). Educación Artística Para la Formación Ciudadana. Santiago: Consejo Nacional de la Cultura y el Arte, Gobierno de Chile.

Roja, P., (2016). El Aporte de las artes y la Cultura a una Educación de Calidad. Santiago: Consejo Nacional de la Cultura y el Arte, Gobierno de Chile.

Roja, P., (2016). Por qué Enseñar Arte y Cómo Hacerlo. Santiago: Consejo Nacional de la Cultura y el Arte, Gobierno de Chile.

Roja, P., (2016). Una Educación Artística en Diálogo con otras Disciplinas. Santiago: Consejo Nacional de la Cultura y el Arte, Gobierno de Chile.

Sandoval, Carlos. (2005). La Población Migrante Nicaraguense en Costa Rica. La Carpio. La experiencia de segregación urbana y estigmatización social. UCR. Costa Rica.

Sarlé, P., Ivaldi, E., Hernández, L. (2014). Arte. Educación y Primera Infancia: Sentidos y Experiencias. Madrid: OEI.

Solano. A. Rolando Garita Viaja a su Pasado con Arte Abstracto. (2015). De La Nación.
<https://www.nacion.com/viva/cultura/rolando-garita-viaja-a-su-pasado-con-arte-abstracto/FYWFLJZM5JCCBBSC342O7LZISA/story/>

Segunda Conferencia Mundial Sobre Educación Artística. (2020). UNESCO.
http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Seoul_Agenda_ES.pdf

Unidad de Patrimonio Cultural Inmaterial. (2019). De Sicultura.
<https://si.cultura.cr/manifestaciones-culturales/artesania-en-ceramica-chorotega.html>

Uno Propiedades. (2015). Estatua Kafka - Praga.
<https://m.youtube.com/watch?v=2HyTusQEqtM>

Vigotsky, Lev. (1999). Imaginación y creación en la edad infantil. Editorial Pueblo y Educación. La Habana

Wong, W. (1991). Fundamentos del diseño bi y tri-dimensional. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona.

https://centroculturalhaedo.edu.ar/cch/actualizacion_permanente/Fundamentos%20del%20Diseno%20Bidimensional%20y%20tridimensional,%20Wucius%20Wong.pdf

Zaldarriaga, P. Bravo-Cedeño, G, Loo-Rivadeneira, M. 2016. La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. Vol. 2. P. 127-137. Dominio de las Ciencias. PDF.

<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/298/355>

Zumbado, M. (2018). Bio de Manuel Zumbado.
<https://www.manuelzumbado.com/bio.cfm>

ANEXO

Galería de fotografías

Proyecto Puente Colibrí: El arte en manos de los niños y las niñas.

Visita guiada y exposición al Museo de Arte y Diseño Contemporáneo.

29 de octubre, 2019

“En el marco del 25 aniversario y con la intención de visibilizar el espíritu creativo de los niños y las niñas de La Carpio, el MADC muestra esta exposición en la Pila de la Melaza, donde el público puede apreciar las historias y vivencias que los niños y niñas comunican a través de sus creaciones, los cuales son la culminación de un proceso de talleres artísticos desarrollados por Colibrí Talleres de Arte Experimental y Fund. Sifais.”

Gutiérrez, R. (2019). Museo de Arte y Diseño Contemporáneo (MADC)



Imagen 1

Pre-visita realizada por personeros del MADC al taller de artes plásticas en La Carpio. 2019



Imagen 2

Exposición de las obras artísticas de los participantes del Taller Experimental de Arte Colibrí, Pila de la Melaza, MADC. 2019



Imagen 3

Exposición de las obras artísticas de los participantes del Taller Experimental de Arte Colibrí , Pila de la Melaza, MADC. 2019



Imagen 4

Exposición de las obras artísticas de los participantes del Taller Experimental de Arte Colibrí, Pila de la Melaza, MADC. 2019



Imagen 5

Visita guiada al MADC



Imagen 6
Actividad artística en la Pila de la Melaza



Imagen 7
Actividad artística en la Pila de la Melaza

GUÍA DIDÁCTICA

Taller de Artes Plásticas



Jenny Vargas Azofeifa

GUÍA DIDÁCTICA TALLER DE ARTES PLÁSTICAS

Jenny Vargas Azofeifa
Autora, editora y diseñadora gráfica

*Dedico este libro a los niños y niñas de La Carpio
que participaron en los Talleres de Arte Experimental Colibrí,
que con su entusiasmo y alegría motivaron la creación
de la Guía Didáctica.*

Créditos:

Trabajo Final de Graduación
Licenciatura en Diseño Gráfico
Escuela de Artes Plásticas
Universidad de Costa Rica
2021

Director de Proyecto Final de Graduación:

M. Sc. Eric Hidalgo Valverde.

Lectoras: Master Carmen Aguilar Aguilar,

Lic. Norma (Tara) Hidalgo Solano.

Director de la Escuela de Artes Plásticas:

Master Olger Arias.

Profesor invitado:

M. F. A. Alberto Murillo Herrera.

Revisión de Estilo: Luis Gustavo Fernández Vargas.

Impresión: Duplicolor San Pedro, San José.

ÍNDICE

	Página
INTRODUCCIÓN _____	01
CONCEPTOS BÁSICOS _____	02
GUÍA DE USUARIO _____	06
TEMA 1: EL PUNTO Y LA LÍNEA EN EL PLANO _____	09
TEMA 2: LA FORMA _____	19
TEMA 3: LA TEXTURA _____	27
TEMA 4: EL COLOR _____	37
TEMA 5: EL VOLUMEN _____	47
TEMA 6: EL MOVIMIENTO _____	57
ANEXOS _____	67
GLOSARIO _____	70
BIBLIOGRAFÍA _____	71

INTRODUCCIÓN

Existen múltiples investigaciones y mucho se ha escrito acerca de la importancia de la educación a través del arte y de la educación artística, sin embargo, esta sigue considerándose como una materia accesoria y no como prioritaria en el currículum escolar. Por otra parte, el estado no provee suficientes oportunidades a las comunidades para que los niños, niñas y adolescentes reciban adecuadamente esta asignatura, lo que deja una fuerte carencia en su desarrollo, principalmente en comunidades vulnerables. Estos no sólo no tienen acceso a educación artística en muchos centros educativos, sino que carecen de el acceso a los museos y otras instituciones de carácter cultural y artístico.

Las Guías Didácticas nacen a partir de la necesidad de una educación artística más equitativa, donde los niños y las niñas en condiciones económicas menos favorables tengan acceso al arte y la cultura, como se establece en La Convención Sobre los Derechos del Niño, artículos 13 y 31.

Para su elaboración se realizó un proyecto denominado "*Colibrí, Talleres de Arte Experimental*", en la comunidad La Carpio, en el año 2019, con un grupo de niños y niñas con edades entre los 7 y 10 años. La Carpio es un barrio marginal ubicado en La Uruca, San José, que surge de la invasión de terrenos propiedad de la Caja Costarricense de Seguro Social (CCSS), entre los años 1993 y 1994. El proyecto consistía en un taller de artes plásticas, realizado en sesiones semanales, durante 9 meses, donde los estudiantes aprendían los diferentes conceptos de las artes plásticas, para esto se tomaron en cuenta aspectos de la cultura, el contexto, el medio ambiente, por medio de la lúdica; permitiendo la experimentación y la libre expresión, sin influir directamente en los procesos creativos propios.

A diferencia de otras prácticas observadas, donde los niños catalogan el aprendizaje de las artes plásticas como "aburrido", estos disfrutaron e interiorizaron el proceso de aprendizaje, participaron activamente, y comprendieron conceptos tales como el punto y la línea, la forma, el color, la textura, el volumen, entre otros conceptos básicos de las artes visuales. Este aprendizaje dio como resultado una mejoría en la comunicación, concentración, conducta y autoestima de los estudiantes.

Es entonces cuando se observa la necesidad de que esta educación artística tenga un carácter de continuidad y permanencia en el tiempo y que sea llevada a cabo por personas inmersas en las comunidades.

Para lograr lo anterior se requiere un material didáctico, de fácil comprensión y ejecución para que facilitadores, docentes y familias, que como lo menciona Paulo Freire, deben salir desde adentro de la misma comunidad, para emprender un proceso de educación liberadora. Guías que puedan ser utilizadas por los vecinos, en las instituciones religiosas, en centros de cultura y desarrollo, los cuales generalmente cuentan con alguna infraestructura y recurso humano de voluntariado, además de que se encuentran cerca de la comunidad, sin dejar de lado que los docentes puedan utilizarlo como material de apoyo en las aulas.

CONCEPTOS BÁSICOS

Importancia de la educación artística

La idea que la sociedad y el sistema educativo tiene acerca de la educación artística es muy diferente a lo que sería deseable en la sociedad actual y lo primero que se debe aclarar es que esta no puede entenderse como manualidades, es una forma de conocimiento que da a los niños una formación integral que fomenta la adquisición de un pensamiento crítico y creativo.

Educación artística es más que enseñar técnicas de dibujo, pintura o escultura, se debe educar visualmente a los alumnos para que tengan herramientas para desenvolverse en una sociedad cada vez más visual y con mayores retos.

Desde inicios del siglo XX se destacan teóricos como Piaget, Vigotsky, Herbert Read, Gardner, quienes escribieron acerca de la importancia de incluir la educación artística como parte fundamental en la formación de los niños(as) desde su primera infancia. El arte en sí mismo, como la educación a través del arte impulsan la experimentación, la creatividad, la imaginación, el desarrollo cognitivo, la capacidad de análisis de sí mismos y del mundo que los rodea, por esta razón nuestra sociedad debe considerarla como una práctica constante, sistemática y continuada.

Teorías pedagógicas más importantes del siglo XX que destacan la importancia de la educación artística

El constructivismo

Es una teoría del aprendizaje que evoluciona desde el cognitivismo. Esta teoría se ha formulado a través de la historia por partes.

Establece el aprendizaje como un proceso cognitivo. Parte de que el estudiante construye el aprendizaje con base en las experiencias poseídas previamente, las interacciones entre estas y las nuevas experiencias. Es decir, que el aprendizaje humano es producto de una construcción mental interior.

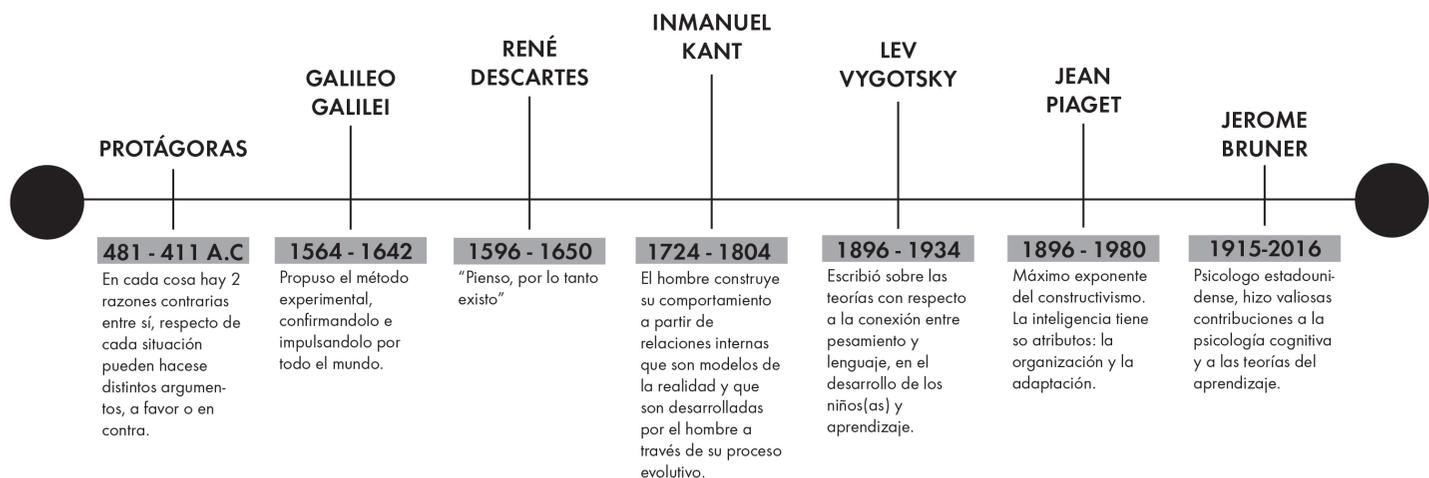
Algunos aspectos importantes son:

1. Parte de ideas y esquemas mentales previos del alumno(a).
2. Prevé el cambio conceptual y su repercusión en la estructura mental a partir de la construcción activa del nuevo concepto por parte de los alumnos(as).

