

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES



TITULO DE TRABAJO:

**TECNICAS EXPERIMENTALES PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD
INFANTIL EN LOS TALLERES INFANTILES DE ARTES PLASTICAS FAD**

TESINA

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
LICENCIADA EN ARTES VISUALES.

PRESENTA:

RAMÍREZ RAMOS ESPERANZA

DIRECTOR DE TESIS:
MAESTRO FERNANDO RAMÍREZ ESPINOSA



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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



Dedicatoria

Agradezco de todo corazón las experiencias y el apoyo de que cada uno de mis compañeros, maestros y familiares que me ofrecieron para el desarrollo y realización de la presente tesis.

Pero sobre todo le dedico esta tesis a una niña muy especial que cuido desde hace tiempo. Recordarla es siempre un refugio para seguir adelante, pues admiro su gran habilidad de observar los detalles que pasan desapercibidos en la cotidianidad para nunca aburrirse. Su creatividad ante las adversidades crea mundos donde ella se encuentra feliz sin compañía de alguien más, ahí su fortaleza.

Nunca olvidare esa escena donde la observe por primera vez, los rayos del sol caían desde la parte superior de la ventana y atravesaban los vidrios antiguos y rústicos de su casa formando hermosas luces caleidoscópicas. Estas luces las aprovechaba para jugar con las partículas de polvo que se distinguían a contraluz y flotaban entre el espacio sus dedos.

Inmersa en el movimiento del polvo y sus manos noto que no se encontraba sola, frente a ella en el reflejo de la ventana logro reconocer su pequeño cuerpo y rostro iluminado donde se hizo la siguiente promesa

“Esperanza nunca dejare que te hagan daño y nuca te dejare sola “



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	4
PLANTEAMIENTO	6
OBJETIVO GENERAL	7
PROBLEMÁTICAS.....	8
CAPITULO 1. IDENTIFICACIÓN DE LOS ANTECEDENTES Y APORTACIONES DEL DIBUJO SENSITIVO	9
1.1 ANTECEDENTES Y AUTORES DEL DIBUJO SENSITIVO	9
1.2 APORTACIÓN DEL DIBUJO EN EL APRENDIZAJE E IMPACTO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO.....	9
1.2.1 FUNCIONES DEL ARTE EN EL DESARROLLO INFANTIL.....	10
1.2.2 LAS SEIS ETAPAS DEL DESARROLLO PLÁSTICO EN LA INFANCIA	10
1.3 ARTE INFANTIL Y EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN GRÁFICA.....	20
1.3.1 CREATIVIDAD Y SU PLANOS	20
CAPITULO 2. DIBUJO SENSITIVO Y METODOLOGÍAS LÚDICAS	22
2.1 ENSEÑANZA LÚDICA Y SU APORTACIÓN AL APRENDIZAJE.....	22
2.2 EL ORIGEN DEL TALLER INFANTIL DE ARTES PLÁSTICAS (TIAP) ..	23
2.2.2 OBJETIVOS DEL TIAP Y SU METODOLOGÍA	23
CAPITULO 3 APLICACIÓN DEL DIBUJO SENSITIVO PARTIENDO DE METODOLOGÍAS LÚDICAS, COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA GENERAR APRENDIZAJES TRANSVERSALES; EN NIÑOS DE 2 A 9 AÑOS. EN EL TALLER INFANTIL DE ARTES PLÁSTICAS DE LA FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO / UNAM. CICLO ESCOLAR 2018.	25
3.1 APRENDIZAJE TRANSVERSAL Y EL DIBUJO SENSITIVO	25
3.2 METODOLOGÍA LÚDICA Y DIBUJO SENSITIVO	25



3.3 DESARROLLO DE LA PLANEACIÓN DIDÁCTICA DEL TALLER

INFANTIL DE ARTES PLÁSTICAS A PARTIR DEL DIBUJO SENSITIVO ... 26

Sesión 1.....	26
Sesión 2.....	28
Sesión 3.....	31
Sesión 4.....	32
Sesión 5.....	33
Sesión 6.....	35
Sesión 7.....	36
Sesión 8.....	37
Sesión 9.....	38
Sesión 10.....	39
Sesión 11.....	40
Sesión 12.....	41
Sesión 13.....	43
Sesión 14.....	44
Sesión 17.....	45
CONCLUSIONES.....	46
BIBLIOGRAFÍA	47
Glosario	67



INTRODUCCIÓN

“El cuerpo no es una cosa, una sustancia o un organismo, sino una red plástica contingente e inestable de fuerzas sensoriales, motrices y pulsionales, o mejor aún, una banda espectral de intensidades energéticas, acondicionada y dirigida por un doble imaginario: el imaginario social y el imaginario individual”

(LE BRETON, 1990).

La presente tesina muestra una serie de estrategias expresivas y comunicativas a los infantes a partir de la exploración de materiales familiares y de uso común, estas actividades se desarrollan entorno y a partir del juego. Propuesto y aplicado concretamente para los cursos sabáticos, que imparte la Facultad de Artes y Diseño/ UNAM, en el Taller Infantil de Artes Plásticas y con el objetivo de un mejoramiento educativo y pedagógico.

Tomando como referente a César Lorenzano¹ quien escribe que “en el juego y la creación artística se ponen en movimiento esquemas afectivos; al activarlos continuamente permiten exteriorizar la afectividad contenida y al mismo tiempo, controlarla”; en esto consistiría el efecto catártico del arte y el juego.

Por ello, frente a los cambios acelerados del conocimiento y las innovaciones tecnológicas, que ayudan a una transformación de la enseñanza y dan respuesta a una realidad educativa y cultural, es que se podrá transformar creativamente y conducir al descubrimiento a través de las ideas, conceptos y valores para dar respuesta a la necesidad del saber, modificando así la educación para obtener mejores resultados en sociedad y en el campo de la pedagogía.

Hay una serie de estrategias, que se proponen en esta investigación, que al aplicarlas generan una mejor eficacia de aprendizaje por medio de la búsqueda experimental, siendo de gran ayuda en todos los niveles educativos, sin embargo, aquí solo se plantea en un margen de edad de dos a nueve años. Concretamente generando propuestas de apoyo para el Taller Infantil de Artes Plásticas, en la que los infantes puedan concentrarse para obtener resultados y experiencias creativas.

Es por ello que una nueva propuesta didáctica es el núcleo de esta tesina; ya que ante la necesidad de modelos creativos, para la enseñanza aplicada a los niños, que logre transformar la instrucción de las artes en desarrollo de una educación cultural y sostenible, es un reto difícil. Es importante recalcar que el enlace entre arte y sociedad tiene insuficiencias ya que las humanidades siempre se ven desplazadas por las áreas de la ciencia.²

¹ Lorenzano, César. “*La estructura psicosocial del arte*”. Ediciones cooperativas. Buenos Aires, Argentina. 2002

² En el caso de la UNAM se divide en cuatro áreas:

1.- Ciencias Físico-Matemáticas y las Ingenierías. 2.- Ciencias Biológicas y de la Salud. 3.- Ciencias Sociales. 4.- Humanidades y las Artes.



Comenzando con el primer capítulo se muestra la creatividad ,según Robinson³ (2010) quien define como una cualidad única y exclusiva del ser humano y es incluida desde su nacimiento e intervienen varios factores para su desarrollo. En el crecimiento dependiendo el ambiente que se da en el entorno que le rodea como, lo es la decoración de donde esta su aula, puede favorecer por medio de esto su motivación de trabajar de manera adecuada.

Es entonces que el dibujo sensitivo toma estos antecedentes cambiando la observación del niño a un poder creador y esto mediante un arte innovador ,que tiene como principal objeto la capacidad inventiva del menor , mejorando su iniciativa creadora por medio de los sentidos.

El dibujo sensitivo surge de una necesidad de organizar actividades en donde no solo se dirijan a la enseñanza técnica, que al niño se le imponen como copias al dibujar en lugar de temas libres. Gracias a nuestros sentidos podemos entender el medio que nos rodea, se convierten en la base principal del aprendizaje y con ello un lenguaje perceptivo que relacionamos con las experiencias corporales.

Así logra proporcionar a los niños oportunidades de explorar su entorno para intentar nuevas formas de expresión en sus ideas, sensaciones y sentimientos, innovando las técnicas que consideran importantes como una manera de conocimiento transversal porque atraviesan, vinculan y conectan disciplinas de la enseñanza curricular, que convierten en instrumentos que recorren las asignaturas y cumplen el objetivo de una visión en conjunto, ya que integran los campos del ser y el saber.

En el segundo capítulo se plantea la importancia del vínculo entre el juego y el infante que logra una producción estética que no solo es una experiencia placentera sino que contribuye a un desarrollo personal reflexivo y es uno de los objetivos fundamentales en la educación. Los niños aprenden cuando hacen algo que realmente les implica trabajar emocionalmente; esto se refiere a la acción afectiva, el pensamiento que actúa, es decir, la posibilidad de pensar mediante el movimiento y el descubrimiento de experimentar.

Finalmente en el tercer capítulo se expone la propuesta educativa aplicada a un grupo de menores pertenecientes al Taller Infantil de Artes Plásticas, con un registro fotográfico de las obras pertenecientes a este curso, el cual fue completamente satisfactorio y retroalimentativo para consideraciones a enfoques educativos futuros.

³ Ken Robinson es un educador, escritor y conferencista británico. Doctor por la Universidad de Londres, investigador sobre la aplicación del teatro en la educación. Robinson es considerado un experto en asuntos relacionados con la creatividad, la calidad de la enseñanza, la innovación y los recursos humanos



PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

¿Se pueden emancipar conductas locales en los infantes a partir de las artes experimentales?

Un cambio en la actitud educativa artística de los infantes ¿puede frenar la enajenación a los medios audiovisuales?

PLANTEAMIENTO

La educación artística actual, en México, es desplazada un año tras otro. Como consecuencia en los niveles de educación básica, se ignoran las experiencias recreativas que brindan este tipo de recursos pedagógicos y el alumnado crece con la creencia de que las actividades artísticas no son dignas de estudio, remuneración e ignoradas en la vida cotidiana.

Es así que tomando como impulso de investigación la experiencia pedagógica en el TIAP e interviniendo distintos objetos cotidianos, se plantea resignificar la experiencia recreativa, a través de las artes. Ésta investigación-producción se vale de medios plásticos rudimentarios para representar motivos inspirados en los recuerdos infantiles, por medio del arte objetual. Es una exploración de la manera en que los medios artísticos y la creatividad contribuyen a modelar la imaginación y el recuerdo de los seres humanos en la infancia.

Por tanto la existe un compromiso con el público infantil, del TIAP, de compartir conocimientos estéticos, para generar ambientes artísticos significativos. Con esto se pretende sumar estrategias expresivas y comunicativas a los infantes a partir de la exploración de materiales familiares y de uso común. Las actividades se desarrollan entorno y a partir del juego.

JUSTIFICACIÓN

Las experiencias generadas por una serie de actividades artísticas en niños, hacen reflexionar sobre las conductas, pensamientos y obras que se generan en estos lapsos. El eje central de esta investigación parte de la participación pedagógica en el Taller Infantil de Artes Plásticas; donde se analizó el aprendizaje y educación artística a los menores y con ello se generó una nueva propuesta para su mejoramiento.

