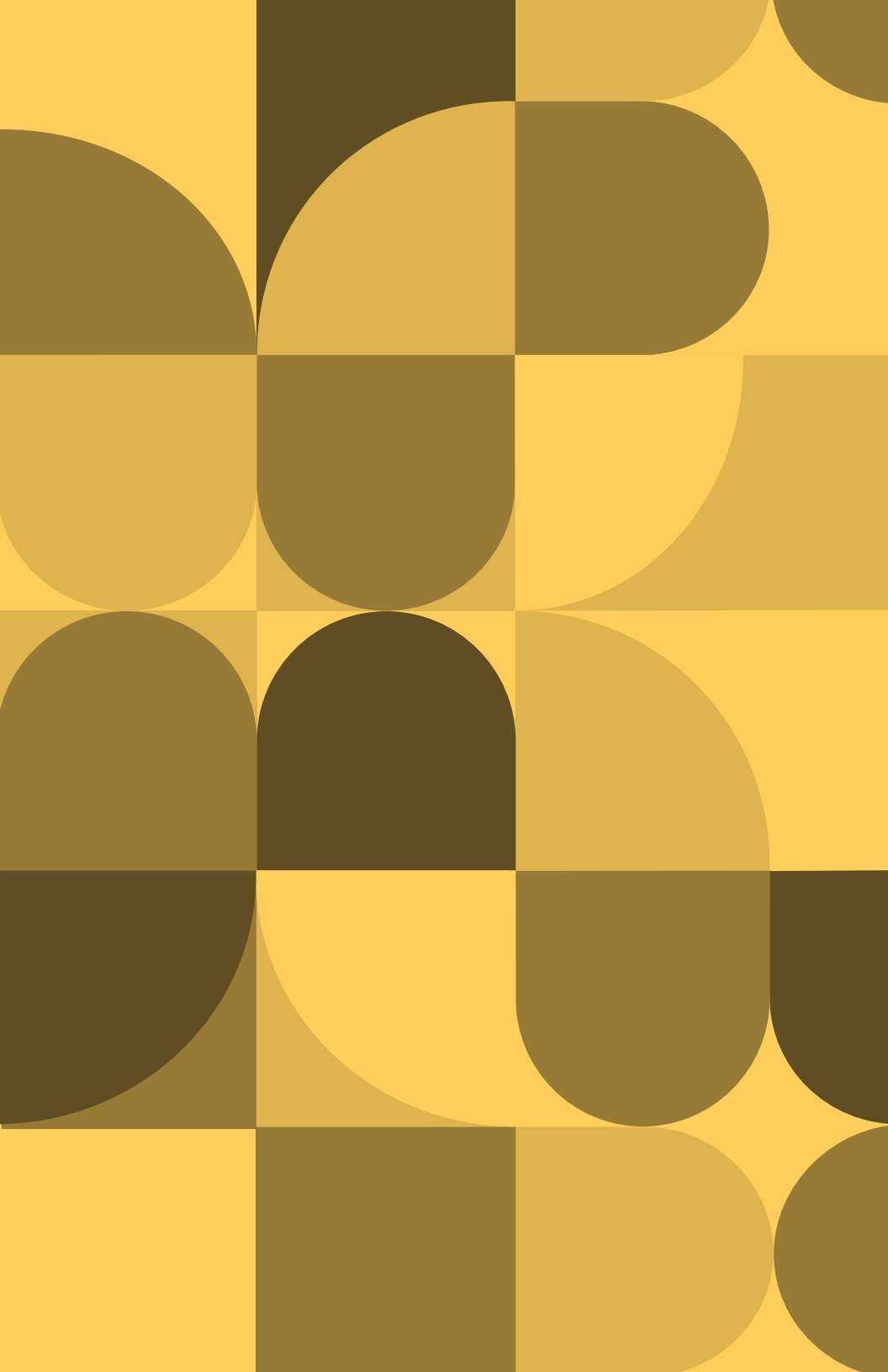


Manual de actividades
para la expresión
creativa



EBAP Infantil

Susana Villalobos Ramírez





Manual de actividades
para la expresión
creativa

Susana Villalobos Ramírez



EBAP

Etapa Básica de Artes Plásticas

371.33
V716m

Villalobos Ramírez, Susana

Manual de actividades para la expresión creativa: EBAP Infantil/
Susana Villalobos Ramírez. -- 1. ed.-- San Ramón, Alajuela: Coordinación de Investigación, Sede de Occidente, Universidad de Costa Rica, 2023.