3. Para que la educación se lleve a cabo, se debe tener en cuenta los conocimientos previos para vincular el conocimiento y los intereses reales de los estudiantes para despertar los deseos de aprender. Los conceptos del constructivismo están muy relacionados con la metodología Montessori, la cual señala la importancia de respetar el ritmo individual de aprendizaje de cada alumno(a).

El método constructivista busca el conocimiento de las personas y su contexto cultural. Por otra parte, debe permitir el diálogo y motivar la experimentación. Es de suma importancia relacionar el conocimiento con aspectos de la vida cotidiana del alumno(a).

A continuación, se muestra un gráfico de la línea de tiempo con los principales teóricos del constructivismo:



Las inteligencias múltiples

La teoría de las inteligencias múltiples fue ideada por el psicólogo Howard Gardner, quien considera la mente humana como una serie de facultades relativamente separadas, pero que mantienen unas vagas e imprevisibles relaciones entre sí.

Afirma que las inteligencias son potenciales y neurales y que se activan de acuerdo a los estímulos culturales y oportunidades existentes en esa cultura, del contexto familiar, enseñanzas que reciba y decisiones que tome la persona en situaciones determinadas.

En su libro "The Frame of Minds" Gardner propuso siete inteligencias separadas en el ser humano que se mencionan a continuación:

1. Lingüística
2. Lógico matemático
3. Musical

4. Corporal cinestésica
5. Espacial
6. Interpersonal
7. Intrapersonal

Gardner en su libro **Arte, Mente y Cerebro** plantea que los niños(as) en la primera infancia (de los dos a los seis años aproximadamente) presentan habilidades artísticas comparables con las de los adultos artistas consagrados, siendo capaces de lograr un nivel de expresividad e imaginación que el autor compara "al menos en un nivel superficial" en cuanto al sentido de la composición, riqueza de expresión, empleo del color con artistas como Paul Klee, Joan Miró o Pablo Picasso. Sin embargo, al llegar a los siete años e ingresar a las aulas el poder creativo disminuye precipitadamente, cualitativa y cuantitativamente.

Lev Vigotsky

Esta teoría está basada en que el proceso de aprendizaje se lleva a cabo por medio de la interacción de las personas con el medio.

Vigotzky planteó en sus investigaciones que el aprendizaje con los métodos tradicionales verbales, puramente escolásticos no influyen en el desarrollo de las capacidades de los niños(as). Por tanto había que tomar en cuenta los factores contextuales, y que se debía enseñar la capacidad de emplear las palabras de una forma más consciente y voluntaria para que fueran usadas como instrumentos del pensamiento, como "cuando se aprende álgebra, el niño(a) llega a entender las operaciones aritméticas como casos particulares de operaciones algebraicas. Esto ofrece al niño(a) una visión más libre, más abstracta y generalizada de sus operaciones con cantidades concretas. De la misma manera que el álgebra libera el pensamiento del niño(a) de relaciones numéricas concretas y lo eleva a un nivel de pensamiento más abstracto, aprender un idioma extranjero libera el pensamiento verbal del niño (a) de formas lingüísticas concretas de los fenómenos (Vygotsky, 1987, pág. 180, como se citó en Daniels, 2003. pág. 85)

Jean Piaget

La teoría cognitiva de Piaget, también conocida como evolutiva, debido a que es un proceso paulatino y progresivo que avanza conforme el niño (a) crece y madura.

Piaget es considerado una de las figuras más importantes en la psicología del siglo XX y sus teorías continúan vigentes en la actualidad.

Sus teorías tuvieron dos direcciones principales:

1. Descubrir y explicar las formas más elementales del pensamiento humano desde sus orígenes.

2. Seguir su desarrollo ontogenético hasta los niveles de mayor elaboración y alcance, identificados por él con el pensamiento científico en los términos de la lógica formal. (Saldarriaga, 2016).

“Descubrir y explicar las formas más elementales del pensamiento humano desde sus orígenes y seguir su desarrollo ontogenético hasta los niveles de mayor elaboración y alcance, identificados por él con el pensamiento científico en los términos de la lógica formal.” (Saldarriaga, 2016). Sus teorías siguen vigentes hasta hoy, gracias a sus sólidas bases filosóficas.

La teoría ontogenética del constructivismo parte de que el desarrollo cognitivo de la persona surge de formas hereditarias muy elementales, para ser construido mediante un proceso psicogenético. Piaget explica esto como una secuencia de momentos de equilibrio y desequilibrio, donde el desequilibrio es provocado por las experiencias externas y la actividad de la persona permite retomar de nuevo el equilibrio, esto gracias a elementos endógenos e individuales.

La teoría sostiene que este proceso de maduración biológica conlleva al desarrollo de estructuras cognitivas, cada vez más complejas; lo cual facilita una mayor relación con el ambiente en el que se desenvuelve el individuo y, en consecuencia, un mayor aprendizaje que contribuye a una mejor adaptación.

La lúdica en el aprendizaje

Paola Araya define la lúdica como la dimensión intrínseca del ser humano. Es una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad.

Es una forma de vivir en la cotidianidad, en los momentos en que se produce el disfrute, acompañado de la distensión que producen las actividades simbólicas e imaginarias, como el juego, el sentido del humor, el arte y otras muchas actividades que brindan placer a las personas.

Araya lo define como una necesidad vital del ser humano, como un proyecto de vida de carácter social que incluye los valores morales, éticos y sociales, es decir, los valores humanos.

Por otra parte, lo lúdico como proyecto de vida, como una necesidad vital del ser humano da equilibrio personal, al mismo tiempo que social. La lúdica contribuye al desarrollo de diferentes talentos personales, potenciando las distintas inteligencias. Dicho de otra manera, las actividades lúdicas favorecen al ser humano, tanto en su ámbito individual, como en su desarrollo como ser social.

Incorporar la lúdica en la pedagogía como actitud de vida, significa que cada ser humano participe en el acto pedagógico con el ánimo que la caracteriza. Algunas características son: la alegría, el disfrute, el placer, el gozo, la esperanza, la creatividad, el asombro, la curiosidad, la imaginación, el ingenio, el buen humor, la espontaneidad, el caos y el orden, la tensión y la distensión. (P. Araya, 1984)

GUÍA DE USUARIO

¿Cómo avanzar a través de las Guías Didácticas?

Código de color por temas

Cada tema está diferenciado por un color específico que le ayudará a ubicarse en la Guía Didáctica. Estos son:



El punto y la línea en el plano



La Forma



La textura



El Color



EL Volumen



El movimiento

Los objetivos:

Cada tema tiene un objetivo específico que alcanzar, las actividades que se realicen en cada sesión deben ir dirigidas a lograr ese objetivo.

Conceptos generales:

Los conceptos generales darán una idea del tema y los términos que se utilizan. Cada facilitador puede y debe ampliar sus conocimientos acerca de cada tema.

Los Referentes Visuales:

Son artistas de diferentes épocas y puntos geográficos o temas culturales y tradicionales de nuestra región que serán de apoyo para comprender cada tema y enriquecerán el conocimiento de los alumnos. Esta sección siempre estará diferenciada por un cuadro gris a lo largo de la guía didáctica.

Las obras citadas cuentan con un código QR que será de utilidad para encontrar la fuente en internet de donde fueron tomadas las imágenes y la información de los artistas.

Preguntas para dialogar:

Estas son propuestas de preguntas que los facilitadores podrían hacer a sus alumnos(as) para invitarles a participar mediante el diálogo y el juego. Las preguntas pueden variar dependiendo de los grupos de niños(as) y sus características. Los facilitadores deben utilizar mucho la observación y la interacción con los estudiantes a fin de conocer sus intereses, su contexto y lo que más les gusta para motivarles a participar de la sesión.

Materiales propuestos:

Los materiales que aquí se proponen están pensados para que sean de fácil acceso a todos los niños y las niñas. Estos deben ser de bajo costo y poco contaminantes para el ambiente. Los materiales pueden ser objetos de desecho reutilizable, tales como cartón corrugado, cajas de cereal, revistas usadas, cajitas de cartón, tubos de toallas de papel, cuerdas y otros más que tengan en su medio.

Los pigmentos, pinceles, crayolas, tizas, lápices de color, cerámica, arcilla y otros materiales de arte son de mucha utilidad para que ellos(as) exploren diferentes técnicas, experimenten y obtengan sus propios resultados. Estos materiales no tienen por qué ser costosos. Los niños y niñas pueden obtener resultados muy creativos y explotar su imaginación con todo lo que tengan a mano.

Instrucciones para el facilitador:

Estas estarán ubicadas en cuadros, siempre después de los materiales propuestos. Consisten en instrucciones sencillas para los maestros a fin de que realicen las actividades sin dificultad. Estas pueden ser modificadas dependiendo de la manera en la que cada maestro desarrolle sus actividades.

Actividades:

Cada tema posee dos actividades por realizar. Estas tienen como propósito aplicar los conocimientos adquiridos y al mismo tiempo motivar a la experimentación, a la búsqueda de soluciones propias, el pensamiento crítico y el estímulo de la imaginación. Ningún resultado debe tomarse como "malo" o deficiente. Cada alumno (a) tiene su propio proceso y avanza de acuerdo a su ritmo. Los facilitadores deben dar a sus alumnos(as) suficiente tiempo para realizar las actividades con libertad e intervenir lo menos posible en sus creaciones. Cada actividad debe de pensarse a través de la lúdica.

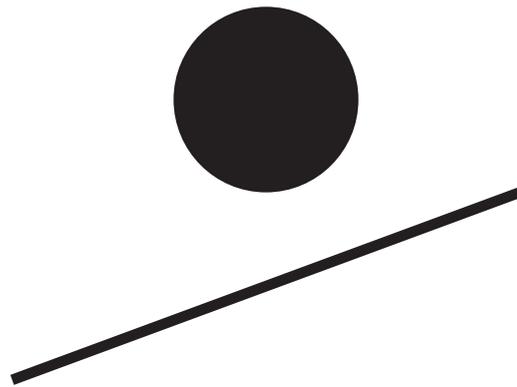
Las actividades propuestas pueden ser modificadas de acuerdo a las características de cada grupo particular.

Conclusiones:

Cada tema incluye una sección de conclusiones. Es importante que los facilitadores lleven un registro completo de las clases y anoten las conclusiones, esto con el fin de que los talleres de arte tengan continuidad y permanencia en el tiempo; las conclusiones y anotaciones que se realicen van a ser útiles para mejorar los talleres, adaptarlos a cada grupo de niños(as) y que otros maestros que se integren al proceso tengan insumos importantes.

Notas:

En este espacio, los facilitadores pueden hacer sus propias anotaciones acerca de la evolución de los talleres.



EL PUNTO Y LA LÍNEA EN EL PLANO

Objetivo

Descubrir por sí mismos el significado de los conceptos: punto, línea y plano, lo interioricen y puedan utilizarlo como medio de expresión, para esto harán uso de su imaginación y aplicando la síntesis en las formas.

Conceptos

El Punto:

“Es la unidad mínima de comunicación visual a partir de la cual se derivan las demás.” (Olmedo, María Andueza, 2014)

El contraste del punto sobre el soporte llama poderosamente la atención de la mirada. Se considera al punto como la forma más pequeña, pero puede variar en cuanto a tamaño y forma, porque no necesariamente tiene que ser redondo. La forma del punto puede variar y es la única estructura que no pierde sus propiedades.