El presente taller fortalece las siguientes áreas mediante la experiencia artística ya que se cultiva y promueve el desarrollo perceptivo. El espacio, formas, colores, texturas, sonidos, sensaciones kinestésicas y experiencias visuales incluyen toda una variedad de estímulos para la expresión.

Es así que se pretende favorecer el desarrollo creador del niño, motivarlo a la flexibilidad, fluidez, originalidad, independencia, crítica y autocrítica. Al crear se ponen en juego habilidades de análisis, selección, asociación y de síntesis, así



como las experiencias y conocimientos del niño; lo cual da lugar a un producto nuevo, que ha adquirido vida por la voluntad y actividad de éste.

Con ello se reafirma la producción creativa la cual se manifiesta en la medida en que el individuo se interesa efectivamente en la tarea que realiza y por el logro de aprendizajes significativos que lo comprometen y permiten, a través de su experiencia, expresarse por medio de la actividad que realiza y por la estimulación que el ambiente natural y social le proporcionan.

Es importante mencionar que la educación artística, con todos los beneficios que aporta al desarrollo del niño en sus diferentes aspectos y en especial al desarrollo de la creatividad, se encuentra en estrecha coincidencia con los objetivos que plantea Jean Piaget⁴ para la educación: el principal es crear hombres que sean capaces de hacer cosas nuevas, no solamente de repetir lo que han hecho otras generaciones; hombres que sean creativos, inventivos y descubridores. El segundo es formar mentes que puedan criticar, verificar y no aceptar todo lo que se les ofrezca.

OBJETIVO GENERAL

Aplicar la técnica experimental como estrategia didáctica en el TIAP, con niños de 2 a 9 años, a partir de metodologías lúdicas para desarrollar la creatividad y un lenguaje visual como herramienta de comunicación a través del dibujo sensitivo y distintos materiales para generar aprendizajes transversales

OBJETIVOS PARTICULARES

- a) Recopilar la historia y antecedentes del TIAP y el dibujo sensitivo
- b) Identificar y describir el dibujo sensitivo
- c) Describir las aportaciones en la aplicación del dibujo sensitivo
- d) Identificar las aportaciones de la técnica experimental como estrategia didáctica
- e) Describir qué son los aprendizajes transversales

⁴ Epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo, considerado como el padre de la epistemología genética (relativa a la generación de nuevos atributos, fruto del desarrollo de funciones establecidas genéticamente, que solo requieren de estimulación o ejercitación), reconocido por sus aportes al estudio de la infancia y por su teoría constructivista del desarrollo de habilidades y la inteligencia, a partir de una propuesta evolutiva de interacción entre genes y ambiente.



- f) Describir el dibujo sensitivo en la generación de aprendizajes transversales en los talleres infantiles
- g) Incrementar la capacidad visual de análisis y síntesis en los infantiles

PROBLEMÁTICAS

Algunas actividades que se realizan en los talleres están planeadas con materiales tóxicos. (Oleó, mcm, aguarrás) que pueden ocasionar afectaciones a la salud de los niños. Por lo tanto, los talleristas no pueden obtener resultados completamente satisfactorios ya que se tiene que minimizar el tiempo con estas prácticas para no exponer la integridad de los alumnos.



CAPITULO 1. IDENTIFICACIÓN DE LOS ANTECEDENTES Y APORTACIONES DEL DIBUJO SENSITIVO

1.1 ANTECEDENTES Y AUTORES DEL DIBUJO SENSITIVO

Se conoce como antecedentes de dibujo a las primeras pinturas rupestres, ya que en ellas se intentaba representar al mundo que los rodeaba, así como su versión de como eran los animales y los astros, incluso al comportamiento propio de los seres humanos. En ello podían plasmar sensaciones como alegría de las danzas, prestando atención con la emoción de las cacerías.

Desde tiempos remotos se ha utilizado el dibujo como manera de lenguaje universal, ya que, el lenguaje gráfico permite a los hombres expresar sus ideas, como un lenguaje utilizando figuras. Se creó que fueron la primera forma de escritura y poco a poco se convirtieron en símbolos usados en la actualidad. El dibujo se dividió en dos ramas principales:

Artístico.- Utilizado para expresar ideas de estética, filosofía, conceptos abstractos o grafía, en donde al artista se le considera como maestro y gran filósofo.

Técnico.- El hombre se basaba en dibujos para dar fundamento o apoyo a sus proyectos, tiempo después los utilizaron para decorar sus construcciones para los edificios y tumbas para sus dirigentes importantes.

Ahora el dibujo sensitivo surge como una necesidad de cambio de una enseñanza rutinaria que se practica en la mayor parte de las clases de dibujo tradicional, donde existe un sistema que no tiene alma y como modelo educativo, se puede decir que es demasiado rígido, trata de que se fabrique copias cual si fuera un robot, exigiendo exactitud y apego a la realidad, llegando a ser absurdo, ya que el alumno lleva sus esfuerzos al punto en que llega a destruir su propio potencial, es así como se deteriora al arte libre.

Es entonces que se llega a la monotonía de un dibujo impuesto por el maestro, cambiando a un poder creador y esto como arte innovador, que tiene como principal objetivo, el de estimular la capacidad inventiva del niño, mejorando su capacidad creadora, donde se descubre su potencial de creación, el cual se incrementa al ir creciendo.

1.2 APORTACIÓN DEL DIBUJO EN EL APRENDIZAJE E IMPACTO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

Las primeras manifestaciones en el arte infantil que se tienen presentes en México son en 1923, como consecuencia de los congresos de profesores de artes plásticas. Fue como resultado de las reuniones en Londres, en 1908 y en Dreden en 1912, cual objetivo focal era la enseñanza del dibujo. Había un enfoque al esfuerzo creador que frenaba lo que tenía como pretensión pedagógica, ya que antes se necesitó madurar muchas tendencias de arte moderno y hasta la fecha prevalece,



como una problemática general en todo el mundo, la respuesta a una pedagogía de dibujo infantil imperante para las demandas de educación.

Como impulsores de este proyecto se encuentra el profesor Víctor M. Reyes quien se enfocó en ello, junto con el maestro José Gordillo en colaboración de Adela Esther Gottlener, a su vez influidos por Viktor Lowenfiel, quienes establecieron un taller llamado manos útiles y observaron las condiciones de la pedagogía de Víctor Reyes impuesta por el estado donde impartía enseñanzas artísticas.

La obra del maestro Gordillo, siendo pintor, tenía éxitos y era confrontada por el quehacer estético de los niños donde fue incentivo para reflexionar esas actividades pedagógicas, actualmente colocado ante el pensamiento educativo contemporáneo.

1.2.1 FUNCIONES DEL ARTE EN EL DESARROLLO INFANTIL

EL arte juega un papel importante, más de lo que se imagina, en la educación infantil, tiene notable lugar en el estímulo y el aprendizaje del niño en su rama básica de conocimiento, como lo es la lectura, matemáticas, dibujar, pintar o modelar, son actividades que se vuelven imprescindibles para el desarrollo de la percepción y motricidad fina ya que repercute en la interacción social.

Lamentablemente las enseñanzas artísticas son relegadas a segundo término por muchas familias y centros escolares en México. La gente llega a catalogarlo como un lujo para la educación no solo infantil; el arte es parte de un conocimiento esencial, además aporta en el mejor aprovechamiento del aprendizaje, aún a nivel escolar universitario la universidad.⁵

1.2.2 LAS SEIS ETAPAS DEL DESARROLLO PLÁSTICO EN LA INFANCIA

“Me tomó 4 años pintar como Raphael, pero toda una vida pintar como un niño”
Picasso

Existe una evaluación, que se toma de referencia en el desarrollo de las etapas, como la de Lowenfiel⁶ (1957), donde señala que el niño pasa por un desarrollo y

⁵Se ha revelado, que aún fuera de las aulas obtienen los mejores resultados para no llegar al fracaso escolar, hace años la educación científica NATURE dio cuenta de una investigación realizada en los colegios públicos RHODE ISLAND en la que se mostraban los resultados de una hora adicional de música y artes plásticas para niños.

⁶Profesor de educación artística en la Universidad Estatal de Pensilvania, que ayudó a definir y desarrollar el campo de la educación artística en los Estados Unidos. Nace en Linz, Austria, en el seno de una familia judía. Estudió Arte y Psicología. Cuando aún no había acabado sus estudios, trabajó en el Instituto para ciegos. Sigmund Freud leyó un artículo sobre el trabajo de Lowenfeld



progreso del arte, es aquí que inician con los primeros trazos para después complejizarlos. Conforme los niños cambian, la expresión creativa lo hace también.

Es entonces que en sus inicios, la infancia tiende a que sean impulsivos porque esta etapa es importante para el desarrollo en el plano artístico. Por ejemplo, el garabateo comienza a los 18 meses y este es el cimiento para un crecimiento creativo, porque es el determinante para una futura expresión lingüística de su escritura. Este proceso va en vinculación de una manera sorprendente conforme pasa el tiempo, convirtiéndolos en dibujos más elaborados. Lowenfeld los clasifica en varios tipos que van sucediendo uno tras otro.

Etapa Garabateo (de 2 a 4 años): No existe un interés por un resultado realista y el significado se convierte en una experiencia *a posteriori*

- Desarrollo del pensamiento simbólico
- Conocimiento a partir de la interacción del cuerpo
- Estímulos ambientales
- El placer de tocar distintos materiales como algo corregido
- Uso del “Cajón de Texturas”, para que vayan identificando que les puede gustar o no
- Aplastamiento de pasta
- Interacción con arena
- Manipulación de objetos de una mano a otra para que prueben sus reflejos
- Garabateo desordenado
- Medio de expresión
- No representación
- Placer en el movimiento mismo
- Kinestecia
- Coordinación motora gruesa (no usan muñecas ni dedos)
- Distintas formas de tomar el material
- Materiales que contrastan con el soporte
- Sin visualidad
- Acompañamiento
- Empiezan con la visualidad
- Dejando partes en un papel en blanco con carbón no deben usar pinceles y no entienden por qué el pincel pinta fino

con los ciegos, y le hizo una visita a su instituto. Como resultado, Lowenfeld se implicó más seriamente en la investigación científica, elaborando sus ideas sobre los usos terapéuticos de las actividades creativas. Articula el desarrollo del dibujo, en un sistema de etapas que están definidas, por la manera en que el sujeto aprende la realidad y sobre estudios de la figura humana. También toma en cuenta: el desarrollo del grafismo, el uso del espacio gráfico y el color.



2 años garabateo controlado

Lowenfeld⁷ profundiza en esta etapa hablando de tres tipos diferentes de garabateo:

Garabateo desordenado

El niño comienza a garabatear en torno a los 18 meses. En estos primeros dibujos no existe ningún sentido ni representación. Son desordenados porque el menor no tiene ningún control sobre sus movimientos. Cuando dibuja, el infante hace movimientos burdos; mueve todo el brazo y con ello es común que no atienda cuando realiza la acción, es importante mencionar que aún no hay algún interés por el color.

Garabateo controlado

Comienza a notar como sus movimientos afectan al papel y se siente atraído por la interacción con su entorno. En este momento, al niño ya le atraen los cambios de color.