184 páginas: ilustraciones (principalmente en blanco y negro)
ISBN: 978-9930601099

1. MATERIALES DE ENSEÑANZA-DISEÑO. 2. MATERIALES
AUDIOVISUALES-DISEÑO. 3. ALFABETIZACIÓN VISUAL-ESTUDIO Y
ENSEÑANZA. 4. DISEÑO GRÁFICO. 5. ARTES PLÁSTICAS. 6. TALLERES
EDUCACIONALES-METODOLOGÍA I. Título

Diseño gráfico y maquetación

Jose Esteban González García
Josué David González García
Liseth Montero Castro
Valeria Pacheco Rivera
Samanta Quirós González



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA



CI
Coordinación
de investigación

Comisión Editorial
Universidad de Costa Rica
Sede de Occidente

Doctor Bryan Andrés Gómez Vargas
Coordinador de Investigación

Doctor Minor Herrera Valenciano
Editor de la Coordinación de Investigación

Doctora Damaris Madrigal López
Departamento de Filosofía, Artes y Letras

Doctor Héctor Mauricio Barrantes González
Departamento de Ciencias Naturales

Magíster Elena Valverde Alfaro
Departamento de Ciencias de la Educación

Doctor Raúl Fonseca Hernández
Departamento de Ciencias Sociales

Contactos

Correo electrónico: investigación.so@ucr.ac.cr

Tels: 2511-7094 / 2511-7064

Manual de actividades para la expresión creativa

Mag. Susana Villalobos Ramírez

Este texto es uno de los resultados del proyecto de investigación: B7010 Análisis del proceso de alfabetización visual del proyecto Etapa Básica de Artes Plásticas en la Región de Occidente desde el año 1985 hasta el 2016.

El diseño gráfico y diagramación corresponde al seminario de graduación para optar por el grado de Licenciatura en Diseño Gráfico. Universidad de Costa Rica. Sede de Occidente.

“Creación de insumos desde el Diseño Gráfico para la mediación pedagógica a partir de las experiencias sobre alfabetización visual de la Etapa Básica de Artes Plásticas (EBAP).”

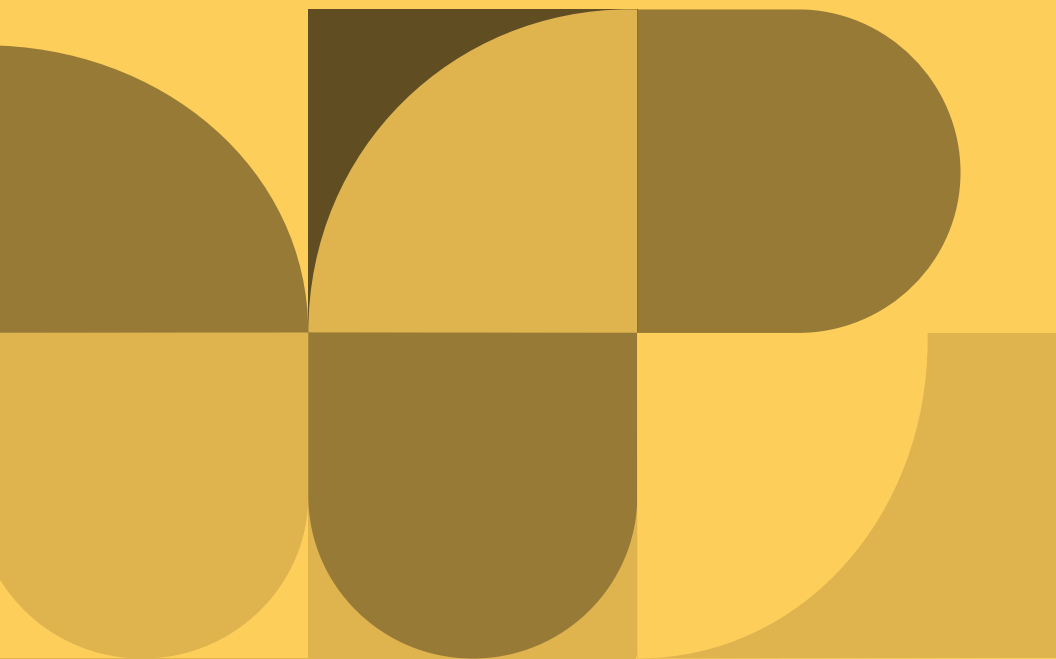
Estudiantes

Jose Esteban González García	B42959
Josué David González García	B42960
Liseth Montero Castro	B44438
Valeria Pacheco Rivera	B45121
Samanta Quirós González	B16129