Dos puntos sugiere la unión entre ellos a través de una línea, un tercero genera la unión mental entre ellos, configurando un plano.

La Línea:

Según Kandinsky, la línea es la trayectoria que deja un punto al moverse. Por tanto, depende totalmente del punto. Es la representación básica del dibujo y su flexibilidad permite la representación de casi cualquier concepto. Las líneas se crean con rectas, pero pueden sufrir alteraciones y ser curvas o la combinación de ambas. Las líneas se pueden moldear en la forma que se quiera y van a direccionar la mirada hacia cierto sector del plano.

El Plano:

El plano es un elemento visual, geométrico y bidimensional (no tiene profundidad). Si a esos dos puntos les añadimos un tercero, esa unión que mentalmente establecemos entre ellos supone la configuración de un plano.

En artes visuales, el plano básico es la superficie material destinada a recibir el contenido de la obra. El plano básico tiene un arriba y un abajo, también tiene lados: izquierdo y derecho.

Referente visual

Wassili Kandinsky

Artista ruso, nació en 1866 y murió en 1964. Estudió simultáneamente leyes y pintura. Posteriormente a sus 30 años viaja a Munich, abandonó todo y se dedicó por completo al arte. Lidera el movimiento expresionista Der Blaue Reiter (El Jinete Azul).

Sería por tanto, uno de los padres del arte abstracto, posteriormente se diversificaría a otros movimientos, del Surrealismo al Neoplasticismo, pasando por el Constructivismo y el Expresionismo abstracto.

Kandinsky no solo enseñó la clase de diseño básico para principiantes y el curso sobre teoría avanzada en el Escuela Bauhaus (Alemania), sino que también llevó a cabo clases de pintura y un taller en el que aumentó su teoría del color con los nuevos elementos de la psicología de la forma. El desarrollo de sus trabajos sobre el estudio de las formas, en particular en los puntos y formas de línea, dio lugar a la publicación de su segundo libro teórico **Punto y línea sobre el plano** en 1926.

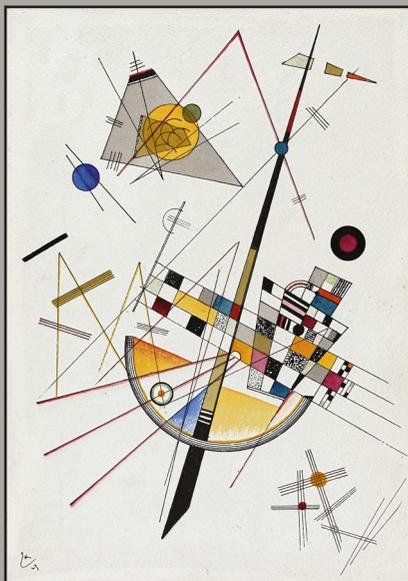


Imagen 1:
Wassily Kandinsky
Tensión Suave n° 85. (1923)

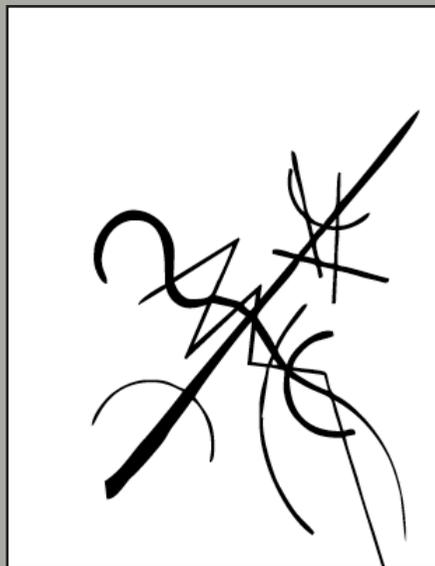


Imagen 2:
Wassily Kandinsky
Tensiones y contratensiones diagonales
con un punto que induce una construcción
exterior a pulsaciones interiores.

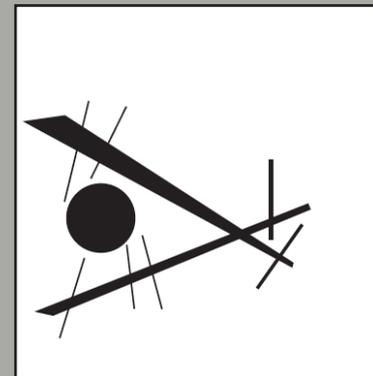


Imagen 3:
Wassily Kandinsky
Con punto en el límite del plano.
1924



Preguntas para dialogar

¿Alguien sabe qué es un punto?

¿Pueden ver algún punto a su alrededor?

¿Para qué podemos utilizar un punto?

Materiales propuestos

- Pliego de papel blanco o de color
- Marcador negro

Otras opciones:

- Témperas
- Pinceles de diferentes grosores



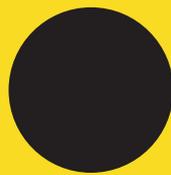
INSTRUCCIONES PARA EL FACILITADOR

1. Opte por un espacio cómodo para los niños(as). por ejemplo: Sentarse en el piso en círculo o sobre el césped.
2. Motive a los niños y las niñas a participar en el diálogo.
3. Durante la actividad práctica permita que los niños(as) tengan acceso a todos los materiales.
4. En una pizarra o papel grande muestre a los niños(as) los conceptos que se aprenderán en la clase.
5. Motive a los niños(as) a realizar un proyecto final acerca de ellos, rodeados del mundo que desearían tener y cómo podrían construirlo.
6. Destine el tiempo suficiente para que cada participante realice la actividad a su ritmo y no le interrumpa ni le limite en cuanto a su creatividad e imaginación.

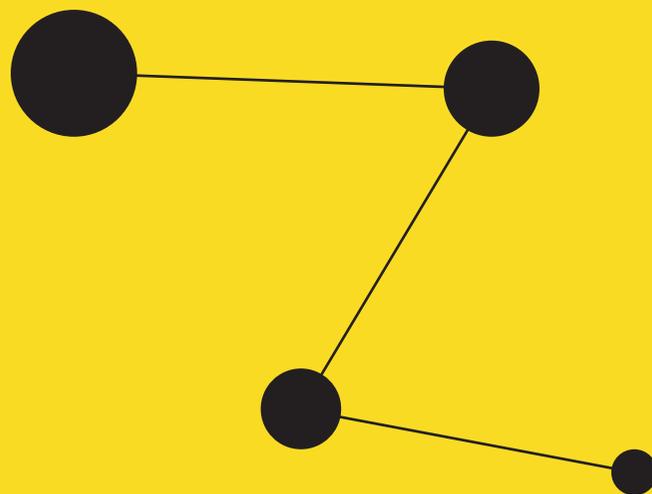
**ACTIVIDAD 1**

Juguemos con un punto

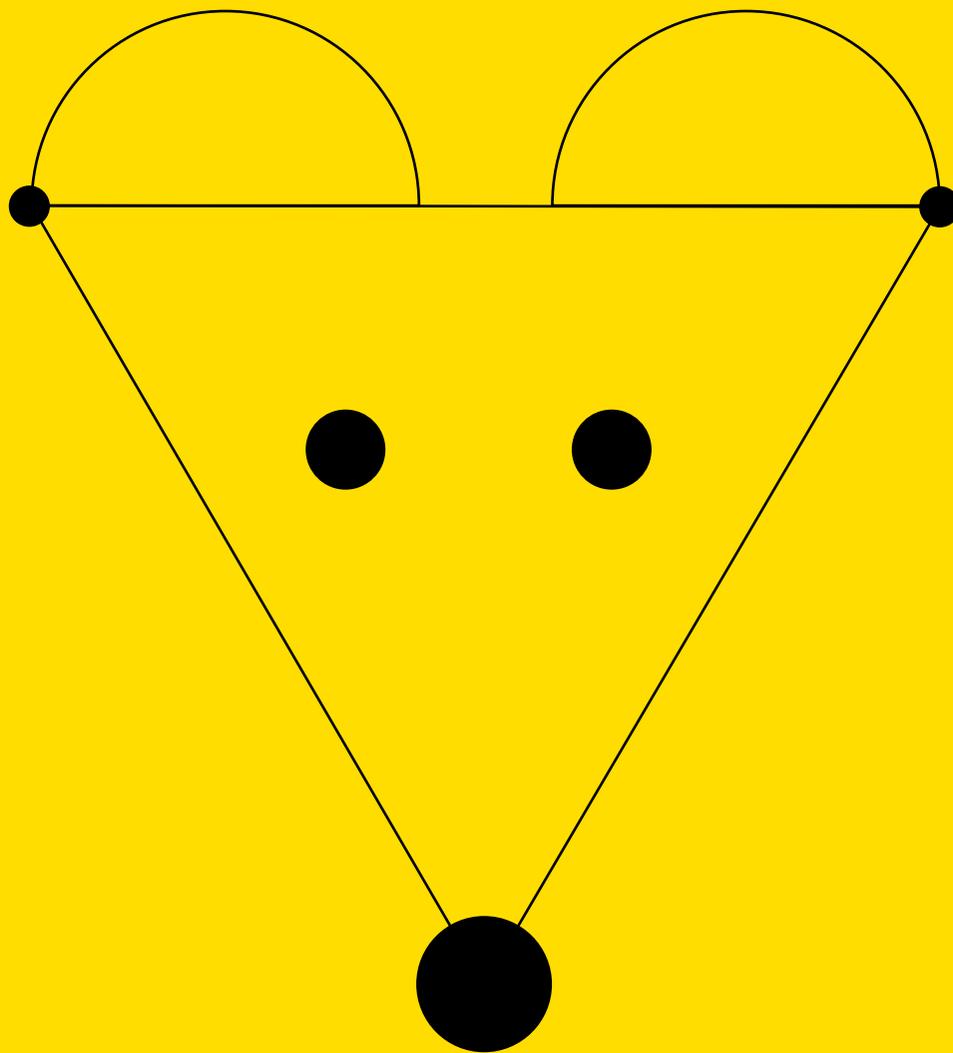
Vamos a jugar a que tenemos un punto, en nuestro plano.