Garabateo con nombre⁸

Inicia al observar los garabatos y buscar un significado: “eso es una casa”, “ese es un niño”. Pero esta explicación es *a posteriori*, ya que el niño no intenta dibujar algo en concreto y no hay concordancia de color.

- Inicia la visualidad
- Movimientos variados
- Repeticiones de líneas verticales, horizontales y círculos
- Sin puntos ni trazos pequeños, repetitivos
- Variaciones de color
- Llenado de toda la hoja
- Trazos más largos

3 Años: Comienza a surgir una intención más realista al modelo. Comienza a denotar la yuxtaposición de elementos y la omisión de los mismos.

- Toman instrumentos de mejor manera
- Intentos de copia, puede intentar trazar círculos, pero no cuadrados

⁷Lowenfeld, Viktor. “Desarrollo de la capacidad creadora”. Buenos Aires, Argentina. Editorial Kapelusz. 1961

⁸Esta etapa es similar a la que Georges-Henri Luquet llamaba “etapa del Realismo Fortuito”.



- Garabatos más elaborados, pueden encontrarse relaciones entre el dibujo y el ambiente
- Participación del adulto para mostrarle sus dibujos, no debe de cuestionarse acerca de lo que ha creado. La importancia es el acompañamiento, solo si accede a compartir hay acercamiento.
- Garabateo con nombre
- Tránsito de pensamiento kinestésico al imaginativo (esto es a los 40 meses)
- Se sientan las bases para la retención visual
- Dibujo intencionado, sin idea del resultado
- Los trazos pueden orientarse a la identidad del dibujo
- Continua el placer del movimiento
- Interés de nuevos materiales
- Mayor tiempo en la actividad
- Medio de comunicación a veces acompañada de descripciones verbales, vínculo entre el dibujo y el medio que lo rodea
- Distribución espacial (usan toda la página)

4 a 6 años: Comienzan a dibujar lo que saben y perciben de la realidad. No generan perspectivas únicas.

Comienzan a dibujar lo que saben y perciben de la realidad. No generan perspectivas únicas. Hay atracción por lo que pueden llegar a concentrarse en la tarea durante media hora continua. El niño comienza a elaborar esquemas en sus dibujos, en este momento y por primera vez intenta reflejar algo. Aquello en lo que siente interés como la figura humana y representa en los llamados “renacuajos”, que muchas veces es una cabeza de la que surgen dos piernas largas.

La importancia que le da a la cabeza, viene de la relación con los principales sentidos, con la alimentación y con el reconocimiento de la cara de los seres queridos. Al principio los rostros y dibujos tienen pocos elementos, después aumentarán de forma progresiva. Esta es una característica típica de esta etapa, la adición de elementos.

- Es un gran descubrimiento, en las primeras fases el color no tiene importancia, si lo empleas, distraes al niño
- Emplea altos contrastes
- En la tercera fase, el color puede relacionarse con los distintos objetos de placer al distinguirlos, no importa el nombre que se le den a estos, es importante que se puedan seleccionar colores
- Repeticiones estereotipadas, puede indicar que falta confianza con estas
- No quiere estimulación
- Se puede estimular el pensamiento en la tercera etapa
- Garabateo con nombre de 15 a 20 minutos



Materiales poco complejos

- Crayón, carbón, gises
- Vinílica, dacticolor, engrudo, coloreado
- Soportes blancos con poca textura
- 30 x 45
- 45 x 60
- Horizontal
- Pincel 18 mm, mango corto, evitar pintar con las manos
- Barro

Nota:

Los sentidos son base para el aprendizaje, gracias a ellos podemos captar, escoger y procesar información del medio que nos rodea y con ello tomamos conclusiones “los sentidos son base del aprendizaje” podemos observar sus grafismos motrices de la mano contra el papel o el control del movimiento con las distintas partes del cuerpo, cuando hay una exageración o una omisión de ciertas actividades será inicio de que existe alguna problemática en el desarrollo físico

La importancia del material, cada material es un reto

- Cada material es distinto
- La manera en que se desarrolla el ambiente incide en el material
- Sensaciones táctiles y olfativas
- Posibilidades y limitaciones
- Material como estimulante
- Experimentación
- La importancia de adecuar el material en la etapa del desarrollo
- Etapa pre esquemática de los 4 a los 7 años
- Comienza la comunicación gráfica
- Creación consciente de la forma y su vínculo con el mundo
- Movimientos controlados
- 4 años, formas reconocibles
- 5 años temas
- No trata de copiar el objeto
- Ordena los trazos que descubrió y ensayo
- Múltiples representaciones para un mismo objeto
- Busca representar conceptos nuevos
- Importancia de la forma sobre el color
- La relación de color no es realista



- Elección emotiva y personal del color
- No podemos conocer el significado exacto del color
- El espacio se coincide a partir de sí mismo, no relaciona los objetos entre sí
- Sus dibujos siguen el orden de sus pensamientos, el mundo puede estar estrechamente vinculado con el identificando sus emociones o sensaciones con los objetos
- Soliloquios, no está listo para jugar con otros niños
- En la actividad artística concretan sus pensamientos vagos
- Importancia en el taller conciencia del mundo
- Estereotipos de rigidez vs flexibilidad y espontaneidad
- Percepción más allá de lo visual ¿Cómo el mundo les afecta?
- Puede interesarse por el trabajo de los otros sin perder su esencia, en ello aceptan que se les cuenten historias
- Prefieren hablar que escuchar
- Toman conciencia de su propio cuerpo
- Trabajan a partir del “yo”, no bajo la conciencia del otro, todo esto les ayuda a ser diferentes
- No imponer o sugerir el uso de un color en particular
- Dejar que descubran sus propias relaciones con el color
- Permitir la libre experimentación con el color
- No enseñar nuestros “conceptos de espacio”
- La motivación parte del niño mismo, estimular sus experiencias perceptivas
- Relacionar los temas con el niño
- No exceder la oferta de materiales, hay que darles el tiempo de dominar unos pocos
- Cuidar la consistencia de la pintura, para que no sea muy aguada y escurra

Etapas Pre esquemática (de 4 a 7 años): Hay un interés por registrar más el mundo real y las sensaciones. Yuxtaponen elementos y omiten otros. Dibujan solo lo que conocen y generan varias perspectivas.

- Crear con intención de significado
- Hace formas con el ambiente que los rodea, formas reconocible (4 años)
- Movimientos controlados, conciencia de concepto
- Círculo, líneas en diferentes direcciones se vuelven formas
- 5 años ya no hay tema y narración
- NO trata de copiar el objeto
- Varias representaciones para un mismo objeto
- Dibuja conceptos nuevos. Procura dar nuevas experiencias
- El color no es más importante que la forma
- Elección emotiva para elegir color. Color favorito = persona favorita



- Elección operacional (ver el orden en que la toma)
- No se sabe exactamente el porqué de su elección de color, falta de estabilidad emocional en esta etapa
- Espacio se concibe a través de sí mismo
- Sensaciones y emociones relacionadas a objetos
- Soliloquio (solo habla con él mismo)
- Importancia del detalle = conciencia del mundo
- Concretan pensamientos vagos, que no tienen claros
- Estereotipos y rigidez Vs flexibilidad y espontaneidad

Etapa esquemática de 7 a 9 años:

Representa el concepto de objeto para el niño. Aun así, algunos dibujos se asemejan más que otros a la realidad. Esto dependerá de su experiencia personal. Trata de representar el objeto tal cual es, incluidos los colores.

Evolución en la observación y utilización de los materiales. Comienzan a dibujar en una sola perspectiva y por convencionalización.

- Agrupa, cataloga, generaliza y da inicio al pensamiento abstracto
- Encuentro con el orden lógico, preestablece relaciones concretas con los objetos
- Esquema flexible, forma, color, comportamientos: buscan el orden en el mundo
- Concepto: esquema o símbolo de un objeto real
- Subjetivo: distintos grados de complejidad, debe de transitar de la representación básica al dibujo intencionado
- El esquema se determina por la experiencia del conocimiento activo
- Escenas narrativas
- Esquema humano: esquematización de cada parte del cuerpo
- Como va a establecer relación espacial entre los objetos
- Línea del cielo, el aire esta entre ambas líneas
- Representaciones bidimensionales, trazos diagonales, oblicuos y perpendiculares
- Composición jerárquica
- Línea base más figuras invertidas, el niño en medio de la escena
- Combinación de vistas frontales, laterales y aéreas
- Secuencia de temporales espaciales, a veces la representación muestra actos simultáneos
- Une el interior y el exterior del lugar



- Se recomienda el modelado, la construcción
- Trazos diagonales, oblicuos o perpendiculares
- Línea base más figuras invertidas
- Usa la seriación generando ritmos de manera inconsciente
- Pueden tratar de copiar cuando ven que otros tuvieron éxito

Hacia los 9 años, la representación esquemática y las líneas geométricas no bastarán para permitir que el niño se exprese; ahora intenta enriquecer su dibujo y adaptarlo a la realidad. El dibujo es más natural. Es la edad de la pandilla, una época en la que sus padres adquieren una gran importancia. Descubren su independencia social. Los chicos disfrutan con sus reuniones y códigos propios, en este mundo lleno de emociones que los mayores no comprenden.

Etapas del realismo de los 9 a los 12 años:

El producto final adquiere cada vez más importancia. El dibujo ya tiene una perspectiva espacial y el cuerpo adquiere un mayor significado, aumentando las características sexuales en el dibujo.

Etapas de la decisión de los 13 a los 14 años:

El niño decide cuál técnica desea perfeccionar y elige una, según el producto que desea obtener. Lo dibujado demuestra sentimientos⁹

Variaciones de esquemas

- a) Exageración
- b) Supresión
- c) Cambio de símbolos

Las partes importantes de la figura se modifican por sensaciones corporales o significados afectivos, no son conscientes de este acto, para ellos es real

⁹ Impresionismo sensorial



PROMOTORES:

Δ

RECONOCIMIENTO AL TRABAJO CUANDO ES CREATIVO

Δ

NOS AYUDA A CORREGIR LA COORDINACIÓN FINA

Δ

RESPETAR SU ESPACIO

Δ

ESPACIO ADECUADO

Δ

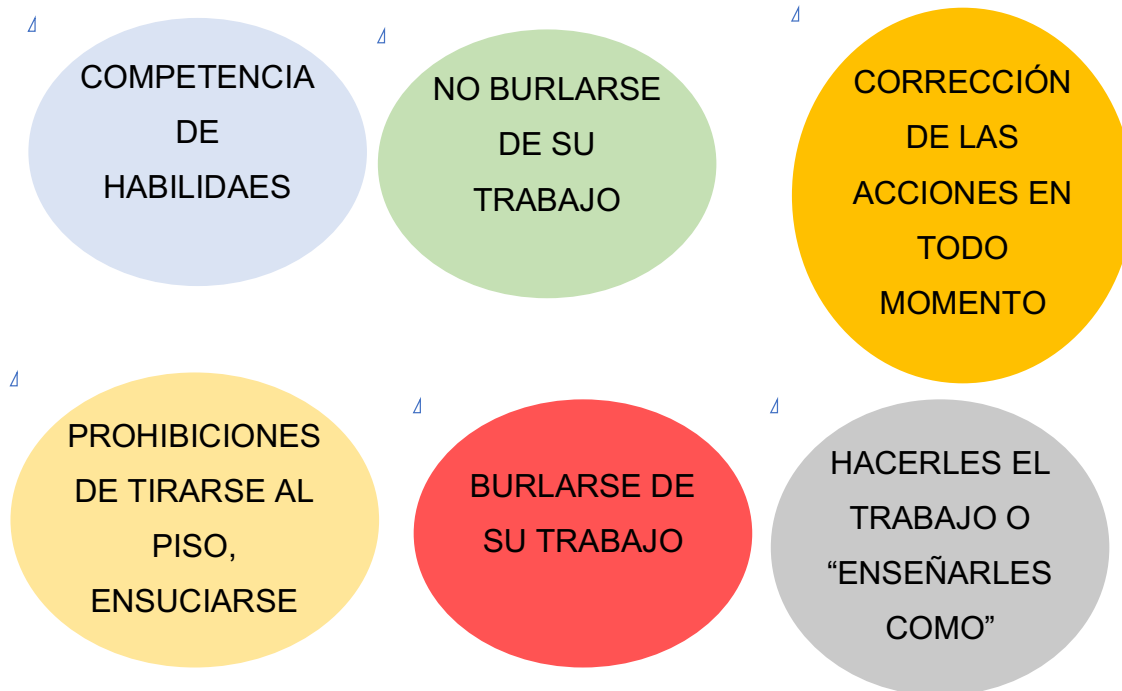
CONTARLES HISTORIAS DONDE LOS HACES PARTICIPES

Δ

PROPORCIONAL LOS MATERIALES ADECUADOS



INHIBIDORES:



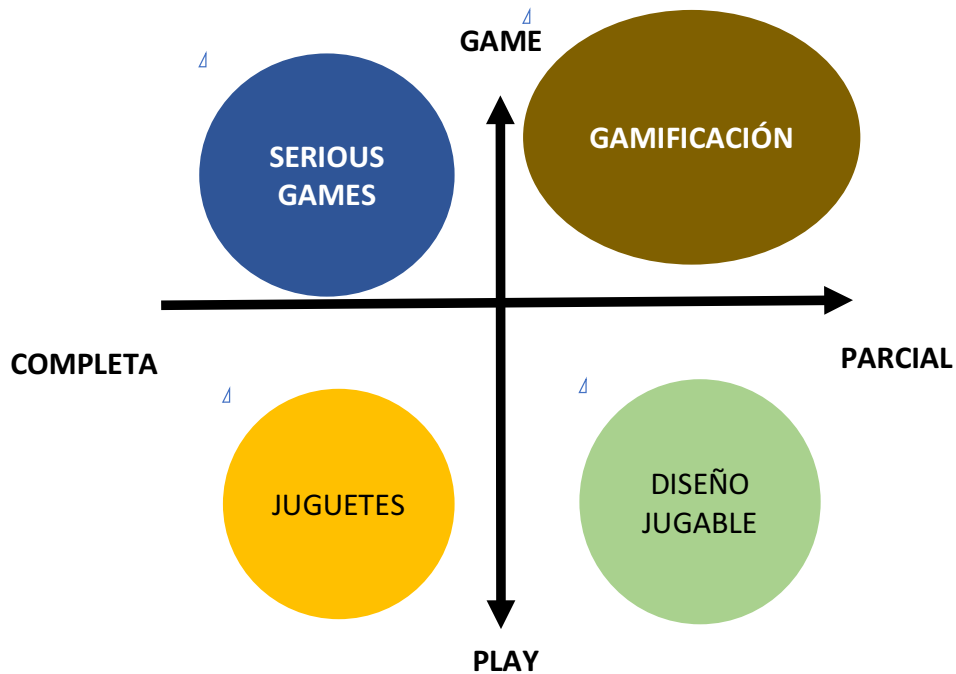
Según Jean Piaget, se trata de dos fenómenos que suceden a lo largo de la infancia: la ludificación, también se llama gamificación, el cual consiste en la aplicación de técnicas y dinámicas propias de juegos y el ocio en las actividades no recreativas. Esta técnica tiene aprovechamiento en campos tan diversos como el marketing, las relaciones personales o la educación y contribuye a transformar una actividad *a priori* aburrida a una motivadora y divertida.

Antes de decidirse por una estrategia lúdica concreta, según Jean Piaget, se trata de dos fenómenos que suceden a lo largo de la infancia. En este período, los niños desarrollan un juego sin reglas, en su objetivación, el juguete en este caso, se desarrolla el placer proviene del propio juego, de la exploración y del descubrimiento.

A partir de los 6 años comienza la kinestesia y la sensación del ambiente, sin embargo, desarrollan un nuevo tipo de juego, basado en el cumplimiento de una serie de normas o reglas del juego, en donde se obtiene un éxito o fracaso. Este fenómeno forma parte de la socialización de los individuos que de una primera exploración, pasan a sentirse realizados y ver reconocido su estatus en un grupo de iguales.

Por ello, los mecanismos mentales que activan estas dinámicas de juego, siguen presentes en la vida adulta, convirtiéndose en un elemento indispensable

para la formación de la cultura y la sociedad, como afirma Joan Huizinga¹⁰ (2012), el juego es la clave de la evolución cultural humana que permite experimentar y evolucionar más allá de las repuestas a una necesidad inmediata, la ludificación utiliza estas mismas herramientas para lograr este tipo de objetivos, una de las reflexiones más interesantes sobre la aplicación del juego, es la que propuso en la investigación, el alemán Sebastian Deterding, quien propuso el siguiente diagrama:



1.3 ARTE INFANTIL Y EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN GRÁFICA

1.3.1 CREATIVIDAD Y SU PLANOS

A través del arte se puede desarrollar la creatividad, pero no solo se restringe la evolución de esta cualidad, sino que, a través de la práctica, podemos incrementar los campos afectivos, intelectuales, físicos emocionales, estéticos, emocionales y perceptivos, que a mi punto de vista son necesarios para el desarrollo de la etapa de la educación infantil. En esta etapa, el arte dado que el niño lo toma como herramienta de expresión, como sus alegrías y frustraciones, así como sus estados de ánimo interiores.

El dibujo dentro del salón de clases debe de ser considerado como un elemento que no debe de faltar en su educación infantil, desde el garabato que produce a una temprana edad, comienza el desarrollo de su creatividad, por ello debemos conocer

10 Huizinga, Joan. "Homo Ludens". Editorial Alianza. 2012



los estados que son producidos en el dibujo del niño ya que nos indican su desarrollo, porque la misma presión de la sociedad, tiende a deformarlo y la sociedad tiende a ejercer una formación a lo largo de su vida.

La influencia de la sociedad llega a deformar la creatividad ya que muchas veces los dejamos influenciar perdiendo así la autonomía. Debemos entender que la vida se encuentra en constante cambio de transformaciones y somos nosotros los que nos adaptaremos y no la vida a nosotros.

Es importante desarrollar la creatividad a las futuras generaciones, ya que nos ayuda a ser más flexibles en cuanto a nuestros pensamientos, la creatividad interviene notablemente en desarrollar posibilidades comunicativas y expresivas, ya que llegan a ser una necesidad para el niño, esto hace posible su adaptación en el mundo social donde habitan para posteriormente llegar a ser creativo, autónomo, imaginativo gracias al trabajo en el aspecto emocional y emocional de los infantes a través de las formas de expresión artísticas. Los niños necesitan un espacio para expresarse

1.4 DIBUJO SENSITIVO EN LA GENERACIÓN DE APRENDIZAJES TRANSVERSALES

Los ejes transversales tienen un carácter globalizante porque atraviesan, vinculan y conectan muchas disciplinas de la enseñanza curricular, lo cual hace que se conviertan en instrumentos que recorren asignaturas y temas que cumplen el objetivo de tener una visión de conjunto, ya que integran los campos de ser, saber, hacer y convivir, a través de los conceptos y procedimientos, así como de los valores y actividades. Es necesario introducir cambios de mentalidad, empezando a cuestionar objetivamente a las enseñanzas didácticas que los profesores imparten en su materia.



CAPITULO 2. DIBUJO SENSITIVO Y METODOLOGÍAS LÚDICAS

2.1 ENSEÑANZA LÚDICA Y SU APORTACIÓN AL APRENDIZAJE

Actualmente la enseñanza presenta cambios, debido a las llamadas técnicas de ausencia de dinámica; ya que la mayoría son basadas en métodos de memorización. La manera de educar, se ha denigrado y como consecuencia, muchos planes educativos cambiaron su método de enseñanza.

Es a través de los juegos, como la lotería, que se produce diversión a la vez que conocimiento, antes el aprender lúdicamente se reservaba exclusivamente a los niños con retraso en el aprendizaje, ahora este método es uno de los principales recursos de formación escolar federal. Por ejemplo, la importancia de la lúdica en los estudios del profesor Hani Zendi, A. Nine Awad, pedagogos de Brasil, reveló que la recreación contribuye a la formación motora, porque el niño se puede expresar libremente, de manera espontánea y natural.

Así se desarrollan no solo los aspectos motores, también los cognitivos y emocionales, la lúdica es fundamental y básica para lograr un aprendizaje, ya que fortalece la destreza, refuerza los conocimientos y promueve las habilidades en la vida cotidiana. Las dinámicas y distracciones deben ser una constante en la educación actual y por ello todos los juegos didácticos estar enfocados en el desarrollo de las capacidades de la concentración y reflexión.

También existen juegos de memoria como, el ajedrez y el sudoku, que sirven para la agilidad y habilidad de los exponentes, estos se pueden complementar en los deportes aeróbicos y la danza. Por ello la lúdica permite que con actividades didácticas el niño aprenda con reflexión, sin embargo, antes es necesario decidir cuál de las dos dimensiones de recreación se va a aplicar: el juego o juguete.

2.1.2 EL JUEGO Y SU APORTACIÓN AL APRENDIZAJE

El juego llega a ser crucial en el desarrollo físico y cognitivo; es emocional en los niños, según lo expresa Drewel (2009). Por ejemplo, la estimulación sensorial y física que produce habilidades cognitivas y sociales, además de regular sus emociones, constituye un lenguaje universal y transversal en los niños de diferentes culturas, puede tener expresiones y significados diferentes, ya que los infantes aprenden así los roles sociales, las normas y los valores de sus culturas.

Es placentero y se asocia al disfrute, la curiosidad, imaginación y encuentro; el disfrute de jugar constituye un fin en sí mismo, manteniendo al niño desde pequeño, en un permanente estado de juego. En este, los infantes experimentan sensaciones de control y dominio en las nuevas experiencias e ideas, la curiosidad implícita favorece a la exploración y al descubrimiento, por lo tanto veremos explosiones de gozo, que favorecen a la repetición de una conducta sana.

La repetición puede alcanzar el dominio y maestría de nuevas habilidades, como mayor confianza en el individuo, porque cuando esta se fomenta mejora el



autoestima, la seguridad aumenta, alentando al niño a explorar y descubrir, permitiéndole expresar pensamientos, deseos y sentimientos, sin necesidad de utilizar el lenguaje; es a través del juego, acciones y actividades que aprenden. Y es por medio del uso de la fantasía, que el juego simboliza evolución; nunca deja de sorprender el arte creador de un niño, comparado con el de un adulto, por la calidad de la imaginación.