Índice

La EBAP en el contexto de la institución	7
¿A quién está dirigido el Manual de actividades para la expresión creativa?	11
¿Cómo nace este material?	15
Estructuración del manual	19
¿Qué encontrará en este material?	41
01 Fundamentos del diseño	
#1 Punto, línea y plano: el alfabeto visual	47
#2 Texturas de mi entorno	61
#3 Volumen: el cuerpo de la cerámica	71
#4 Laboratorio del color	81
#5 Laboratorio de luz y sombra: proyecciones	91
02 Contexto e Identidad	
#1 Los colores de mi entorno	101
#2 Metáfora visual: todos somos árboles	109
#3 Nuestro paisaje sonoro	119
03 Creatividad	
#1 Universos posibles	127
#2 Criaturas fantásticas	137
04 Historia del arte	
#1 Biblioteca visual	145
#2 Las historias que me habitan	153
Instrumento de evaluación	159
Glosario	163
Referencias	177

La Etapa Básica de Artes Plásticas



La EBAP

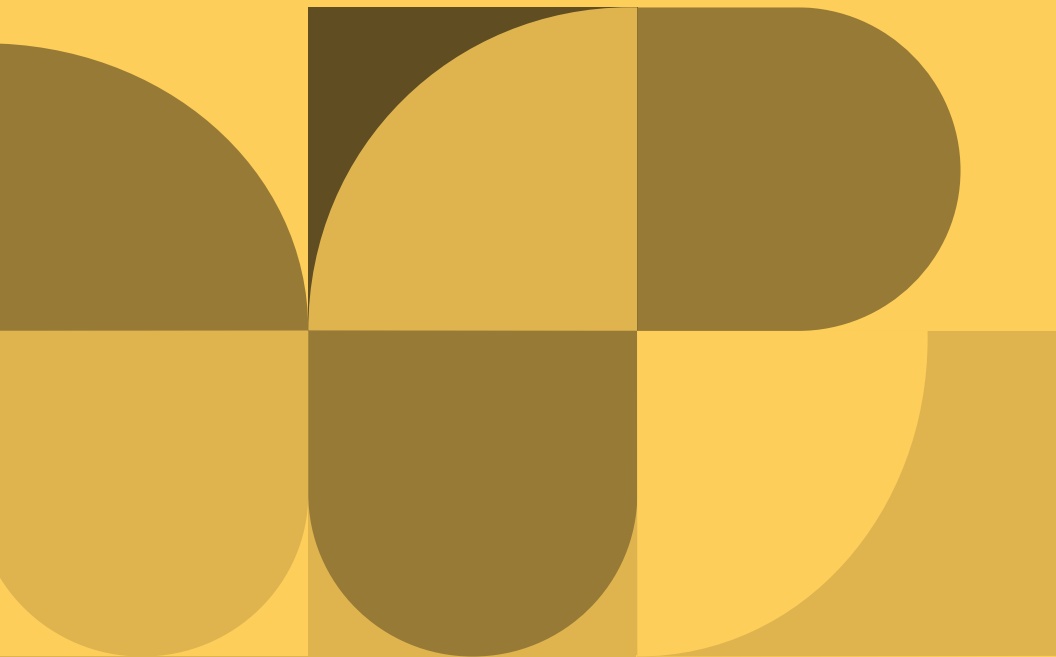
La EBAP en el contexto de la institución

En el año 1985, inicia el proyecto Etapa Básica de Artes Plásticas como un proyecto de Extensión Docente adscrito a la Vicerrectoría de Acción Social de la Universidad de Costa Rica.

Desde sus orígenes, el proyecto plantea la contribución al desarrollo integral de diferentes poblaciones y grupos etarios de la zona de influencia de la Sede de Occidente, por medio del estímulo del potencial creador para la exploración de las aptitudes y habilidades en el campo de las Artes Plásticas. Este objetivo se mantiene y, actualmente, su accionar se ha permeado de procesos dialógicos con prácticas que integran las tecnologías emergentes, el trabajo transdisciplinario y la concepción del arte como herramienta de cohesión social.

Hasta la fecha, el proyecto EBAP ha llevado a cabo una amplia gama de actividades que han contribuido significativamente a la democratización del acceso al arte y la promoción de la sensibilización artística. Entre estas acciones destacan la realización de talleres, charlas y capacitaciones, procesos de investigación y creación de material didáctico, y apertura de entornos para la apreciación y disfrute de la vivencia cultural. Todo esto, en el marco de una simbiosis entre arte, creatividad, apreciación de la identidad cultural, desde la imagen y tecnología.

¿A quién está dirigido
el Manual de actividades
para la expresión
creativa?