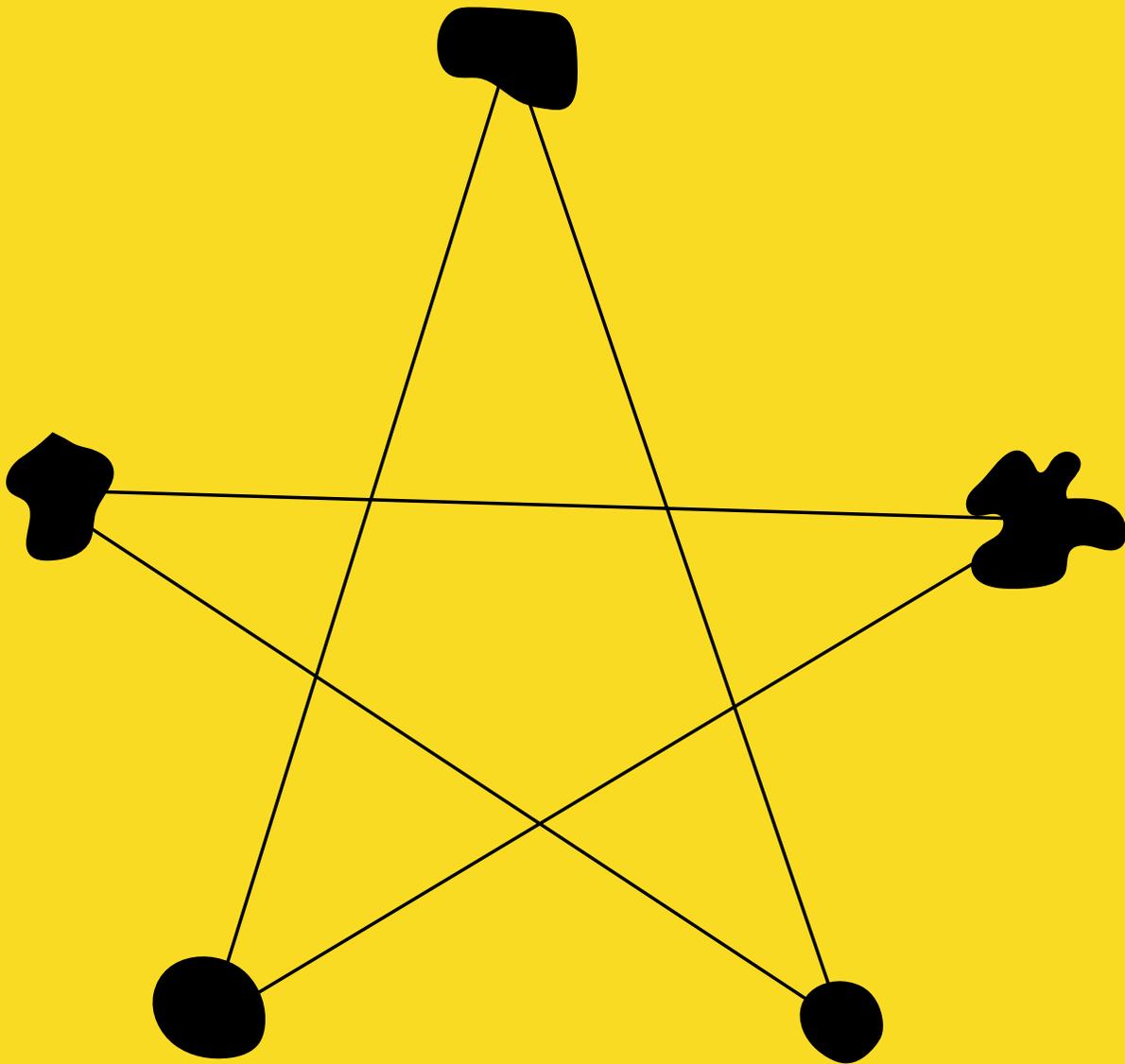
¿Qué sucede si agregamos algunos puntos más y luego los unimos con líneas?



Imagina una forma y dibújala con puntos unidos por líneas.



Tracemos la trayectoria de una línea uniendo los puntos.





ACTIVIDAD 2

¡Manos a la obra!

Crea tu propia figura a partir de puntos y líneas.

Abordaje

El niño y la niña como protagonistas de su propia historia y su papel en su mundo imaginario.

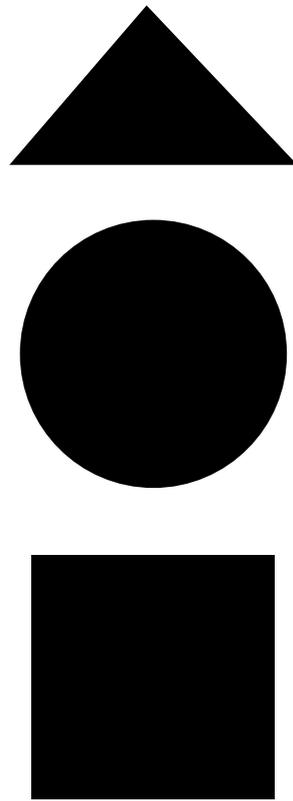


Conclusiones

1. ¿Comprendieron los participantes los conceptos de punto, línea y plano?
2. ¿Participaron en el diálogo aportando sus ideas?
3. ¿Aplicaron los conceptos plásticos en sus obras? ¿De qué manera?
4. ¿Los niños y las niñas participaron animadamente y disfrutaron de la actividad?
5. Según su criterio, ¿cómo se podría mejorar esta actividad con su grupo?

Mis notas:





LA FORMA

Objetivos

1. Diseñar formas por medio de la experimentación y el juego de recortar y pegar.
2. Unir las formas para comunicar una idea.

Conceptos

Contorno:

La palabra "contorno" procede del latín y es la suma de dos partes en esta lengua: el prefijo "con", que puede traducirse como "todo", y "tornus", que es sinónimo de "dando vueltas". El contorno es la unión de una o varias líneas que permiten trazar los límites de una imagen o forma. También puede utilizarse el término contorno como sinónimo de perímetro para referirse a los límites de una superficie.

Forma:

Según Wusius Wong, el punto, la línea o el plano, cuando son visibles, se convierten en forma.

La forma como punto:

La forma es reconocida como punto cuando es pequeña, tomando en consideración que la "pequeñez" es realtiva. El punto puede tener forma circular, irregular o incluso rectilínea.

La forma como línea:

La forma es considerada como línea por su longitud y estrechez.

La forma como plano:

En una superficie bidimensional, todas las formas, excepto el punto y la línea son planos. En el cuadro del anexo 1 se describen los diferentes tipos de formas clasificadas por Wong.

Ver anexo 1: Mapa de las formas de Wusius Wong

Referente visual

Emilia Prieto Tugores

Nació en San José, el 11 de enero de 1902 y falleció en 1986. Mujer visionaria, talentosa y amante de la cultura universal y costarricense.

Se graduó de la educación secundaria en el Colegio Superior de Señoritas y como maestra de la Escuela Normal de Heredia en 1921.

Realizó importantes investigaciones de la cultura popular y de las expresiones artísticas de los pobladores del Valle Central, principalmente de la música.

En las artes plásticas se desempeñó con gran habilidad en el grabado en madera. El contenido de su obra se considera adelantado a su época por el sentido profundo y crítico de temas relevantes de la cultura y la política.

"...su lenguaje integra, con particular síntesis formal, una inteligente y refinada actitud crítica, cargada de humor y de ironía, re-significando los lugares comunes culturales, ahí mismo, donde otros colaboran en edificar el imaginario sobre la identidad, a través de una visión complaciente de la historia." (curadoras de su obra pictórica (1969-2015) y Carolina Córdoba).

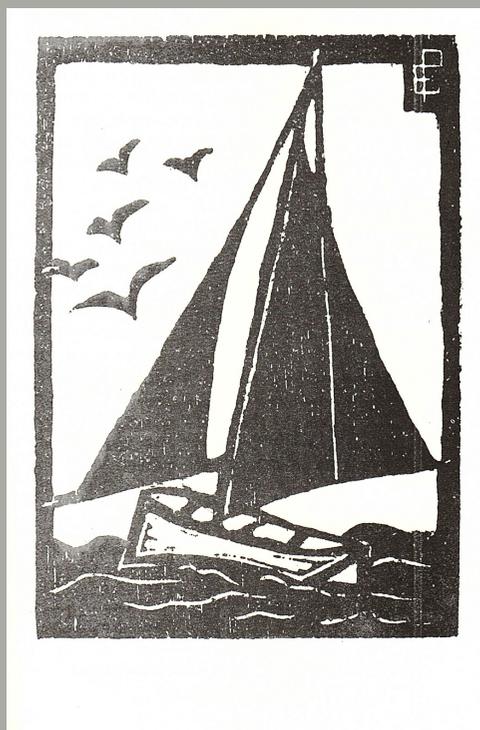


Imagen 1:
Emilia Prieto Tugores
Velas Negras. Xilografía



Preguntas para dialogar

¿Podemos distinguir formas a nuestro alrededor?

¿Cómo son esas formas?

¿Qué sucede si unimos las formas o las repetimos?

Materiales propuestos

- Pliego de papel blanco o de color
- Marcador negro
- Papeles de colores
- Goma blanca o en barra
- Tijeras de punta redonda
- Lápiz de grafito



INSTRUCCIONES PARA EL FACILITADOR

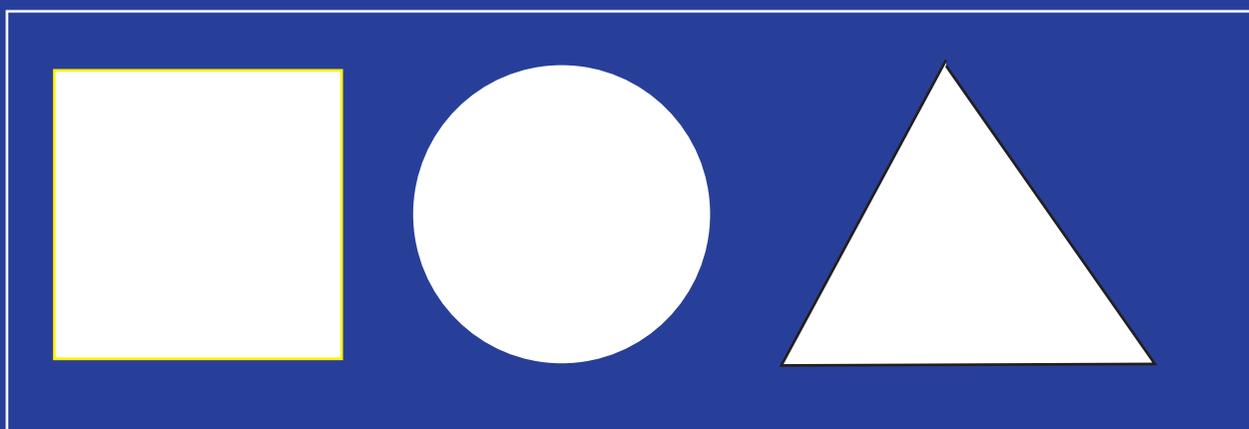
1. Explique a los niños(as) el significado de Collage.
2. Explique a los niños(as) qué es un autorretrato.
3. Facilite un espejo mediano para que los niños(as) se observen y externen lo que ven en el espejo.
4. Coloque sobre la mesa de trabajo los materiales para que estén accesibles.
5. Cada niño(a) va a tener un pliego de papel cartulina o cartón donde va a realizar su proyecto.
6. Cuando todos los niños(as) hayan concluido, hacer un círculo (puede ser sentados en el piso).
7. Compartimos nuestras obras con los demás integrantes del grupo.