En conclusión, la lógica de los sentidos va sustituyendo a la del intelecto; los razonamientos perceptibles lúdicos, sensoriales y estéticos desplazaron con gran ventaja al pensamiento intelectual. “Puedes saber mucho, pero si no lo sientes, no sabes nada”

2.2 EL ORIGEN DEL TALLER INFANTIL DE ARTES PLÁSTICAS (TIAP)

El TIAP es uno de los talleres que se crean con programas educativos con una visión estética y artística, con la finalidad de atender a los niños y así contribuir a su desarrollo integral.

Inicia labores el 21 de mayo de 1983, siendo el maestro Gerardo Portillo el director de la Escuela Nacional de Artes Plásticas quien autoriza la apertura del TIAP. El taller infantil participa en el programa de iniciación temprana a la docencia de investigación, así se forman los prestadores de servicio social multidisciplinario, como asesores, ellos son los que participan durante su estancia en el taller infantil.

La formación es de acuerdo a las necesidades, capacidades y habilidades psicomotrices (PS). La formación que reciben, está conformada por cursos de preparación, en los cuales se ven tareas con un enfoque dirigido a la población infantil, así como hacia el uso y manejo adecuado de cada uno de los materiales y técnicas para los niños.

Los cursos de formación que reciben los asesores, son impartidos por los maestros de distintas áreas y disciplinas de las artes visuales, por lo cual se ven disciplinas como: introducción al BATIK, al grabado, modelado, papel hecho a mano y origami.

2.2.2 OBJETIVOS DEL TIAP Y SU METODOLOGÍA

Desde su formación hace más de 30 años, el TIAP es uno de los primeros programas de educación estética y artística que surge en el país, que a lo largo del tiempo ha brindado atención a infantes de diversos medios económicos y sociales contribuyendo al desarrollo integral del menor.

Cuenta con la participación de alumnos de las distintas licenciaturas y egresados de las diferentes Facultades de Universidad Nacional Autónoma de México, UNAM, que ofrecen su vocación para compartir su conocimiento con los alumnos en artes plásticas.

Cada taller es impartido por dos asesores con un máximo de 20 niños por grupo, estos se dividen por edades en los cuáles se trabaja con programas



Esperanza Ramírez Ramos

FAD UNAM
FACULTAD DE
ARTES Y DISEÑO

desarrollados por cada asesor, dicho programa está planteado con actividades y técnicas acordes a la edad de cada menor.

Los asesores del TIAP, son alumnos que realizan su servicio social y formación que es apoyada dentro del ámbito académico por maestros que imparten clases en la Facultad de Artes y Diseño.



CAPITULO 3 APLICACIÓN DEL DIBUJO SENSITIVO PARTIENDO DE METODOLOGÍAS LÚDICAS, COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA GENERAR APRENDIZAJES TRANSVERSALES; EN NIÑOS DE 2 A 9 AÑOS. EN EL TALLER INFANTIL DE ARTES PLÁSTICAS DE LA FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO / UNAM. CICLO ESCOLAR 2018.

“Solo los artistas y los niños ven la vida como es”

Hugo Von Hofmannsthal

3.1 APRENDIZAJE TRANSVERSAL Y EL DIBUJO SENSITIVO

El infante logra una producción estética que no solo es placentera, sino que contribuye a un desarrollo personal reflexivo, siendo uno de los objetivos fundamentales de la educación. El niño se relaciona con el arte y comprende que no solo es una práctica o un producto, sino una manera particular de mirar el mundo, de sentirlo y de formar parte de él: promover el desarrollo de una imagen positiva a los niños, alentando su confianza en los propios medios de expresión.

3.2 METODOLOGÍA LÚDICA Y DIBUJO SENSITIVO

Los niños aprenden haciendo algo que realmente les implica emocionalmente. Ese hacer se refiere a la acción efectiva, al pensamiento que actúa, es decir, a la posibilidad de pensar mediante el movimiento de descubrir y experimentar a través de la manipulación de los objetos y materiales.

El infante genera una forma de comprender el mundo que le rodea, y está alejada de la lógica del pensamiento adulto, es por medio de la acción, la sensorialidad, creatividad, metáfora, símbolo o la investigación que desarrollan el aprendizaje, eso fusionado con técnicas como pintura, grabado, batik, dinámica musical, técnicas experimentales y modelado que logran alimentar y dar dinamismo y conocimiento a un individuo.

Aun así la educación artística, con todos los beneficios que aporta al desarrollo del niño en sus diferentes aspectos y en especial al desarrollo de la creatividad, se encuentra en estrecha coincidencia con los objetivos que plantea Piaget para la educación “El principal objetivo de la educación es crear hombres que sean capaces de hacer cosas nuevas, no solamente de repetir lo que han hecho otras generaciones: hombres que sean creativos, inventivos y descubridores. El segundo objetivo de la educación es formar mentes que puedan criticar, que puedan verificar y no aceptar todo lo que se les ofrezca”.

3.3 DESARROLLO DE LA PLANEACIÓN DIDÁCTICA DEL TALLER INFANTIL DE ARTES PLÁSTICAS A PARTIR DEL DIBUJO SENSITIVO

Desarrollo del Programa (menores de 7-9 años)		
3.3.4		
<i>Sesión 1</i>	Horas	Materiales
<i>Fecha:</i> 27 febrero 2017	3	10 pinceles, 2 cajas de crayolas, 20 cartulinas bristol, 2 frascos de tinta china, 10 punzones, 2 brochas, 2 bandejas, 2 tinas cuadradas.
Descripción:		
Se utilizará como soporte una cartulina bristol el alumno cubrirá el fondo con distintos planos de color a manera de mosaico. Posteriormente lo cubrirá en su totalidad con tinta china negra. Finalmente realizara un dibujo esgrafiado.		
Objetivos: Canalizar intereses en el dibujo y habilidades con el manejo de color		
Elementos Visuales: Espacio, color, composición		



TRABAJOS POR:

Lydia Jiménez (6 años), Esperanza Ramos (7 años), Víctor Martínez (9 años), Juan Pérez (8 años), Uriel García (8 años)

Fecha:	Actividad	Materiales
27 febrero 2017	1. Tinta sobre lápiz de cera ashurado 2. Elaboración y decoración de carpeta	2. 6 bandejas, 3 colores primarios de pintura acrílica, 10 cartulinas bristol, 2 tinas cuadradas, Rollo de papel Craft, Tijeras, papel, cinta adhesiva, pegamento blanco y de barra.
Técnica	<i>Tema particular</i>	
Lápiz de cera	INTRODUCCIÓN AL ARTE INFANTIL	
Descripción:		
Para la elaboración de sobres de papel craft, se corta el papel a unas dimensiones de 60 cm x 40 cm, el cual será toma la forma de un sobre postal con ceja para cerrarlo por la parte superior. Se le darán pinturas de colores distintos para decorar el sobre de acuerdo a la imaginación de cada quien.		
Objetivos: Motivar a la creatividad para decorar una carpeta donde se guarden los trabajos que elaboren durante el curso		
Elementos Visuales: Dimensionamiento, color, proporción.		



TRABAJOS POR:
Lydia Jiménez (6 años), Esperanza Ramos (7 años)



TRABAJO POR:
Natalia Barrueta (7 años)

Desarrollo del Programa		
	Horas	Materiales
<i>Sesión 2</i>	3	15 hojas bond blancas, 1 vaso de jugo de limón, 15 pinceles, 5 velas, 15 Hojas bond de color, 1 vaso de jugo de limón, 15 pinceles, 2 cajas de crayolas, 1 paquete de cotonetes
Fecha:	Actividad	
28 febrero 2017	Dibujando con limón y clarasol	
Técnica	Tema particular	
Dibujo con clarasol	TECNICAS ALTERNATIVAS PARA NIÑOS	
Descripción:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. En un recipiente con jugo de limón, sumergimos un cotonete, el cual lo usamos para hacer un dibujo (el jugo de limón es un ácido débil, al aplicarlo en el papel, se debilita, al acercarlo a una fuente de calor como una llama, el jugo aplicado se oxida haciendo que cambie su color a marrón) 2. Las hojas de color serán el soporte para realizar dibujos de contorno con cotonetes y pinceles. Posteriormente los espacios fragmentados serán cubiertos con lápiz de cera. 3. Las hojas blancas serán el soporte del dibujo que se trazará con jugo de limón y posteriormente será revelado con el calor de una vela por la parte inversa del soporte. 		

Objetivos: Propiciar en el niño la reafirmación de la imaginación al observar la transformación del color. Mostrar el uso de elementos ajenos a los colores y pinturas conocidos, para creación de dibujos.

Elementos Visuales: color, proporción.



TRABAJOS POR:
Zayra Oropeza (9 años)





TRABAJOS POR:
Raúl Ramírez (7 años)

Desarrollo del Programa		
	Horas	Materiales
Sesión 3	3	15 hojas blancas bond, 2 cajas de crayolas, 1 frasco de tinta china, 15 pinceles, 1 plancha, 15 hojas de color, 10 Cartulinas, 3 lápices de grafito.
Fecha:	Actividad	
1 marzo 2017	1. Ralladura de crayola 2. Elaboración de bocetos para mural y origami	
Técnica	Tema particular	
Ralladura de lápiz de cera	DIFERENTES POSIBILIDADES CON LAPICES DE CERA	
Descripción:		
1. En las hojas de papel bond se coloca la ralladura de lápiz de cera y posteriormente con una hoja cubriente se coloca la plancha y se derrite la cera. Posteriormente de las manchas se obtienen formas al gusto 2. Elaboración de bocetos para mural en cartulina bristol		
Objetivos: Plasmar imágenes duplicadas por medio del dobléz de la hoja, creando una imagen bidimensional		
Elementos Visuales: Espacio, color, composición		



TRABAJOS POR:
Elva Rivera (8 años)



Desarrollo del Programa		
	Horas	Materiales
Sesión 4	3	10 pliegos de Papel china de colores, 15 cartulinas bristol, 1 bandeja con agua, pintura acrílica roja, azul y amarilla
Fecha:	Actividad	
3 marzo 2017	Pintura con papel	
Técnica	Tema particular	
Pintura	TÉCNICAS ALTERNATIVAS PARA NIÑOS	
Descripción:		
<p>En principio se parten en pedazos pequeños los pliegos de papel china y se colocan en un contenedor separado por colores, posteriormente en una bandeja con agua se humedece ligeramente parte por parte los pedazos de papel que serán adheridos a la cartulina bristol hasta formar un mosaico. Para continuar, el soporte se dejará secar por un par de horas y se retiran los pedacitos de papel de colores. En el dibujo adherido se definen formas al gusto con pincel y pintura acrílica.</p>		
<p>Objetivos: Propiciar la imaginación en el niño por medio de imágenes. Generar la mancha cuando el pigmento del papel remojado forma una figura</p>		
<p>Elementos Visuales: Espacio, color, composición, perspectiva.</p>		



TRABAJOS POR:
Elena Escobar (9 años)