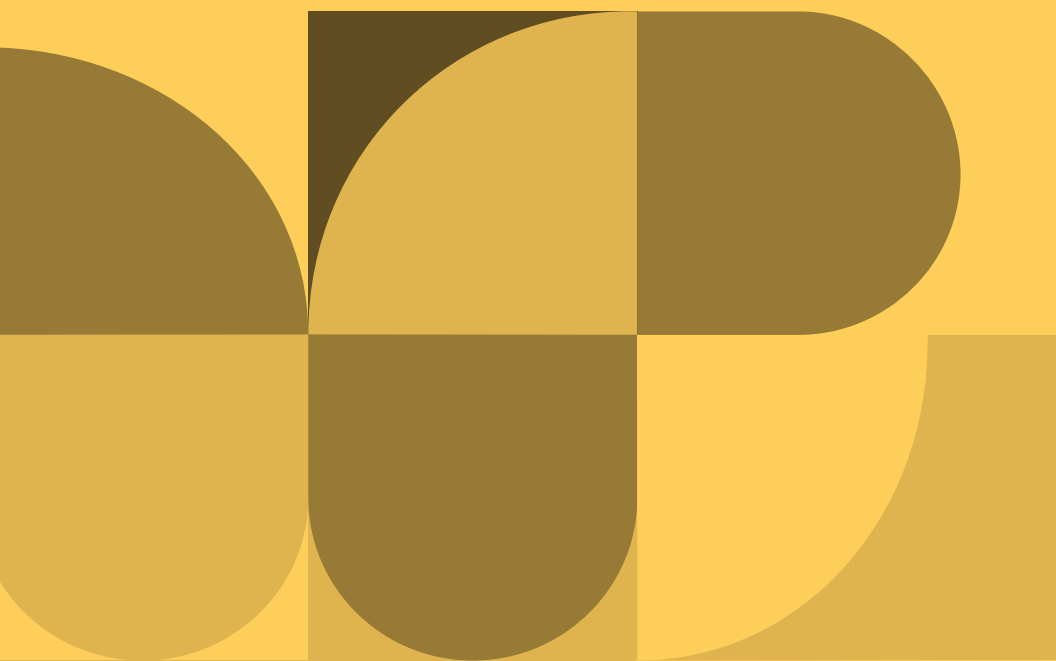


Este material está dirigido a la comunidad. Cada ejercicio propuesto está permeado por las voces que, desde el trabajo con las comunidades, han nutrido la labor de la EBAP. La propuesta de mediación presentada es evidencia de un proceso de investigación que parte de la experiencia dialógica y transdimensional que se ha desarrollado, en entornos educativos del país, durante la trayectoria del proyecto.

El manual de actividades para la expresión creativa está orientado a docentes de educación inicial y primaria, familias, acompañantes de la niñez y demás interesados en la alfabetización visual, el fortalecimiento de la expresión plástica y la creatividad infantil.

El objetivo es que las ideas y ejercicios, planteados desde este manual, puedan trascender las prácticas sistematizadas, al tomar como motivación la experiencia vivida desde el proyecto EBAP e incorporar sus saberes a partir de una postura crítica y sensible con cada población.

¿Cómo nace este
material?



Este manual nace desde el reconocimiento de la creatividad como una forma de observar la realidad y actuar sobre ella; la creatividad como accionar, que es posible fortalecer mediante prácticas que transformen los esquemas de pensamiento y faciliten soluciones desde planteamientos no convencionales.

Esta sistematización es resultado de un proceso investigativo que busca situar una parte del conocimiento en contexto y continuar trabajando por la democratización del arte en las comunidades, por la alfabetización visual y por el derecho de las personas a participar de las prácticas culturales, desde el lenguaje visual.