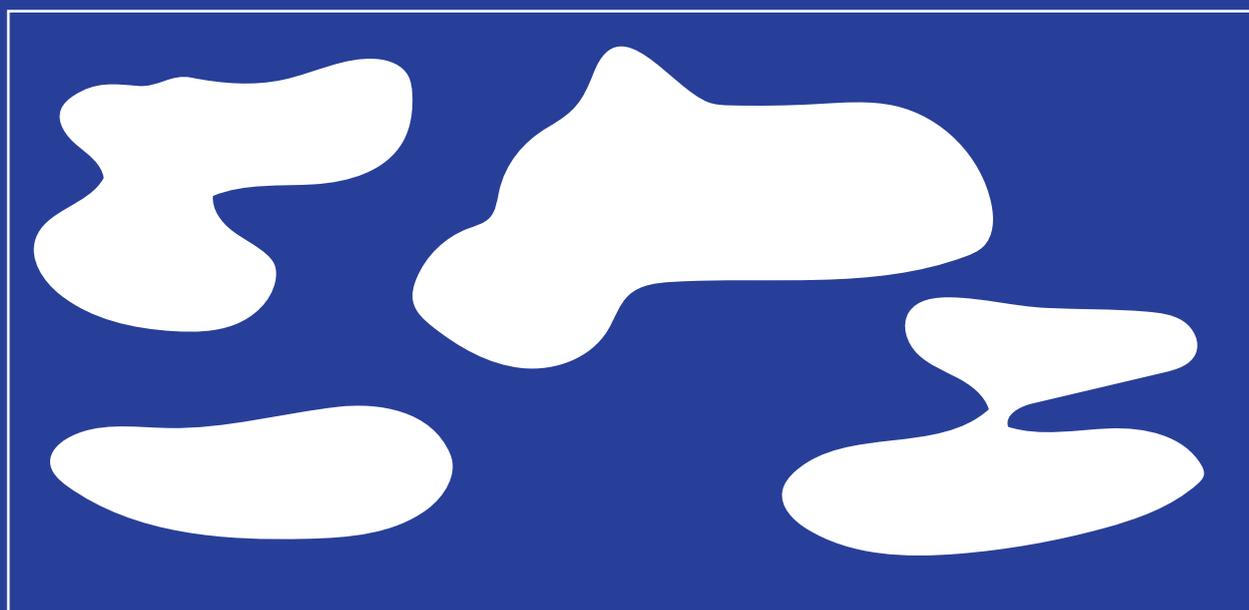
ACTIVIDAD 1

Descubramos formas

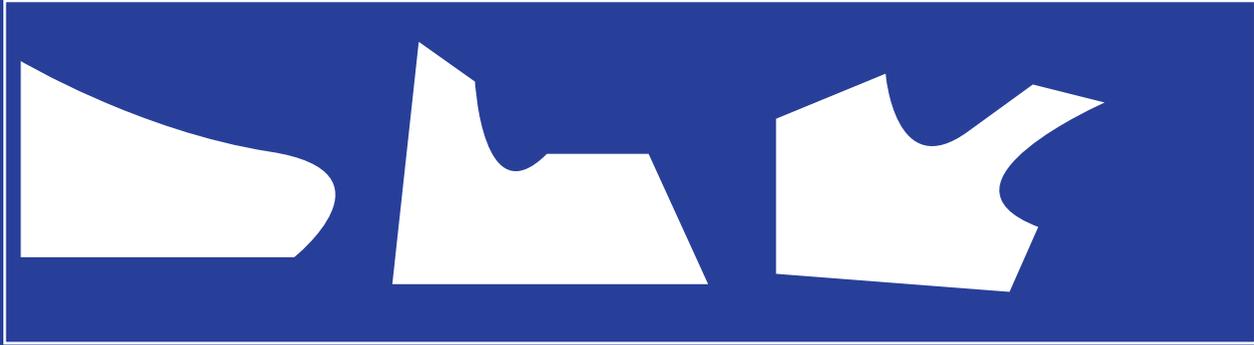
Construyamos formas geométricas dibujando y recortando



Dibujemos y recortemos formas orgánicas

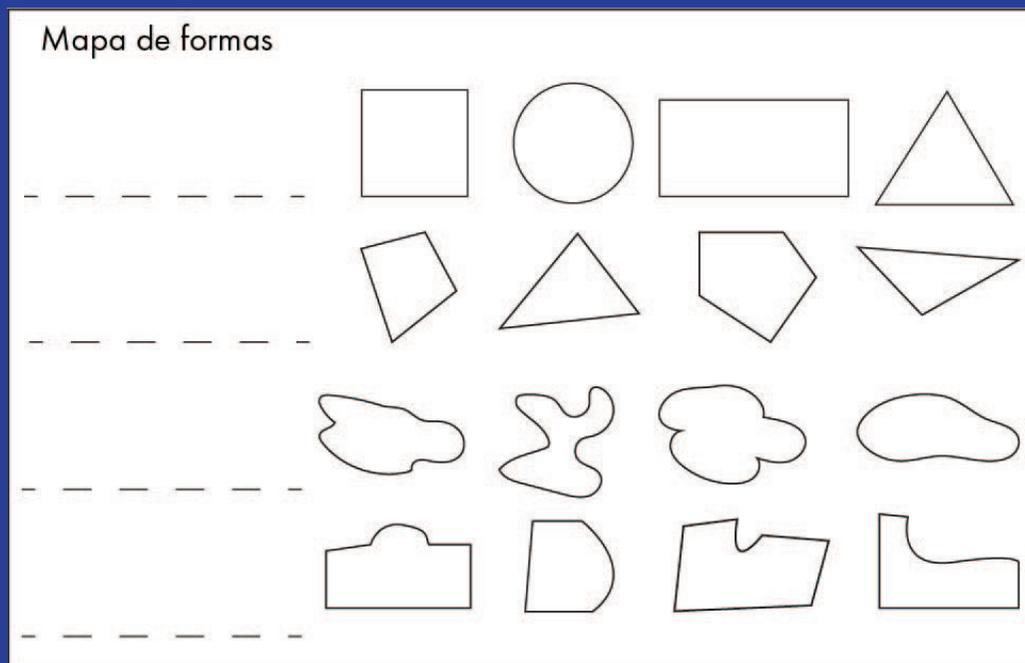


Construyamos formas irregulares, dibujemos y recortemos



¿Qué sucede si juntamos nuestras formas y las pegamos en el plano?

En un pliego de papel tamaño tabloide, confeccionar un mapa de formas, pegando las formas recortadas y clasificarlas por nombre en la línea punteada.



 **ACTIVIDAD 2**

¡Manos a la obra!

Hacemos un autorretrato con collage.

Abordaje

La aceptación de su cuerpo y sus cualidades. Cómo
cuido mi cuerpo y lo protejo.





LA TEXTURA

Objetivo

Percibir con el sentido del tacto y la vista diferentes tipos de textura, experimenten creando sus propias texturas con diferentes materiales y las utilicen como medio de expresión en sus obras.

Conceptos

La textura se refiere a las características de la superficie de una figura u objeto que se pueden percibir a través del tacto. Estas pueden ser suaves, rugosas, blandas, duras, lisas. Sin embargo se puede entrar en contacto con la textura de un objeto sin tocarlo, sino que se le logra decodificar a través de la vista, aunque esta puede que no coincida con lo que nos produzca al tacto. En la naturaleza podemos encontrar una gran cantidad y variedad de texturas; por ejemplo en las plantas, las rocas, los vegetales, el suelo.

Wong clasifica las texturas de dos formas:

1 - Textura visual:

Esta es estrictamente bidimensional y puede ser percibida por los ojos, aunque también puede evocar sensaciones táctiles.

2- Textura táctil:

Es las que se puede sentir con el tacto, que se puede tocar con la mano, además de verse con los ojos. Todas las superficies tienen una textura. Estas se alejan de lo bidimensional y alcanza el relieve y la tridimensionalidad. Las texturas táctiles son muy útiles para trabajar con niños y niñas con baja visión o completamente ciegos, pero eso corresponde a otro tema y metodología.

3- La luz y el color en la textura táctil:

La luz reflejada sobre diferentes superficies provoca efectos muy cautivadores. Por ejemplo: la luz lateral de una lámpara dirigida hacia un objeto con textura rugosa produce un efecto muy interesante. De igual forma el color puede ser un elemento que se complementa en el uso de las texturas. Así sea manteniendo el color original de los objetos o interviniéndolos con colores diferentes.

4- Collage:

Un collage es una forma directa de usar textura en un diseño. Es un proceso para unir diferentes elementos como papel, textiles y otros materiales en un plano. (Wong, 1991)

Referente visual

Rolando Garita

Artista nacido en Costa Rica en 1955. En 1978 viaja a Argentina becado por el gobierno de ese país, donde estudió ganadería, en 1980 ingresa a la Escuela de Artes Plásticas, Facultad de Bellas Artes, Universidad de Costa Rica, en San José, posteriormente en 1992 estudia en Escuela de Bellas Artes de Lorient, Francia. Ha realizado múltiples exposiciones individuales y ha participado también en exposiciones colectivas. Su obra se caracteriza por la abstracción, la nostalgia y su búsqueda incesante por descubrir el niño interior.



Imagen 1:
Rolando Garita
Sin Título.



Referente visual

Máscaras tradicionales costarricenses

Las máscaras siempre han tenido un papel importante en las costumbres costarricenses desde la época pre-hispánica, donde los pueblos autóctonos las confeccionaban para utilizarlas en sus ritos.

Las primeras máscaras costarricenses nacieron en la celebración de la Virgen de los Ángeles. En 1824 Juan "Vito" Valerín artesano de la zona de Cartago, empezó a confeccionar las primeras máscaras. Se confeccionaban utilizando una técnica con base en papel desechable, engrudo y cedazo, con la tradición de los "Mantudos": personas que se envolvían en mantas de colores con agujeros para los ojos y nariz. Posteriormente, otras localidades del Valle Central se apropiaron de esta tradición, haciéndola parte de sus festividades religiosas y locales.



Imagen 1:
Máscaras de Barba de Heredia
Producción contemporánea



Preguntas para dialogar

Con los ojos vendados se les da a tocar diferentes materiales con texturas y se invita a comentar con el grupo las sensaciones de cada textura.

¿Cómo piensas que se siente la superficie de este material?

¿Puedes identificar texturas en el aula? ¿Cuáles son?

Para el abordaje:

¿Qué les parece? ¿Suenan divertidos?

¿Qué personaje quiero representar?

¿Cómo se siente ese personaje?

¿Por qué se siente de esa manera?

Materiales propuestos

- Pliego de papel blanco o de color
- Marcadores, crayolas o lápices de color
- Recortes de revista o periódicos
- Trozos de lija, tela, cuerdas u otros textiles
- Hojas de plantas y flores
- Goma blanca o en barra
- Tijeras de punta redonda
- Lápiz de grafito
- Reproducir música de cimarrona: <https://www.youtube.com/watch?v=V7663zq-iy0>



INSTRUCCIONES PARA EL FACILITADOR

1. Mostramos a los participantes imágenes y videos de las máscaras tradicionales y los motivamos a crear su propia máscara utilizando los materiales disponibles.
2. Motivamos a los niños (as) a realizar expresiones faciales de emociones que pueden plasmar en sus máscaras.
3. Colocamos todos los materiales en medio de la mesa donde los niños(as) puedan tomarlos con libertad.
4. Se le muestra a los niños opciones de plantilla sobre la cual pueden crear su máscara y se les da el tiempo suficiente para el proceso.
5. Cuando han terminado todos, se les invita a jugar con las máscaras.
6. Incluir música de cimarrona, la cual se puede descargar de internet y reproducir en cualquier dispositivo electrónico.

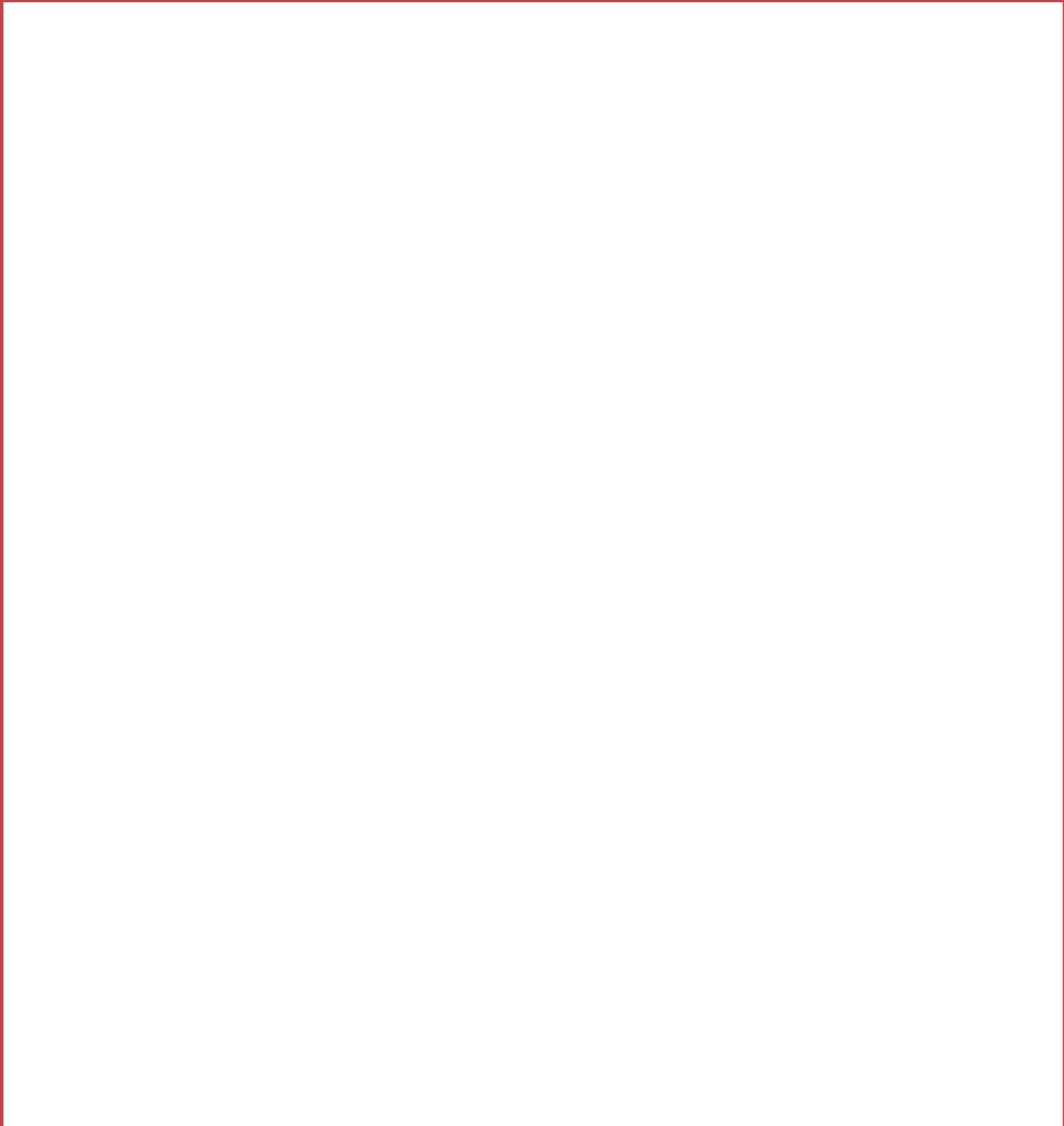
**ACTIVIDAD 1**

Sintamos con los ojos y con las manos

Elijamos texturas entre los recortes de revistas, periódicos y materiales, y hagamos collage con ellas.