Desarrollo del Programa		
Sesión 5	Horas	Materiales
	3	15 pliegos de papel china de colores, 15 pinceles, 1 vaso de cloro, 15 lápices con goma
Fecha:	Actividad	
3 marzo 2017	Papel y tela decorados decolorados	
Técnica	<i>Tema particular</i>	
Pintura	TÉCNICAS ALTERNATIVAS PARA NIÑOS	
Descripción:		
Untando con un pincel, en el papel, se dibujan libremente formas sobre la hoja de y se deja secar al sol. Posteriormente se utiliza la goma de un lápiz mojada con cloro para hacer patrones de figuras en la tela, dejando secar la tela después de la aplicación		
Objetivos: Fomentar la imaginación durante la elaboración de las manualidades		
Elementos Visuales: Composición, perspectiva, patrones		



TRABAJOS POR:

Marlene Tejeda (10 años)





Desarrollo del Programa		
Sesión 6	Horas	Materiales
	3	5 bolsas de Piedras de colores para pecera, 4 barras de plastilina de colores, 5 pliegos de papel cascarón, 1 litro de pegamento blanco.
Fecha:	Actividad	
4 marzo 2017	Relieve con piedras	
Técnica	<i>Tema particular</i>	
Modelado	DIBUJO DE RELIEVE	
Descripción:		
En un pedazo de papel cascaron de 20cm x 20cm se cubre de manera homogénea la superficie con plastilina de colores y se define un dibujo adhiriendo las piedras sobre la superficie con plastilina hasta develar formas. Cuando el modelado se ha finalizado se cubre la superficie con una brocha y pegamento blanco líquido		
Objetivos:		
Reforzar la creatividad del niño mediante la motivación de la imaginación para hacer texturas y patrones de forma divertida.		
Elementos Visuales:		
Dimensionamiento, composición, perspectiva, colores		



TRABAJOS POR:
Mireya Vazquez (10 años)

Desarrollo del Programa		
<i>Sesión 7</i>	Horas	Materiales
	3	5 metros de Manta cruda, 12 Tintas de colores para teñir ropa, 1 paquete de ligas, 1 tina cuadrada
Fecha:	Actividad	
6 marzo 2017	Batik	
Técnica	<i>Tema particular</i>	
Batik	INTRODUCCIÓN AL BATIK	
Descripción:		
Se prepararán 12 colores de pintura para teñir ropa y posteriormente se hacen amarres con ligas para bloquear zonas de la tela. El lienzo se dejará secar después de ser enjuagado y posteriormente se repite el proceso para que la tinta se integre en los planos de color restantes.		
Objetivo:		
Adquirir conocimientos de las combinaciones de dos colores para hacer un tercero		
Elementos Visuales: Composición, colores, patrones		



▣ TRABAJO POR:
Silvia Pintado (9 años)

Desarrollo del Programa		
	Horas	Materiales
<i>Sesión 8</i>	3	5 metros de Manta cruda, 12 Tintas de colores para teñir ropa, 1 paquete de ligas, 1 tina cuadrada, 1 kilo de harina
Fecha:	Actividad	
10 marzo 2017	Batik con registros de harina	
Técnica	<i>Tema particular</i>	
Pintura	INTRODUCCIÓN AL BATIK	
Descripción:		
Se prepararán 12 colores de pintura para teñir ropa, posteriormente se realizan dibujos sobre la tela con una mezcla de agua fría y harina. La tela se deja secar 24 horas para continuar; sin retirar la harina se hacen amarres con ligas para bloquear zonas de la tela. El lienzo se dejará secar completamente nuevamente y después de ser enjuagado se repite el proceso para que la tinta se integre en los planos de color restantes.		
Objetivos:		
Adquirir conocimientos propios para la combinación de colores a través del bloqueo de la harina y posterior teñido de tela		
Elementos Visuales: Dimensionamiento, composición, perspectiva, colores		



TRABAJOS POR:

Saul Romero (8 años)

Desarrollo del Programa		
<i>Sesión 9</i>	Horas	Materiales
	3	15 playeras, 1 bolsa de ligas, 12 colores para teñir ropa, 6 bandejas
Fecha:	Actividad	
11 marzo 2017	Batik en playera	
Técnica	Tema particular	
Pintura	INTRODUCCIÓN AL BATIK	
Descripción:		
Se prepararán 12 colores de pintura para teñir ropa, posteriormente se realizan dibujos sobre una playera La tela se deja secar 24 horas para continuar; sin retirar la harina se hacen amarres con ligas para bloquear zonas de la tela. El lienzo se dejará secar completamente nuevamente y después de ser enjuagado se repite el proceso para que la tinta se integre en los planos de color restantes.		
Objetivos: Que los alumnos experimenten y reconozcan los colores primarios a partir de la combinación entre ellos.		
Elementos Visuales: colores, composición, patrones.		

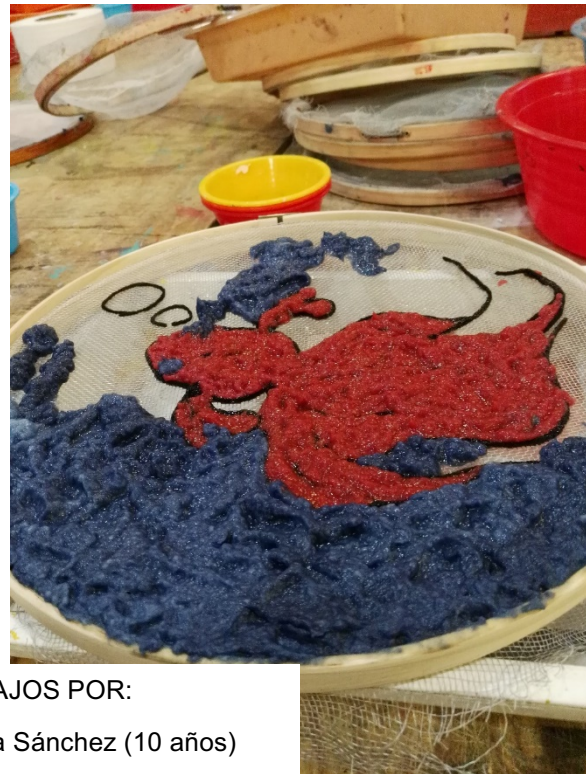
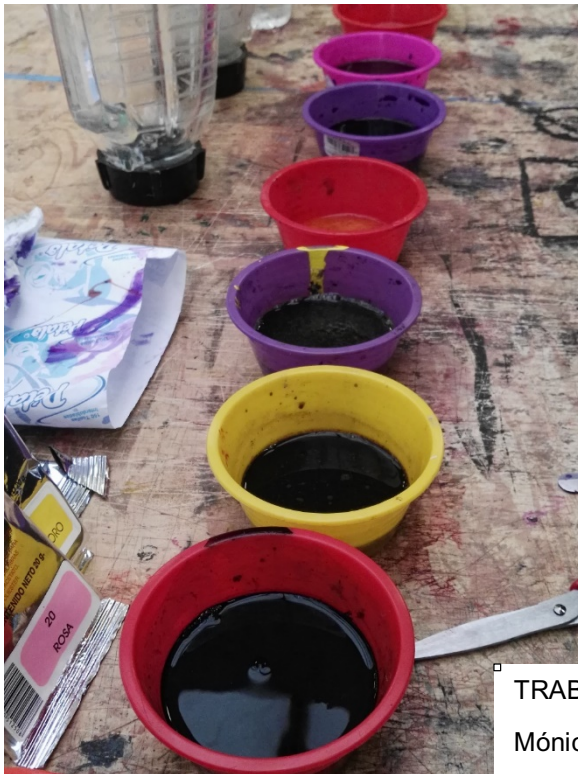


- TRABAJOS POR:
Dionicio Ramírez (11 años)

Desarrollo del Programa		
Sesión 10	Horas	Materiales
	3	papel reciclado, bandejas de 10x20cm, licuadora, arillos para tejer, medias usadas o tela, coladera, cuadros de cartoncillo de 10 x 10cm
Fecha:	Actividad	
12 marzo 2017	Papel hecho a mano	
Técnica	Tema particular	
Modelado	PAPEL HECHO A MANO	
Descripción:		
Con trozos pequeños de papel reciclado, se coloca en bandejas de agua por un par de horas, posteriormente el papel será licuado y teñido con pintura acrílica y separado en bandejas, en arillos para tejer se coloca malla o tela, se realizará un dibujo con el papel teñido sobre la coladera, para finalizar la pieza se desacopla y se pega en un cartoncillo decorado.		
Objetivos: Enseñar técnicas de reciclaje mediante actividades grupales, donde se aprende mediante el ejemplo.		
Elementos Visuales: Dimensionamiento, composición.		



TRABAJOS POR:
Víctor Martínez (8 años)



TRABAJOS POR:
Mónica Sánchez (10 años)

Desarrollo del Programa	
Sesión 11	Horas
	3
	Materiales
	15 tablas de macosel, 15 tablas de linóleo
Fecha:	Actividad
13 marzo 2017	1. Grabado en linóleo 2. Grabado en macosel
Técnica	Tema particular
Modelado	INTRODUCCIÓN AL GRABADO INTRODUCCIÓN AL MODELADO
Descripción:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Hacer un boceto sobre papel y transferirlo con aguarrás a la madera, hacer dibujo directo sobre la tabla de mdf o macosel y posteriormente entintar con pintura para imprimir en hojas de color. La imagen se imprime haciendo presión sobre la imagen con un rodillo o cuchara. 2. Hacer un boceto sobre papel y se transfiere al linóleo, hacer dibujo directo sobre la tabla de mdf o macosel y posteriormente entintar con pintura para 	

imprimir en hojas de color. La imagen se imprime haciendo presión sobre la imagen con un rodillo o cuchara.

Objetivos: Mostrar una breve muestra de lo que es un grabado y su proceso con distintos materiales de fácil acceso.

Elementos Visuales: Puntos, líneas, planos, texturas, perspectivas.