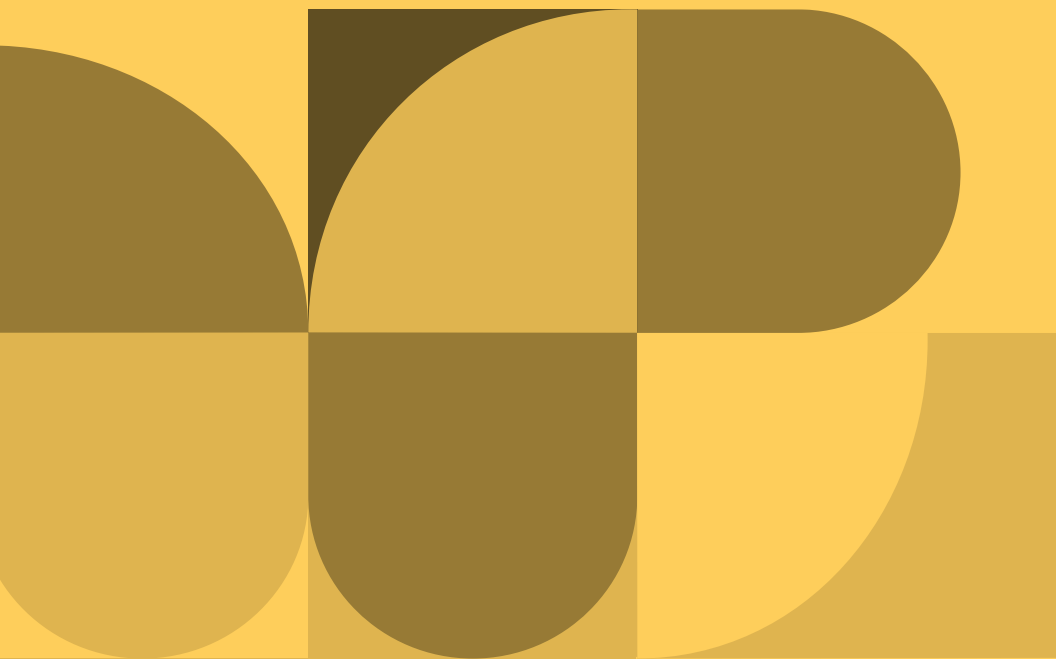
Durante la trayectoria de la EBAP, los facilitadores han contado con la valiosa oportunidad de transitar de la mano con las personas de las comunidades, niños, jóvenes, adultos y adultos mayores que encontraron, en el arte, una oportunidad para pronunciar sus historias, para comunicarse con sí mismos, con sus compañeros y vecinos mediante imágenes, símbolos y colores.

Los procesos creativos, planteados desde el proyecto, se transforman y enriquecen gracias al diálogo de saberes entre los

facilitadores y la comunidad. Se espera que este manual brinde insumos para que los participantes sean capaces de autogestionar sus aprendizajes y rediseñar los ejercicios a partir de sus inquietudes y la evolución de intereses.

Este manual está estructurado por áreas temáticas que responden a la metodología de alfabetización visual implementada desde el proyecto, el proceso es flexible y responde a las particularidades de cada escenario educativo.

Estructuración **del manual**



Las áreas temáticas implicadas en el proceso de alfabetización visual del proyecto son:

Fundamentos del diseño

Contexto e Identidad

Creatividad

Historia del arte

Antes de iniciar

¿Qué conceptos debe conocer?

El concepto de alfabetización visual:

Desde el proyecto EBAP el término alfabetización visual se refiere a la habilidad tanto para decodificar, interpretar y consumir de manera consciente y crítica el mensaje transmitido desde el lenguaje visual, hasta la capacidad para producir imágenes de forma reflexiva con contenido propio y significativo utilizando tanto medios tradicionales de las bellas artes como medios tecnológicos y tomando en cuenta el contexto social, económico, político y ambiental desde el que emerge la imagen. Esta postura se desprende de la postura de Raney (2004) para quien la alfabetización visual

es la historia de pensar sobre lo que significan las imágenes y los objetos:

cómo se unen, cómo respondemos a ellos o los interpretamos, cómo pueden funcionar como modos de pensamiento y cómo se ubican en las sociedades que los crearon. (2004, p. 76)

La relevancia de la alfabetización visual, tiene que ver con la posibilidad de acceder al contenido de una imagen desde la consciencia y el análisis crítico de los elementos representados tanto de manera denotativa como connotativa en el contexto de de la sociedad cognitiva. A este aspecto se suma la proliferación de signos visuales en los medios de comunicación masiva, la hipermedialidad y la necesidad de un empoderamiento activo de las personas al agenciar la imagen para evitar el consumo pasivo de imagen.

Para esto se requiere la habilidad para comprender el tema y el significado dentro del contexto de la cultura que ha producido el mensaje visual, tener las herramientas para poder analizar la sintaxis, entender los principios compositivos y apreciar el estilo de cada trabajo (Curtis 1987, citado en Hernández, 2006).

Por lo tanto, la alfabetización visual es uno de los aspectos más relevantes para la producción artística, pues permite comprender la gramática de la imagen,

tanto para una lectura objetiva como para el fortalecimiento de la criticidad.

La importancia de la alfabetización visual

Las formas de acceder a la información desde múltiples canales y gracias a los desarrollos tecnológicos en la sociedad post industrializada, han evidenciado la importancia de que los ciudadanos cuenten con competencias de alfabetización visual, tomando en cuenta las múltiples formas en las que la realidad se representa y se construye.

El flujo acelerado de imágenes producto del auge de las tecnologías de información y comunicación hace que actualmente la sociedad consuma más mensajes visuales que en ningún otro período histórico.