Creamos nuestras propias texturas con lápices, crayolas o tinta china creando una composición en un plano bidimensional.





ACTIVIDAD 2

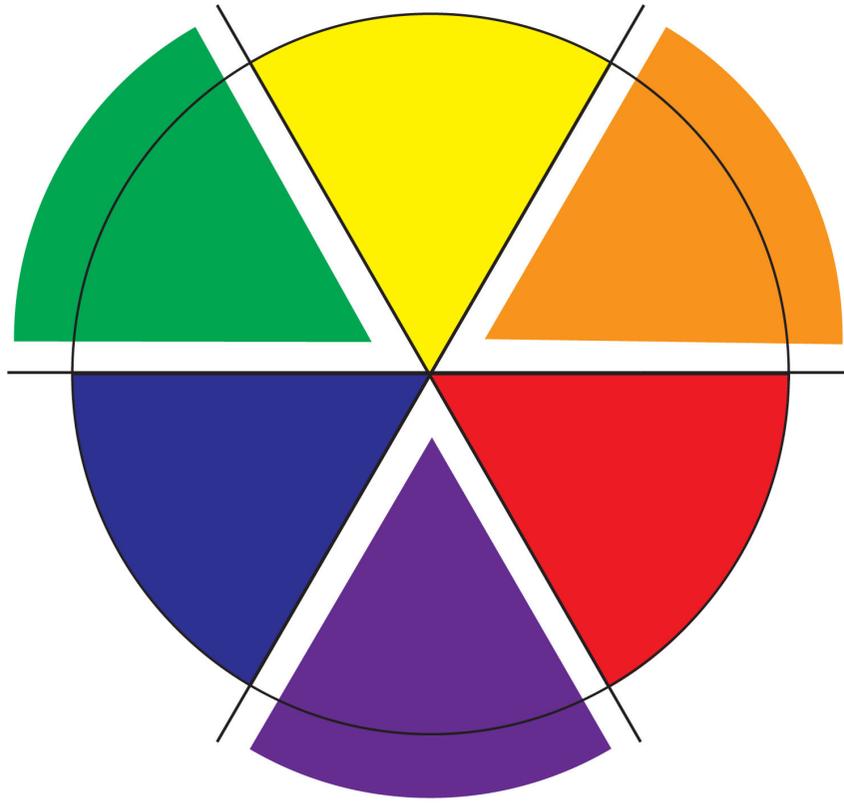
¡Manos a la obra!

Vamos a crear una máscara con la que luego vamos a jugar a las mascaradas.

Abordaje

Las máscaras como clave del disfraz y elemento lúdico; como forma de expresar emociones y representar personajes.





EL COLOR

Objetivos

1. Aprender sobre la naturaleza del color como fenómeno natural.
2. Experimentar con los pigmentos descubriendo los atributos visuales del color como elemento de expresión plástica.

Conceptos

Tono:

Es cada una de las bandas en que se divide la luz solar al ser descompuesta por un prisma. A estas bandas se las denomina colores y se clasifican en siete: rojo, naranja, amarillo, verde, azul, morado y violeta.

Luminosidad:

Se refiere a la claridad y oscuridad de un color, en su relación con el blanco, el negro y toda la escala de grises.

Saturación:

Se refiere a la pureza del color. Cuanto más intensa es la saturación del color se dice que es más expresivo.

Color:

La fuente de color proviene de la luz solar. Cuando la luz brilla sobre un objeto, algunos colores rebotan y otros son absorbidos. Nuestros ojos perciben los que rebotan. Los rayos del sol contienen todos los colores del arco iris mezclados, a esta mezcla se le llama luz blanca. El negro es la ausencia de todo color; por ejemplo, cuando la luz blanca incide en un objeto blanco, se muestra blanca para nosotros, en un objeto negro, absorbe todos los colores por igual, no refleja nada.

El color es importante en nuestras vidas, ya que nos ayuda a representar y expresar diferentes estados de ánimo, para dar a conocer nuestra identidad y para comunicarnos.

El arco iris:

Se forma por la refracción y la reflexión de los rayos de luz emitidos por el sol o la luna sobre la pantalla de gotas de agua. Las gotas de agua actúan como prismas que descomponen todos los colores contenidos en la luz blanca del sol.

Colores primarios:

Se conocen como los colores básicos, a partir de ellos se puede producir una gran gama de tonos. Los colores primarios (rojo, azul y amarillo) son las tres piezas claves a partir de la cual se construye el círculo cromático.

Colores secundarios:

Los colores secundarios se obtienen de la mezcla de los colores primarios adyacentes. En la teoría, los colores secundarios se obtienen de la mezcla de pigmentos de los colores primarios en partes iguales, pero en la práctica no sucede así y se debe variar esa proporción.

Colores terciarios:

Los colores terciarios se obtienen de la mezcla de uno de los colores primarios y un color secundario adyacente.

Blanco:

Es el que más sensibilidad posee frente a la luz. Es la suma de todos los colores.

Negro:

Es la ausencia de color.

Síntesis aditiva:

Es la luz con que se forman las imágenes que observamos en las pantallas electrónicas como la de los televisores y computadoras, mediante variaciones de intensidad de las luces de los colores rojo, verde, azul, que en inglés corresponden a Red, Green y Blue (RGB).

Síntesis sustractiva:

Se refiere a la mezcla de pigmentos sólidos que se usan principalmente para impresión: Cian, Magenta, Amarillo y Negro, que en inglés corresponden a Cyan, Magenta, Yellow y Black (CMYK)".

*Ver anexo 2 (Círculo cromático)

Referente visual

Frida Khalo

Frida Kahlo (Magdalena Carmen Frida Kahlo Calderón) nació el 6 de julio de 1907 en la Ciudad de México y muere en 1954 en la misma ciudad. Realizó sus estudios en la Escuela Nacional Preparatoria.

A los 18 años, el 17 de septiembre de 1925, Frida tuvo un trágico accidente en el autobús donde viajaba. Debido a este accidente Frida empezó a pintar. Así, se relaciona con varios artistas, entre ellos la fotógrafa Tina Modotti y el entonces ya reconocido artista Diego Rivera. A pesar de sus problemas de salud Frida fue una artista muy activa y también fue miembro del partido comunista y una fiel activista de izquierda.

Su obra se caracteriza por una síntesis de elementos expresionistas y surrealistas. Frida buscó, a través de su vida personal y su trabajo artístico rescatar las raíces del arte popular mexicano.

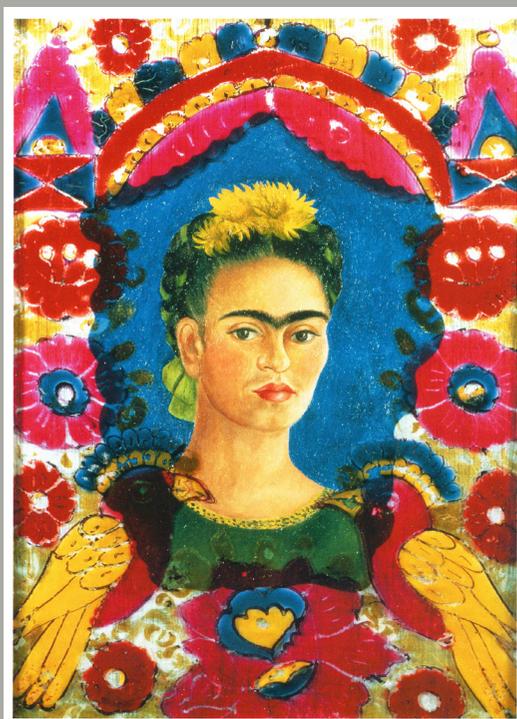


Imagen 1:
Frida Khalo
Autorretrato



Referente visual

Manuel Zumbado

Manuel Zumbado nace en 1964 en Costa Rica.

Estudió Artes Plásticas en la Universidad de Costa Rica y ha sido becario del Goethe Instituto de Alemania. Profesor de Arte en la Universidad de Costa Rica en la Escuela de Escuela de Artes Plásticas, Arquitectura y la Universidad Veritas. Doctorado en Mediación Pedagógica de la Universidad La Salle.

Su obra artística le ha valido premios nacionales e internacionales y ha realizado múltiples exposiciones nacionales e internacionales.

Efraín Hernández, historiador de arte, describe la obra pictórica de Manuel Zumbado como agresiva, convulsa y cargada de gestualidad. Incursiona en el arte contemporáneo recurriendo al uso de la video-instalación. Con respecto a sus temáticas, prefiere las que guardan un compromiso con su entorno social.



Imagen 1:
Sin Título



Imagen 2:
Sin Título



Preguntas para dialogar

- ¿Quién ha estado en una habitación totalmente oscura?
- ¿Perciben algún color?
- ¿Cuándo vemos el arco iris en el cielo, qué colores distinguen?
- ¿Cuál es su color preferido? ¿por qué?
- ¿Qué colores les inspiran alegría?
- ¿Qué colores les inspiran tristeza?
- ¿Qué colores les inspiran enojo?

Materiales propuestos

- Cartulina blanca
- Un plato plástico o de cartón circular
- Regla de medir
- Lápiz
- Témperas
- Pinceles
- Recipiente para agua
- Toalla para secar los pinceles



INSTRUCCIONES PARA EL FACILITADOR

1. En un papel de gramaje grueso, trazar un círculo grande, de al menos 20 centímetros, puede utilizar un plato redondo o un compás.
2. Dividir el círculo en 12 partes iguales, en forma de porciones de pastel.
3. Pida a los niños (as) pintar primero los colores primarios, mostrándoles el círculo cromático (Anexo 2).
4. Posteriormente se les indica que mezclen entre sí los colores primarios adyacentes para obtener secundarios y que rellenen los espacios correspondientes a estos.
5. Igualmente proceder con los colores terciarios, mezclando los primarios con el color secundario adyacente y rellinando los espacios hasta que estén completos.
6. Para el proyecto final, los niños (as) deberán realizar una pintura, utilizando el tema "Mi hogar".



ACTIVIDAD 1

Círculo cromático

Vamos a confeccionar nuestro propio círculo cromático.





ACTIVIDAD 2

¡Manos a la obra!

Hoy seremos pintores. Utilizamos los colores del círculo cromático y lo aplicamos con las manos, esponjas o con los pinceles haciendo manchas que elaboren formas que expresen nuestros pensamientos.