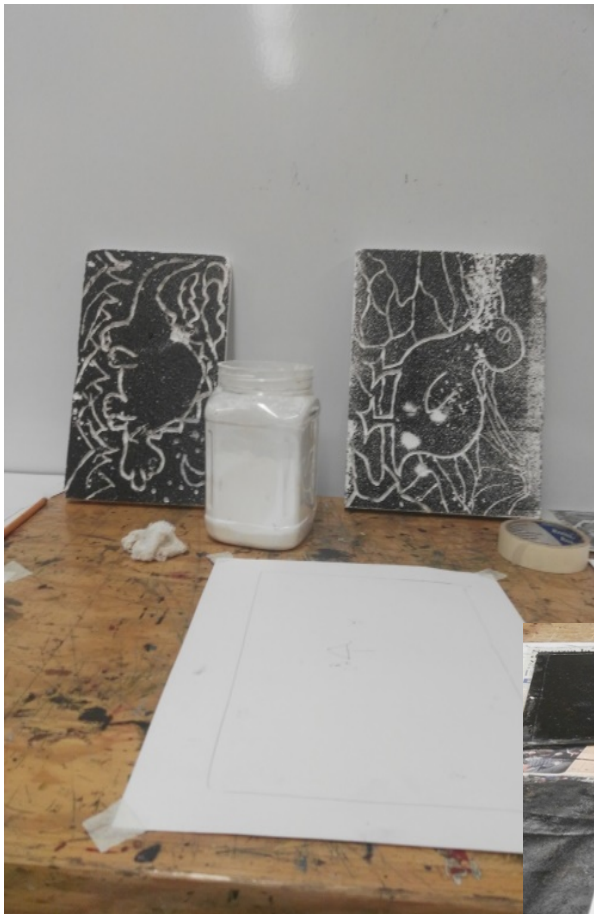


TRABAJOS POR:
Juana Romero (10 años),
María Blanco (12 años)



Desarrollo del Programa		
	Horas	Materiales
<i>Sesión 12</i>	3	15 pliegos de fomi, 15 platos de unicel, 15 hojas de color, tinta para imprimir grabado, rodillo, bolsa con talco, 5 trapos
Fecha:	Actividad	
14 marzo 2017	Grabado	
Técnica	<i>Tema particular</i>	

Pintura	INTRODUCCIÓN AL GRABADO
Descripción:	
<ol style="list-style-type: none">1. En un pliego de fomi se realiza un dibujo con una pluma, posteriormente el dibujo se entinta para grabarse en papel con un rodillo, en una hoja de color. El grabado se deja secar por 24 horas y posteriormente se puede enmarcar.2. En la parte trasera de un plato desechable se realiza un dibujo con una pluma, posteriormente el dibujo se entinta para grabarse en papel con un rodillo, en una hoja de color. El grabado se deja secar por 24 horas y posteriormente se puede enmarcar.	
Objetivos: Aprender a realizar un grabado, usando diferentes materiales y herramientas	
Elementos Visuales: Dimensionamiento, composición.	



▫ TRABAJOS POR:
Susana López (12 años)

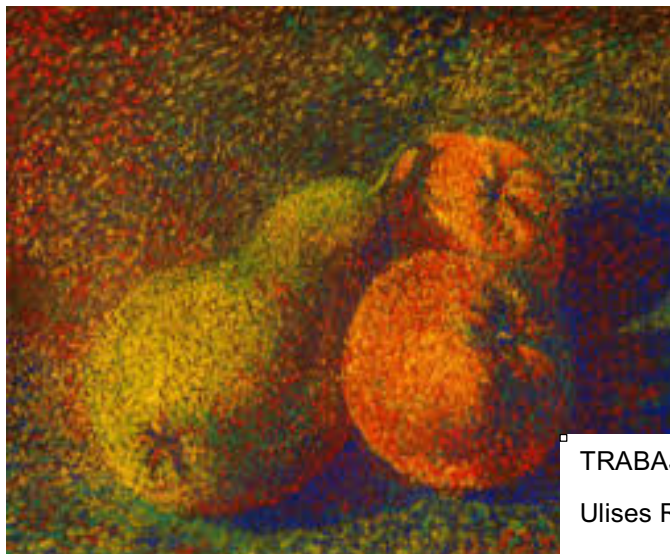


Desarrollo del Programa		
<i>Sesión 13</i>	Horas 3	Materiales 15 platos desechables, 15 bolígrafos 1 kilo de yeso, 5 Pinturas acrílicas de color, 15 pinceles, 5 barras de plastilina
Fecha:	Actividad	
15 marzo 2017	Modelado en yeso	
Técnica	<i>Tema particular</i>	
Modelado	TÉCNICAS ALTERNATIVAS PARA NIÑOS	
Descripción:		
En el interior de los platos desechables se realiza un dibujo y con tiras de plastilina de colores se delimita el contorno de la figura realizada, posteriormente se realiza una mezcla de yeso con agua fría, antes de que la preparación comience a endurecer se vierte en el interior del plato desechable y se deja secar por 24 horas. Finalmente se pintan planos de color sobre el yeso para generar una pintura		
Objetivos: Fomentar el uso de material reciclado para la creación de manualidades con actividades creativas.		
Elementos Visuales: composición, inventiva.		



▫ TRABAJOS POR:
Petra Juárez (12 años)

Desarrollo del Programa		
<i>Sesión 14</i>	Horas	Materiales
	3	15 lijas, 2 cajas de crayolas, 3 velas, 5 cartulinas de color metálico
Fecha:	Actividad	
16 marzo 2017	Lápiz de cera	
Técnica	<i>Tema particular</i>	
Pintura	DIFERENTES POSIBILIDADES DE LÁPICES DE CERA	
Descripción:		
Se dibuja libremente sobre lija con crayola y posteriormente a la inversa de la lija se calienta con una vela el dibujo hasta que la cera se derrita y adhiera al soporte. Finalmente se colocan las piezas en los marcos cortados con la cartulina metálica.		
Objetivos: uso de materiales y tecnicas alternativas para creación de arte		
Elementos Visuales: composición, colores, inventiva.		



TRABAJOS POR:
Ulises Rangel (15 años)

Desarrollo del Programa		
Sesión 17	Horas	Materiales
	3	1 kilo de yeso, 15 botellas desechables, pintura acrílica de colores, tijeras, cinta adhesiva, 15 pinceles.
Fecha:	Actividad	
19 marzo 2017	Modelado en yeso	
Técnica	Tema particular	
Modelado	MODELADO CON YESO	
Descripción:		
<p>En principio se prepara la mezcla de yeso con agua fría, antes de que la mezcla endurezca se vierte sobre un molde previamente cortado y pegado con cinta adhesiva. Se deja secar el molde por 24 horas y se desmolda la pieza resultante. Posteriormente con pintura se puede realizar dibujos sobre la pieza y generar una escultura pintada y o raspar con estiques o gubias para generar una sensación de relieve, todo esto mientras escuchan música de relajación.</p>		
Objetivos:		
Fortalecer el desarrollo motriz con diferentes materiales para contribuir al desarrollo perceptivo		
Elementos Visuales: Volumen, textura, espacio, composición		
Objetivos: Enseñar el uso de moldes y la decoración de los mismos, para dar pie a la creación de elementos propios de arte		
Elementos Visuales: composición, inventiva, colores.		



TRABAJOS POR:

Miguel Robles (10 años)



CONCLUSIONES

Participar en el TIAP fue inspiración inicial para esta investigación, la interacción y observación que se vive con los infantes en el área artística logró una retroalimentación sobre la formación artística de cada individuo y la propia. Llegando a cuestionar su importancia, evolución y las modificaciones que podrían potenciar, a futuro, una estructura pedagógica en el arte.

Sin embargo, por el momento solo hubo la construcción de una propuesta didáctica que dio frutos benéficos para los infantes participantes en el curso sabático. Ya que la creatividad es fundamental para despertar el desarrollo intelectual, cultural y espiritual de todo ser humano y es a partir de la imaginación que es posible obtener otras realidades e incluso sensación de bienestar.

La satisfacción que generó participar en este taller y observar a los niños tener procesos creativos, desplazando a los automatizados, produjo conformidad en esta transformación. Es con ello, que al ser influenciados desde la infancia por el arte, se genera un cambio gradual en la etapa adulta, desde una visión personalizada de sus piezas, hasta generar un espíritu crítico.

Los menores fueron capaces de tomar riesgos a través de sus errores; resaltando así la importancia de tener ideas y el impulso de hacer un proceso creativo. La educación artística ayuda al desarrollar habilidades, valores y aptitudes para así brindarles herramientas que les ayuden a comprender e interpretar críticamente las manifestaciones del arte y cultura.

Potencia la capacidad expresiva y emotiva, impulsando la capacidad creadora por medio del lenguaje de las artes visuales. Como parte importante del taller, resalta la experiencia sensitiva a través de los sentidos de los infantes. Fue un momento gratificante que continúa impulsando el proceso artístico propio.

Gran valor a un compromiso universitario, en cuanto a la formación de un asesor académico infantil, orientado a sensibilizar por medio de las artes plásticas. Este proyecto permitió aplicar los conocimientos y habilidades, incrementando significativamente durante la formación educativa.



BIBLIOGRAFÍA

Arnuda Penteado, José. *“Didáctica y práctica de la enseñanza”*. Trad. Miriam Rodríguez. Ed. Mac Graw Hill, 1982, Colombia.

Bayo, Margalef, José. *“Percepción, desarrollo cognitivo y Artes visuales”*. Editorial Antropos. España. 1987

Bijou y Donald. *“Psicología del desarrollo Infantil”*- Editorial Trillas. México. 1968.

Gutierrez, Raúl. *“Introducción a la didáctica”*. Editorial Esfinge. México. 1990.

Durivage, Johanne. *“Educación y Psicomotricidad”*. Editorial Trillas. México. 1990.

Gordillo, José. *“Lo que el niño enseña al hombre”*. Editorial Trillas. México. 1990.

Martínez, Lesly. *“Centro de Artes Aleph: Una alternativa para la enseñanza de las artes.”* (Tesis Licenciatura). Universidad Nacional autónoma de México. México, CDMX. 2017

Marín, Ricardo. *“Didáctica de la educación artística para primaria”*. Editorial Pearson Educación. España. 2003. Pp 190- 269

Harris, Dale. *“El test de Goodenough”*. Editorial Paidós. Buenos Aires. 1981

Huizinga, Joan. *“Homo Ludens”*. Editorial Alianza. 2012 Lorenzano, César. *“La estructura psicosocial del arte”*. Ediciones cooperativas. Buenos Aires, Argentina. 2002

Zeigfeld, Edwin. *“Art et éducation: recueil d'essais”*. UNESCO. 1954. Pp 140

Arratia, Zulema. *“El desarrollo de la creatividad a través del dibujo en Educación Infantil”*. (Grado en educación infantil). Universidad de Valladolid. España. 2015

Andueza, María. Barbero, Ana María. Caeiro, Marín. Da Silva, Alfonso. García, Judit. González, Ana. Muñiz, Antonia. Torres, Alberto. *“Didáctica de las artes plásticas y visuales en Educación Infantil”*. Editorial Unir. España.. 2016. Pp 335

Lowenfeld, Viktor. *“Desarrollo de la capacidad creadora”*. Buenos Aires, Argentina. Editorial Kapelusz. 1961