Elementos morfológicos del lenguaje visual

Al igual que en el lenguaje escrito, la imagen cuenta con una gramática y sintaxis que permiten comprender, decodificar e interpretar el contenido de un mensaje



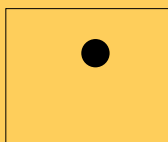
Puntos

visual.

Este lenguaje se articula través de una serie de elementos morfológicos del lenguaje visual.

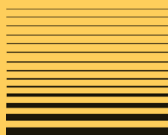
Punto

La unidad más pequeña del lenguaje visual. Puede producir textura mediante su agrupación. La interpretación del tamaño del punto es relativa en función del formato que lo contiene.



Ejemplo 1

Ejemplo 1: Un punto pequeño en un formato pequeño se convierte en plano.



Líneas

Línea

La línea es el recorrido de un punto en movimiento. No tiene grosor pero sí longitud.

Tiene desplazamiento, energía y dirección. La interpretación del grosor de la línea va a depender de la longitud y el tamaño del plano.



Ejemplo 2

Ejemplo 2: Una línea muy corta en un formato pequeño se convierte en plano

Plano

Es el recorrido de una línea que se cierra en sí misma. Es un elemento estructural por excelencia, ya que su presencia subdivide el formato en planos de menor tamaño. El

formato en sí constituye un plano. Tiene contorno a diferencia del punto y la línea. Además tienen ancho y alto.

La dimensión del plano es relativa en su relación con el formato.

Ejemplo 3: Un plano en un formato muy grande se puede convertir en un punto.

Textura

Se forma por la agrupación o superposición de uno o más de los tres elementos visuales básicos: punto, línea y plano. La textura puede ser visual, táctil o mixta.

Volumen

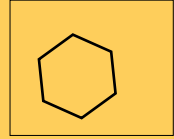
El volumen añade la tercera dimensión al plano. (Profundidad).

Todas las imágenes contienen elementos del lenguaje visual, por ello es importante conocer y aplicar adecuadamente los conceptos.

La organización y distribución de los elementos del lenguaje visual en los formatos dan a lugar al concepto de composición.

Color

El color es un fenómeno visual que se produce por la percepción de la luz a través de la retina de los ojos. El lenguaje visual



Plano



Ejemplo 3:
La luna en el
cielo.



Textura



Volumen



Color

integra la teoría del color como uno de los conceptos fundamentales para lograr transmitir de la mejor manera un mensaje.

Apreciaciones sobre el concepto del color según varios autores:

Newton observó que “La luz solar es una mezcla de colores que al atravesar un prisma de cristal se fragmenta en siete componente cromáticos, a saber: rojo, naranja, amarillo, verde, azul, índigo y violeta” (Encontrado en Lossada, 2012, p.44).

Goethe define los colores como “actos y padecimientos” de la luz, y que “por medio de ellos place a la Naturaleza revelarse de un modo especial al sentido de la visión” (1974, p.478)

Para Caivano: El color se da sólo en presencia de tres factores: radiación visible, objetos físicos y observador. Si falta alguno de estos factores el color no existe. Una persona en una habitación cerrada, sin aberturas exteriores y sin iluminación artificial, no ve el color de los muebles y demás objetos porque falta el primer factor: radiación visible(Caivano, 2001, p.90).

Mendieta define el color como un hecho de la visión que resulta de las diferencias

de percepciones del ojo a distintas longitudes de onda que componen lo que se denomina el “espectro” de luz blanca reflejada en una hoja de papel. Estas ondas visibles son aquellas cuya longitud de onda está comprendida entre los 400 y los 700 nanómetros; más allá de estos límites siguen existiendo radiaciones, pero ya no son percibidos por nuestra vista. (2015, p.8)

La mirada: producto social

Las personas que consumen y crean contenido visual deben de tener en cuenta una serie una de aspectos que van a

intervenir en la configuración de una imagen como producto social.

El papel del contexto es uno de los componentes medulares en el proceso de alfabetización visual de la EBAP, puesto que el lenguaje es un artefacto cultural que emerge desde las concepciones psico-sociales, culturales, políticas, y económicas propias de cada grupo social. Desde esta idea, el significado de la imagen como un signo no lingüístico, está condicionado por el lugar y las circunstancias donde se presenta y de esta manera comunica algo.(Venegas y Acevedo, 2017, p.30).

Se debe tomar en cuenta que la mirada es producto de una realidad social: las vivencias, educación, condición socio económica y las experiencias que conforman a cada individuo y a la sociedad van a tener una influencia muy fuerte (consciente e inconsciente) sobre la manera en que se aprecia una imagen y se agencia el mensaje a través de esta.