Abordaje

Pensamos en nuestro hogar, lo que nos gusta y no nos gusta de él. ¿Quiénes viven en mi casa? ¿Cómo es nuestra casa? ¿Cómo me siento en ella? ¿Seguro, triste, enojado, alegre?





EL VOLUMEN

Imagen superior:
Esfera de piedra precolombina



Objetivo

Comprender el espacio tridimensional en su entorno y aplicar los conceptos fundamentales en un objeto artístico.

Conceptos

Tridimensionalidad:

De acuerdo con Wong, el mundo que nos rodea es tridimensional. Todo a nuestro alrededor tiene una expansión con profundidad física, esto es la tercera dimensión.

Si miramos un objeto desde diferentes posiciones, desde la izquierda, la derecha, de arriba o de abajo, si nos acercamos o alejamos a él, el objeto en sí no cambia, lo que cambia es que vemos más ciertas superficies que otras.

“Para comprender un objeto tridimensional, tenemos que verlo desde ángulos y distancias diferentes y luego reunir en nuestra mente toda la información para comprender plenamente su realidad tridimensional. Es a través de la mente humana que el mundo tridimensional obtiene un significado. (Wong. 1991)

Tres direcciones primarias:

1. Dirección vertical, que va de arriba a abajo.
2. Dirección horizontal, que va de izquierda a derecha.
3. Dirección transversal, que va hacia adelante y hacia atrás.

Tres dimensiones primarias:

1. Largo
2. Ancho
3. Profundidad

Segun Wong, para obtener las tres dimensiones de cualquier objeto se deben tomar sus medidas en dirección vertical, horizontal y transversal.

Elementos del diseño tri-dimensional:

1. Elementos conceptuales:

- Punto
- Línea
- Plano
- Volumen

2. Elementos visuales:

- Figura
- Tamaño
- Color
- Textura

3. Elementos del diseño relación:

- Posición
- Dirección
- Espacio
- Gravedad

Referente visual

Cerámica Chorotega

La alfarería tradicional con influencia chorotega, alcanzó su esplendor en el período precolombino y era realizada principalmente por mujeres. Su decoración se caracteriza por ser principalmente con rojo y negro y está basada principalmente en motivos zoomorfos. Es considerado patrimonio vivo y se mantiene vigente en localidades como Guaitil de Santa Cruz, Las Pozas y San Vicente de Nicoya; Puerto San Pablo y Santa Rita, en Nandayure, así como en Tempatal de La Cruz. Es uno de los pocos productos artesanales que prevalecen actualmente.

Posiblemente esta actividad inició hace aproximadamente 4000 años. La producción actual de cerámica data del siglo XX, en la cual los hombres salían a obtener las materias primas y las mujeres se dedicaban a desarrollar la actividad y a transmitir los conocimientos. Los materiales se extraen de la naturaleza, es muy utilizada la arena de iguana, la cual es gratuita y se extrae de los ríos. Existe un ritual que consiste en una caminata de 7 horas al cerro para obtener los materiales, esto lo hacen los hombres y en silencio, porque sino "los pigmentos se esconden".



Imagen 1:
Artesanía de la Región Chorotega



Referente visual

Joan Miró

Nació en 1893 en Barcelona, murió en 1983 en Palma de Mayorca. Estudió en la Escuela de Bellas Artes de Francisco Galí en Barcelona. Hasta 1919, su pintura estuvo dominada por un expresionismo formal con influencias fauvistas y cubistas, centrada en los paisajes, retratos y desnudos. Ese mismo año conoció a artistas como Picasso, Marx Jacob y Tristan Tzara del movimiento Dadaísta. Desde ese momento su obra empezó a evolucionar hacia una mayor definición de la forma. En cuanto a lo temático su obra se mantuvo entre lo onírico y fantasmagórico, incorporándose a los principios del surrealismo.

A finales de los años 50 y principio de los 60, Miró realizará una abundante producción pictórica caracterizada por la simplificación de las formas, pero sin abandonar sus temas predilectos: la tierra, el cielo, los astros, la mujer, los pájaros.

EN 1975 realiza la creación de la Fundación Miró, centro cultural y artístico para difundir las nuevas tendencias del arte contemporáneo, que se constituyó con un gran fondo de obras donadas por el autor.

Su obra artística no solo se limitó a la pintura, sino que también realizó importantes obras en escultura, cerámica y grabado.



Imagen 1:
Joan Miró
Pareja de enamorados de los juegos de flores de almendro



Preguntas para dialogar

- ¿Para qué creen que usaban las personas que habitaban en la época precolombina los objetos?
- ¿Eran usados sólo para su uso cotidiano o también para rituales religiosos?
- ¿Pueden observar formas de animales u otros seres en los objetos?
- ¿Qué animales o seres pueden ver?

Materiales propuestos

- Arcilla o DAZ (Arcilla que venden comercialmente) o plastilina.
- Rodillos de madera para panadería.
- Recipientes con agua.
- Cubiertos plásticos.
- Pabilo.
- Toallas de papel.



INSTRUCCIONES PARA EL FACILITADOR

1. Explique brevemente a los niños(as) quienes habitaron en nuestros territorios antes de la conquista y por qué son importantes aún hoy para nuestra cultura.
2. Muestre a los niños(as) imágenes de piezas de arte precolombino autóctonas realizadas en arcilla, si es posible llevar un objeto para que los participantes experimenten las características tridimensionales de este.
3. Colocar sobre las mesas suficiente papel periódico para protegerlas y que los participantes trabajen con libertad.
4. Proporcionar a cada participante una porción de arcilla, suficiente para que pueda divertirse y crear. Todos los otros materiales deben estar al alcance para ser usados.
5. Dé instrucciones básicas sobre el uso de la arcilla para modelar.
6. Permita que los niños(as) sientan las características y cualidades de la arcilla.
7. Impulse a que cada niño(a) diseñe libremente sus objetos, imaginando que son habitantes de la época precolombina.



ACTIVIDAD 1

Vamos a imaginar que somos personas de la época precolombina, y con la arcilla que tenemos vamos a modelar nuestras propias piezas tridimensionales con cerámica.





ACTIVIDAD 2

¡Manos a la obra!

Vamos a crear una escultura con objetos de desecho, utilizando los objetos que tenemos disponibles e interviniéndola con color.

Abordaje

El país donde vivo.

¿Cómo podría ser mejor mi país? Pensemos en formas de mejorar nuestro país. Abramos un diálogo.





EL MOVIMIENTO

Imagen arriba:
Franz Kafka. Cabeza



Objetivo

Utilizar el concepto de movimiento para ser aplicado en el ámbito bidimensional como en el tridimensional emulando a Bertheau y Calder como referentes visuales.

Conceptos

El movimiento en el arte bidimensional:

Se refiere a la sensación de desplazamiento y actividad. Los artistas plásticos lo consiguen mediante el uso de otros elementos en la composición de una obra, como el color, la luz y la sombra, la perspectiva, la posición de las figuras, dirección y secuencialidad entre otras. El movimiento representa una acción y tiene implícita tensión y flexión.

El movimiento mecánico:

Artistas como Alexander Calder se valieron de la mecánica para que sus esculturas tuvieran movimiento incorporando mecanismos móviles. por ejemplo los móviles, que son estructuras de alambre de hierro y placas metálicas que se mueven con la brisa o con motores mecánicos.

Referente visual

Margarita Bertheau

Nace en San José, Costa Rica en 1913 y muere en 1975 en San José, Costa Rica. Sus primeros estudios artísticos los hizo con el pintor Fausto Pacheco. De once años viajó a La Habana, Cuba, donde estudió entre 1926-1929 en la Academia San Alejandro. A partir de 1930 se dedicó también a la danza, el diseño de vestuarios y escenografías. Desde 1942 enseñó en la Escuela de Artes Plásticas de la Universidad de Costa Rica. En 1946 empezó a incursionar en la técnica del muralismo junto con el artista Francisco Amighetti y desde 1952 su obra fue calificada de abstracta.

Realizó múltiples exposiciones individuales y colectivas y obtuvo varios galardones. Existen varios murales en espacios públicos que muestran la innovación en su técnica.



Imagen 1
Margarita Bertheau



Referente visual

Alexander Calder

Nació en Estados Unidos, Pensilvania, 1898 y muere en Nueva York, 1976. Hijo y nieto de escultores, estudió ingeniería mecánica. En 1952 ganó el gran premio de Escultura de la Bienal de Venecia. Es conocido como el inventor de los móviles por sus esculturas hechas de chapa metálica y alambre que capturan el movimiento en formas siempre cambiantes. También son importantes los "stables", esculturas estáticas con movimiento implícito.

Su obra se vio influenciada de forma importante al conocer las obras de Mondrian, las imponentes formas y colores, las cuales imaginó en movimiento.

En 1931 se integró al grupo Abstraction-Création, dedicado a la no-figuración, ese mismo año participó en la exposición en la Galerie Percier con una serie de obras abstractas.

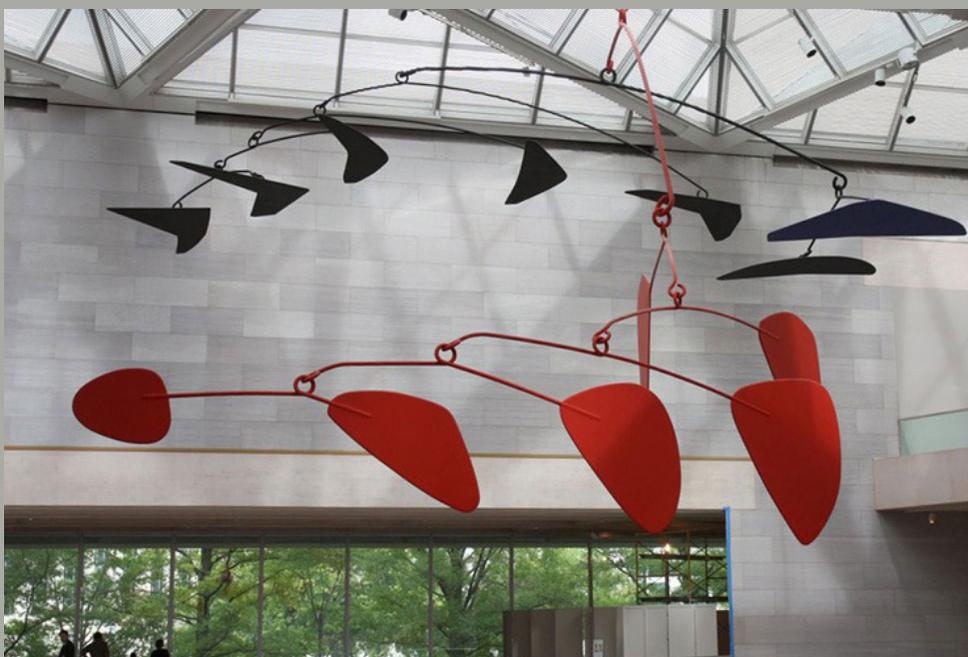


Imagen 1:
Alexander Calder
Sin Título



Preguntas para dialogar

¿Qué es el medio ambiente?

¿Por qué es importante cuidar el ambiente?

¿Cómo puedo cuidar el ambiente desde mi casa y comunidad?

¿Por qué son importantes los árboles en la naturaleza? ¿Hay suficientes árboles en mi barrio?

¿Qué podríamos hacer para que hubiesen más árboles?

Si fuéramos árboles...

Movámonos como si fuéramos árboles.

¿Cómo se mueven los árboles cuando los golpea el viento?

¿Cómo se mueven sus ramas? Imitemos ese movimiento con nuestros cuerpos.

¿Cómo podemos representar árboles felices con los materiales que tenemos?

Materiales propuestos

Actividad 1:

- Pliegos grandes de papel (rollo de papel extendido sobre el piso).
- Pinturas acrílicas con los colores primarios y secundarios colocadas en recipientes individuales.
- Brochas y pinceles.
- Manos y pies.
- Toallas.
- Recipientes con agua.