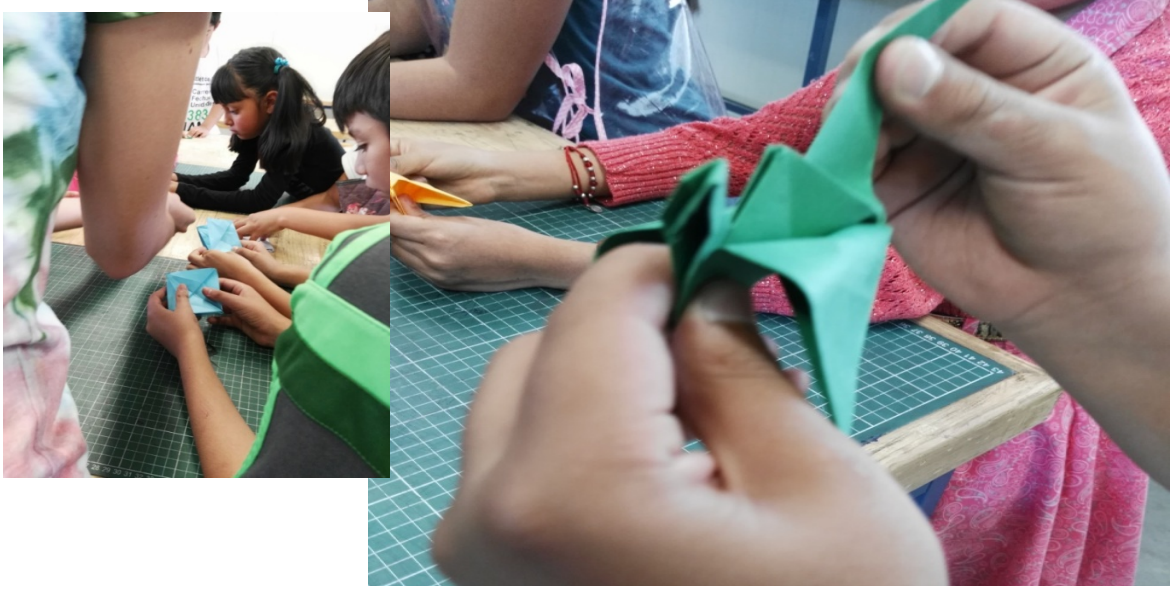


ANEXOS



ORIGAMI







BATTIK





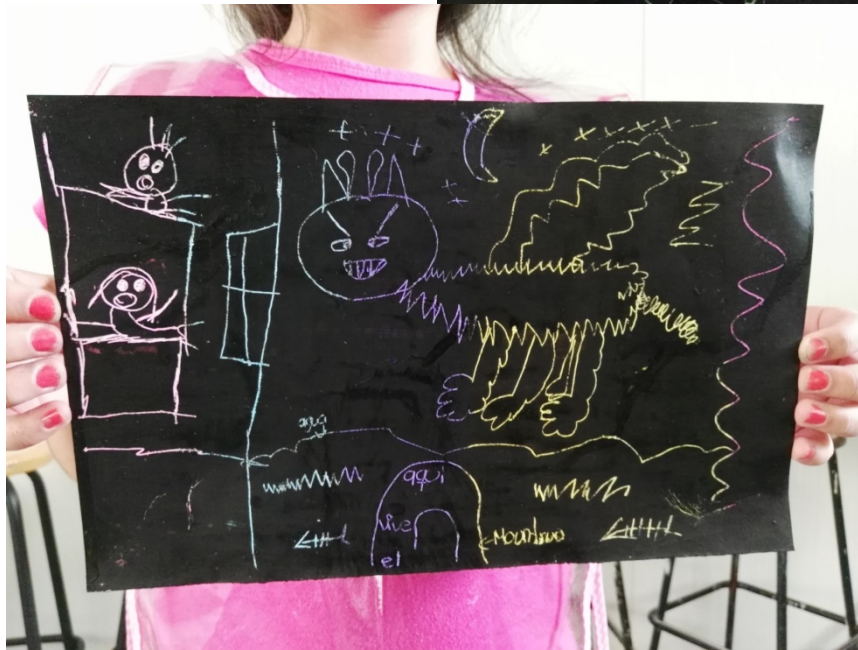


Esperanza Ramírez Ramos

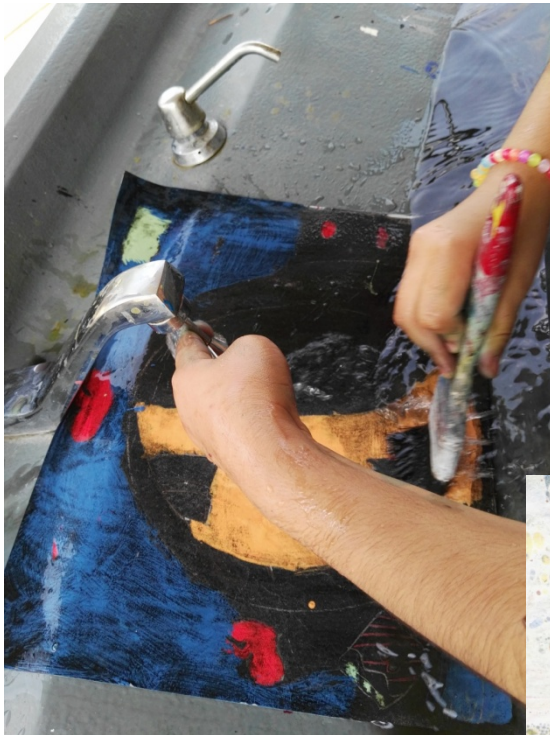
FAD UNAM
FACULTAD DE
ARTES Y DISEÑO



TECNICAS ALTERNATIVAS















Esperanza Ramírez Ramos

FAD UNAM
FACULTAD DE
ARTES Y DISEÑO





MODELADO



GRABADO





MURAL COLECTIVO





En esta última actividad, los niños experimentaron el cómo trabajar con los colores primarios a través de la pintura, en donde se realizó la interpretación de esta pieza de manera individual.

DEFINICIÓN DE CREATIVIDAD

La expresión precede a la creatividad y es consecuencia de un estímulo, viene de una necesidad de intervenir mediante la plástica visual, es un medio con el que se plantea la manera o recurso.

Por lo tanto, la creatividad es un impulso interior, que utiliza la imaginación como habilidad para proponer soluciones distintas y variadas, es una capacidad e intención de crear, es independiente al conocimiento.



DEFINICIÓN DE ARTE

El arte es resultado del proceso creativo que implica cierta ordenación donde debe existir una intención a partir de una expresión.

Entonces, ¿Cómo logramos que la intención se transmita? Se consigue a través de un medio artístico como la plasticidad, que es un lenguaje basado en códigos que define el artista y sean de fácil entendimiento al espectador.

Con ello, la expresión es consecuencia de un estímulo que surge de la necesidad interior del sujeto a manera de un recurso, por ejemplo, la plasticidad visual, es un medio que puede darse por la observación con distintos materiales con los que se vincula el modelo de estudio.



Glosario

Acetato: Lámina de plástico transparente, que se utiliza en serigrafía para hacer positivos y realizar el registro.

Alabear: Torcerse o combarse la madera labrada.

Aprendizaje: Acción de aprender algún arte u oficio. Proceso de adquisición de nuevos hábitos y comportamientos mediante la experiencia.

Armonía: Principio estético íntimamente relacionado con la unidad de la obra en artes espaciales, especialmente en lo relativo a sus valores formales. Incluye los principios de simetría, equilibrio y proporción.

Arte: Concepto que designa la actividad creadora del hombre como individuo o como integrante de un grupo o comunidad. Existen siete tipos de arte conocidos como Bellas Artes:

Artes especiales: arquitectura, dibujo-pintura-grabado y escultura.

Artes temporales: literatura y música

Artes tempo-espaciales: cine y danza

Bastidor: Es el nombre que recibe el marco con malla y ya habilitado para realizar la impresión serigráfica.

Bisagra: Herraje de dos piezas unidas o combinadas que, con un eje común y sujeto a un sostén fijo y otra a la puerta o tapa, permiten el giro de estas.

Calcar: Reproducir o copiar un dibujo por medio de transparencia, presión o papel carbón.

Campo visual: Ámbito donde se desarrolla la percepción visual.

Capacidad: Aptitud, idoneidad; aptitud intelectual, inteligencia, talento.

Círculo cromático: Ordenación convencional y sistemática del color, cuya finalidad es el estudio de las posibles mezclas pigmentarias y sus aplicaciones artísticas. El círculo se basa en unos colores considerados fundamentales o primarios de los que se derivan otros llamados adyacentes o derivados. También incluye gradaciones de claros y oscuros y escalas de saturación.

Clarooscuro: Distribución de los valores tonales en la organización de una obra de arte.

Collage: Técnica por la cual se agregan a una superficie zonas combinadas con texturas impresas, papeles de periódico o de algún otro tipo, letras de imprenta, arena, grafito, etc. En algunos artistas el collage puede ser la técnica dominante, incluyendo escasas zonas pintadas o bien excluyéndolas.



Color: Sensación originada por la acción de radiaciones cromáticas de los cuerpos o sustancias reflejantes sobre los receptores fisiológicos y los centros cerebrales de la visión.

Colores primarios: Cualesquiera de las sensaciones de color fundamentales (rojo, amarillo, azul) Desde Newton se considera a estos como primarios.

Colores secundarios: Son aquellos que se obtienen por la suma de dos colores primarios. Rojo + amarillos = anaranjado. Amarillo + azul = verde. Azul + rojo = violeta.

Composición: Organización estructural voluntaria de los elementos que integran una obra plástica. Dichos elementos se interrelacionan según las leyes de la percepción y tienen un valor individual de unidades ópticas, aunque a su vez estén subordinados a la totalidad del campo visual a fin de obtener un resultado integrado y armónico.

Comunicación: Hacer (a otro) participe (de lo que uno tiene). Dar parte, hacer saber a uno (una cosa). Transmitir señales mediante un código común al emisor y a receptor.

Configuración: Es una forma generadora a través de otros elementos.

Conocimiento: Acción de conocer. Entendimiento, inteligencia, razón natural. Conjuntos de saberes que se tienen sobre una ciencia o arte.

Contorno: Limite a partir del cual una forma adquiere del fondo o campo que lo rodea.

Contraste: Combinación de cualidades opuestas relacionadas. Oposición. Variedad.

Dibujo: Toda obra de arte plástica formada por un conjunto de signos gráficos que organizan una superficie. Representación lineal, exacta y precisa de la forma de los objetos.

Didáctica: Arte de enseñar.

Educar: Desarrollar o perfeccionar las facultades y aptitudes (del niño o del adolescente) para su perfecta formación adulta; en general. Dirigir, enseñar (a una persona). Desarrollar y perfeccionar (una función o aptitud).

Estructura: Distribución, organización, correspondencia, orden con que está compuesta una obra. Forma. Contextura intrínseca de los materiales y objetos. Resultado de su naturaleza y de la acción del medio.

Expresión: Acción de expresar; palabra, locución o signos exteriores con que se expresa una cosa. Viveza y exactitud con que se manifiestan los efectos en un arte imitativo.



Fantasía: Facultad de formar imágenes o representaciones mentales multiplicando o combinando las que ofrece en realidad o dando forma sensible a los productos ideales; aspecto creador de la imaginación en si misma o en cuanto crea. Producto mental de la imaginación creadora; imagen ilusoria, creación ficticia.

Figura: Impresiones percibidas por un sentido determinado que constituyen una unidad o un objeto. Contorna, área, limite, espacio limitado por líneas planas. Entidad diferente de fondo o campo exterior de sus límites, En un sentido genérico, forma que representa o significa.

Fondo: Zona o campo de la percepción que se organiza con la importancia de la figura o del tema tratado.

Forma: Apariencia, configuración, estructura, organización que reciben las impresiones sensoriales

Gamificación: Técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la síntesis de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia más positiva en el usuario.

El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas e incentivando el ánimo de superación. Se utiliza una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos.

La técnica mecánica es la forma de recompensar al usuario en la fusión de los objetivos alcanzados. Algunas de estas técnicas mecánicas más utilizadas son las siguientes:

- Misiones
- Desafíos
- Acumulación de puntos escalonados de niveles
- Obtención de premios

Ludificación: Mejor conocido por Gamificación, es el uso de las técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades no recreativas con el fin de potenciarlas.