Recomendación:

La mirada es producto de la realidad inmediata, por eso es importante salir de la zona de confort para buscar nuevas

experiencias que fortalezcan la capacidad de apreciar tanto los contextos propios como ajenos.

El concepto de identidad cultural

El concepto de Identidad cultural del que parte el proyecto EBAP considera la identidad como el reconocimiento del entorno y el contexto en el que emergen las imágenes; además implica la toma de conciencia de lo ínfimo y lo social a través del ejercicio de la mirada. Las dinámicas de integración de imágenes ajenas en la creación artística son parte del fenómeno ecléctico del mundo de arte, pero se problematiza desde el entendimiento de la riqueza cultural de la realidad propia sin dejar de lado los diálogos que se propician gracias al contacto con imágenes producidas desde otras latitudes.

Así a través de la enseñanza y práctica de las Artes Plásticas se inicia por un reconocimiento e interiorización del entorno en que se vive, de manera que se acude a la auto observación del significado de los elementos que rodean y constituyen el entorno cultural propio: nuestra naturaleza, nuestro barrio, los espacios públicos y las historias que nos habitan.

Creatividad

Desde la EBAP, se considera que la creatividad es una capacidad que puede fortalecerse mediante estrategias didácticas que fortalezcan esquemas de pensamiento lateral y estimulen la autoconfianza y el placer durante los abordajes de cada proyecto.

Flores (2017) menciona lo siguiente sobre la evolución del concepto de creatividad:

Las primeras nociones del término hacen referencia a la creación en génesis de la cosmología oriental, y toman el concepto del genio como punto de partida para describir el potencial creativo. En tiempos de Platón la creación se entendía como inspiración superior. Aristóteles se refirió a la locura acompañada de la inspiración frenética, Kant colocó el énfasis en la extraordinaria intuición, y Darwin con su teoría de la evolución de las especies, habilitó este potencial a todo ser humano.(p.3).

“Atendiendo al origen etimológico de la palabra creatividad, el Diccionario de la RAE, (2014), la define como, “la capacidad de creación”, proveniente del latín Creare; es decir, generar algo de la nada”, desde esta definición se hace referencia a la capacidad de engendrar y producir gracias

a la “inspiración”. En este punto conviene aclarar que esta forma de entender la creatividad se asocia a la confusión que se da muy a frecuentemente sobre el tema, pues hacen alusión a la idea de genio creador, atribuyéndole a la persona creativa aptitudes excepcionales y no da suficiente importancia a los procesos mentales que pueden facilitar la habilidad de pensar y actuar creativamente. (DRAE, 2014 citado por Pérez, Ávila & Narváez, 2016, p.3).

Historia del arte

Las obras de arte constituyen un material didáctico por excelencia para abordar un proceso de alfabetización visual. El conocimiento de la historia del arte, permite comprender aspectos que pautaron la evolución de cada período artístico así como la respuesta desde el arte a un entorno social y biográfico.

Para Amy E. Herman (2017), el éxito de utilizar el arte para mejorar las destrezas de observación radica en el lenguaje artístico ofrece innumerables oportunidades de analizar situaciones tanto complejas como las más sencillas en apariencia, además, pone en manifiesto temas concernientes a la naturaleza humana en toda su complejidad y porque a menudo incómoda. “sorprendentemente y la incertidumbre saca

a relucir lo mejor del cerebro”(p.34)

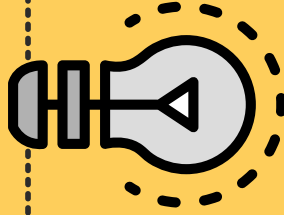
Asimismo, la utilización de obras de arte facilita procesos dialógicos entre la representación de realidades y contextos ,tanto ajenos como propios, aspecto que favorece tanto la apreciación artística como el respeto por la diversidad de planteamientos y estilos.

1

DIMENSIÓN PERCEPTUAL

Elementos del diseño

Descripción de los elementos principales que componen una imagen



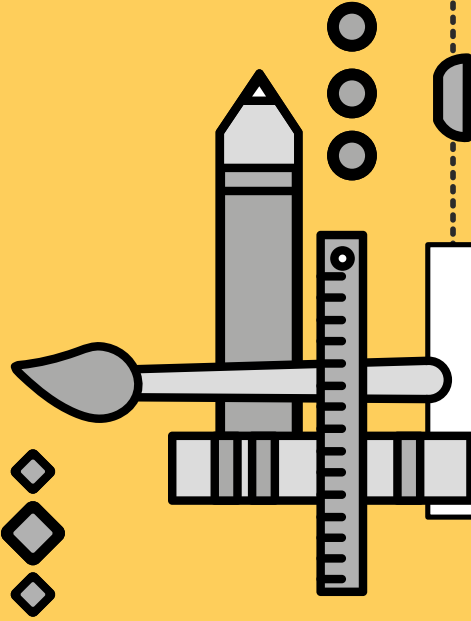
Dimensiones del proceso de alfabetización visual EBAP