Actividad 2:

- Alambre galvanizado delgado, ganchos de ropa de alambre.
- Cartulina o cartón.
- Tijeras.
- Pinturas acrílicas con los colores primarios y secundarios colocadas en recipientes individuales.
- Cuerdas, lana o pabilo.
- Barras de plastilina para la base de las esculturas.

INSTRUCCIONES PARA EL FACILITADOR

ACTIVIDAD 1

1. Forme grupos de 4 niños y niñas
2. Motive a la discusión de selección de un tema relacionado con la protección del ambiente para trabajar en grupo.
3. Proporcione los materiales necesarios para desarrollar el proyecto.
4. Pida a los alumnos que representen imágenes en movimiento en el plano bidimensional. Podrán utilizar sus manos, pies o brochas para pintar.
5. Una vez concluido el proyecto cada equipo podrá compartir con el grupo general su pintura.

ACTIVIDAD 2

1. Forme parejas
2. Pida a las parejas de alumnos(as) que planeen una escultura móvil con el tema "Nuestros amigos los árboles"
3. Explique las posibilidades de movimiento.
4. Explore con los alumnos(as) formas de construcción de las esculturas.
5. Construir estructuras de alambre para las esculturas.
6. Dibujar, pintar y recortar formas en cartulina que irán colocadas en las estructuras de alambre.
7. Proporcione los materiales y las herramientas necesarias.
8. Al finalizar cada pareja colocará su escultura en un sitio clave del salón con el fin de llenar el espacio con los "árboles". Las esculturas podrán estar suspendidas del cielo raso o colocadas en las bases sobre el piso.



ACTIVIDAD 1

Pintura sobre el piso

Representación de movimiento en el plano bidimensional con elementos de la composición:

- Punto y línea
- Forma
- Color





ACTIVIDAD 2

¡Manos a la obra!

Escultura móvil

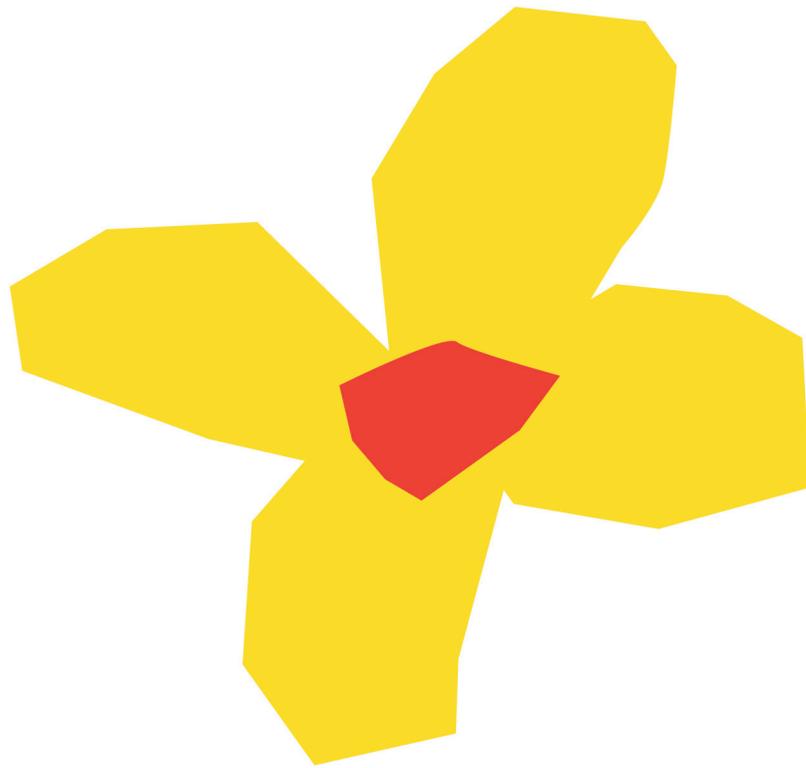
Vamos a llenar de árboles nuestro barrio. Realicemos un móvil utilizando alambre y formas de cartulina de colores.

Abordaje

Imitemos el movimiento de las ramas y las hojas de los árboles con nuestros cuerpos. Representemos árboles felices con los materiales que tenemos.



ANEXOS



Anexo 1

LAS FORMAS COMO PLANO Según Wucius Wong	
	<p>Geométricas, creadas matemáticamente</p>
	<p>Orgánicas, rodeada con curvas libres, que sugieren fluidez y desarrollo.</p>
	<p>Rectilíneas, limitadas por líneas rectas.</p>
	<p>Irregulares, limitadas por líneas rectas y curvas.</p>
	<p>Manuscritas, caligráficas o creadas a mano alzada</p>
	<p>Accidentales, determinadas por el efecto de procesos, materiales especiales u obtenidas accidentalmente.</p>

Wong. W. (1991). Fundamentos del diseño bi y tri-dimensional (p. 13-15)

Anexo 2



Fuente:



GLOSARIO

Autorretrato: Palabra compuesta de "auto" con el significado de "sí mismo" y retrato, del latín "retractus", a su vez de "retrahere" = "dirigirse hacia atrás", para hacer que algo reviva, ya sea a través de palabras, esculturas pinturas o dibujos.

Código QR: Del inglés Quick Response code, «código de respuesta rápida». Es un módulo para almacenar información en una matriz de puntos o en un código de barras bidimensional. La matriz se lee en el dispositivo móvil por un lector específico (lector de QR) y de forma inmediata nos lleva a una aplicación en Internet, un mapa de localización, un correo electrónico, una página web o un perfil en una red social. (Wikipedia)

Collage: Es una técnica artística que consiste en pegar distintas imágenes sobre un lienzo o papel. El término se aplica sobre todo a la pintura, pero por extensión se puede referir a cualquier otra manifestación artística, como la música, el cine, la literatura o el videoclip.

Escultura el móvil: En inglés mobile, es un modelo abstracto que tiene piezas móviles, impulsadas por motores o por la fuerza natural de las corrientes de aire.

Obra de arte: Producción que realiza un artista plástico o cualquier individuo, que es el resultado de su creatividad e imaginación, y que expresa, ya sea un concepto o una manifestación sentimental o emocional.

BIBLIOGRAFÍA

Andueza, M., Barbero, A., Caeiro, M., Da Silva, A., García, J., González, A., Muñiz, A., Torres, A. (2016). Didáctica de las Artes Plásticas y Visuales en Educación Infantil. La Rioja: UNIR.

Araya, P. (2016) La Dimensión Lúdica del Ser Humano. EUNED. Costa Rica.

Bamford, A. (2017). The Role of Arts in a Changing Educational Landscape. Essay Commissioned by the Arts in Education Portal: <http://artsineducation.ie/wp-content/uploads/Anne-Bamford-Essay-1.pdf>

Bertheau, Margarita. De Píncel, Pinacoteca costarricense. <http://www.artecostarica.cr/artistas/bertheau-margarita>

Biografía de Frida Kahlo. De Museo Frida Kahlo. <https://www.museofridakahlo.org.mx/es/frida-kahlo/>

Catálogo Bertheau, acuarela-óleo-dibujo, Costa Rica: Museo de Arte Costarricense, noviembre 1980-Enero 1981. <https://www.sinabi.go.cr/diccionariobiografico/biografias/Bertheau%20Odio,%20Margarita.html>

Daniels. H.(2003) Vygotsky y la pedagogía. Paidós. Barcelona.

De Calder Foundation. <https://calder.org/introduction/>

Fernández, A. (2017). Cerámica Chorotega, Artesanía Ancestral y del Futuro. De Semanario Universidad. <https://semanariouniversidad.com/cultura/ceramica-chorotega-artesania-ancestral-del-futuro/>

Freire, P. (2012). Pedagogía del Oprimido. Buenos Aires: Siglo XXI editores.

Garita. R. De Rolando-Garita. <http://www.rolando-garita.com/biografia/>

Goleman, D. (1997). La Inteligencia Emocional. Buenos Aires: Javier Vergara Editor S.A.

Imaginario, A. (2020). Joan Miró: 20 obras fundamentales. De Cultura Genial. <https://www.culturagenial.com/es/joan-miro-obras/>

Jiménez, M. Historia de la Mascarada Tradicional Costarricense. De Sicultura. <https://si.cultura.cr/manifestaciones-culturales/historia-de-la-mascarada-tradicional-costarricense.html>

Jordán, Ximena. (2020). Museo Frida Kahlo. <https://www.museofridakahlo.org.mx/wp-content/uploads/2021/06/2-Biograf%C3%ADas-de-FK.pdf>

Kandinsky, V. (2003). Punto y Línea sobre el Plano. Paidós Estética. Buenos Aires. <https://preuniprojectovisual.files.wordpress.com/2013/02/kandinsky-pto-linea-plano.pdf>

Los Móviles de Calder. De Tres Minutos de Arte. <https://www.3minutosdearte.com/seis-cuadros-un-concepto/los-moviles-de-calder/>

Montessori, M. (1900). El método de pedagogía científica. Araluce. Barcelona.

Munari, B. (1989). ¿Cómo nacen los objetos?. Barcelona: G. Gili

Ortíz, J. (2016). Innovación social y diseño, una propuesta metodológica. Universidad Nacional Autónoma de México. Conference Paper. https://www.researchgate.net/publication/318768934_Innovacion_social_y_dise-no_una_propuesta_metodologica

Piaget, J. (1980). La Psicología de la Inteligencia. Critica de Bolsillo. Barcelona.

Prieto, E. (1977). Escritos y Grabados. Ministerio de Cultura, Juventud y Deportes, Imprenta Nacional. San José.

Read, H. (1996). Educación por el Arte. Paidós. Barcelona.

Roja, P., (2016). Educación Artística Para la Formación Ciudadana. Santiago: Consejo Nacional de la Cultura y el Arte, Gobierno de Chile.

Roja, P., (2016). El Aporte de las artes y la Cultura a una Educación de Calidad. Santiago: Consejo Nacional de la Cultura y el Arte, Gobierno de Chile.

Roja, P., (2016). Por qué Enseñar Arte y Cómo Hacerlo. Santiago: Consejo Nacional de la Cultura y el Arte, Gobierno de Chile.

Roja, P., (2016). Una Educación Artística en Diálogo con otras Disciplinas. Santiago: Consejo Nacional de la Cultura y el Arte, Gobierno de Chile.

Sarlé, P., Ivaldi, E., Hernández, L. (2014). Arte. Educación y Primera Infancia: Sentidos y Experiencias. Madrid: OEI.

Solano, A. Rolando Garita Viaja a su Pasado con Arte Abstracto. (2015). De La Nación. [https://www.nacion.com/viva/cultura/rolando-garita-viaja-a-su-pasado-con-arte-abstracto/FYWFLJZM5JCCBBSC342O7LZISA/story/Unidad de Patrimonio Cultural Inmaterial. \(2019\). De Sicultura. https://si.cultura.cr/manifestaciones-culturales/artesania-en-ceramica-chorotega.html](https://www.nacion.com/viva/cultura/rolando-garita-viaja-a-su-pasado-con-arte-abstracto/FYWFLJZM5JCCBBSC342O7LZISA/story/Unidad%20de%20Patrimonio%20Cultural%20Inmaterial.%20(2019).%20De%20Sicultura.%20https://si.cultura.cr/manifestaciones-culturales/artesania-en-ceramica-chorotega.html)

Uno Propiedades. (2015). Estatua Kafka - Praga. <https://m.youtube.com/watch?v=2HyTusQEqtM>

Wong, W. (1991). Fundamentos del diseño bi y tri-dimensional. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona. https://centroculturalhaedo.edu.ar/cch/actualizacion_permanente/Fundamentos%20del%20Diseno%20Bidimensional%20y%20tridimensional,%20Wucius%20Wong.pdf

Zaldarriaga, P. Bravo-Cedeño, G, Loo-Rivadeneira, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. Vol. 2. P. 127-137. Dominio de las Ciencias. PDF. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/298/355>

Zumbado, M. (2018). Bio de Manuel Zumbado. <https://www.manuelzumbado.com/bio.cfm>