4

DIMENSIÓN CULTURAL

Historia del arte

Conocimiento y apreciación de la historia del arte latinoamericano y costarricense. Apreciación del arte





2

DIMENSIÓN SOCIAL / IDENTITARIA

Contexto

Relaciones entre imágenes y la identidad (individual, ambiental y social)



3

DIMENSIÓN CREATIVA

Creatividad

Estimulación del pensamiento divergente, relaciones aleatorias entre diferentes elementos



Estas dimensiones están implicadas en las siguientes variables del proceso de aprendizaje propuesto en este manual.

El espacio físico:

Se recomienda que el lugar de trabajo cuente con condiciones adecuadas de ventilación, iluminación y espacio para el desarrollo de las actividades.

Se proponen espacios limpios, es decir sin ningún tipo de decoración (es preferible un espacio sobrio a nivel visual, sin imágenes que puedan inducir a los participantes a la copia y el uso de estereotipos), con amplitud para permitir el flujo de personas, ya que durante la realización de los ejercicios los participantes necesitan moverse libremente en el espacio. Además, el espacio debe contar con condiciones de acceso a las actividades para todas las personas.

Facilitadores:

Los docentes de la Universidad de Costa Rica que trabajan en el proyecto EBAP facilitan en este manual pautas para el abordaje de experiencias creativas y de alfabetización visual. La propuesta de actividades ha sido puesta en práctica desde la EBAP en las diversas comunidades de la región de Occidente.

Mediadores:

Los mediadores son los docentes de las instituciones educativas, líderes comunales o acompañantes de la niñez que utilizan este material para el abordaje de las actividades propuestas.

En caso de desarrollar las actividades con grupos compuestos por más de 15 participantes, se recomienda la participación de dos mediadores, porque en la enseñanza de las artes se trabaja con personalización de los procesos de enseñanza aprendizaje, al tratarse de un ámbito del saber que exige respuestas creativas y únicas, donde se controle la emergencia de estereotipos y la inseguridad en las producciones plásticas a través de un acompañamiento sensible y pertinente según las características de cada participante .

El trabajo de los dos mediadores en el desarrollo del taller enriquece el diálogo de saberes, complementa ideas desde diferentes perspectivas y facilita el acompañamiento en la dinámica de mediación pedagógica y en la gestión de los materiales.

Espacios de reflexión:

En los procesos de alfabetización visual es de suma importancia brindar espacios

de reflexión y toma de conciencia sobre los procesos creativos y las respuestas plásticas ante los estímulos de cada experiencia de aprendizaje.

Las preguntas generadoras, la motivación, las sinergias entre los conocimientos previos de los participantes junto con los conocimientos nuevos, así como el entendimiento del potencial expresivo humano, según posibilidades y contextos únicos, serán determinantes en el éxito de un taller de expresión plástica infantil.

Para reflexionar

Se debe evitar la comparación entre resultados, potenciar la observación y felicitar el esfuerzo, enfatizando en las características del lenguaje gráfico de los resultados suscitados.

Los resultados no deben ser interpretados desde un punto de vista psicológico sin la presencia de especialistas del área.

Preguntas que emergen en el proceso creativo

Ejemplo: Si un niño pregunta: ¿Cómo me quedó?

La niñez puede manifestar deseos de aprobación de parte del adulto o acompañante hacia el resultado de su

trabajo plástico. Es importante recordar que la labor del mediador consiste en brindar un acompañamiento sensible a las características y necesidades de cada participante durante el proceso creativo.

Según Lowenfeld (1973) un niño pregunta ¿Cómo me quedó?, el mediador puede aprovechar la atención del niño para abordar características de la imagen y refuerzo del análisis gráfico, demostrando interés por las características de su trabajo y alentando el esfuerzo y la experimentación más allá del resultado: Recordar que cada proyecto es diferente y que cada participante tiene una forma única de expresarse mediante los materiales y según los temas.

Contáme : ¿en qué consiste tu trabajo?

¡Excelente!, observa qué líneas tan fuertes y expresivas!..

Observá con atención: ¡cuántos colores en este trabajo!...

Muy bien la atención al detalle, la diversidad de formas, el color, texturas y otras características.

Además cuando la niñez realiza una pregunta se tiene la oportunidad de brindar más información y nutrir vocabulario, pues en este momento su atención está enfocada en la respuesta del adulto.

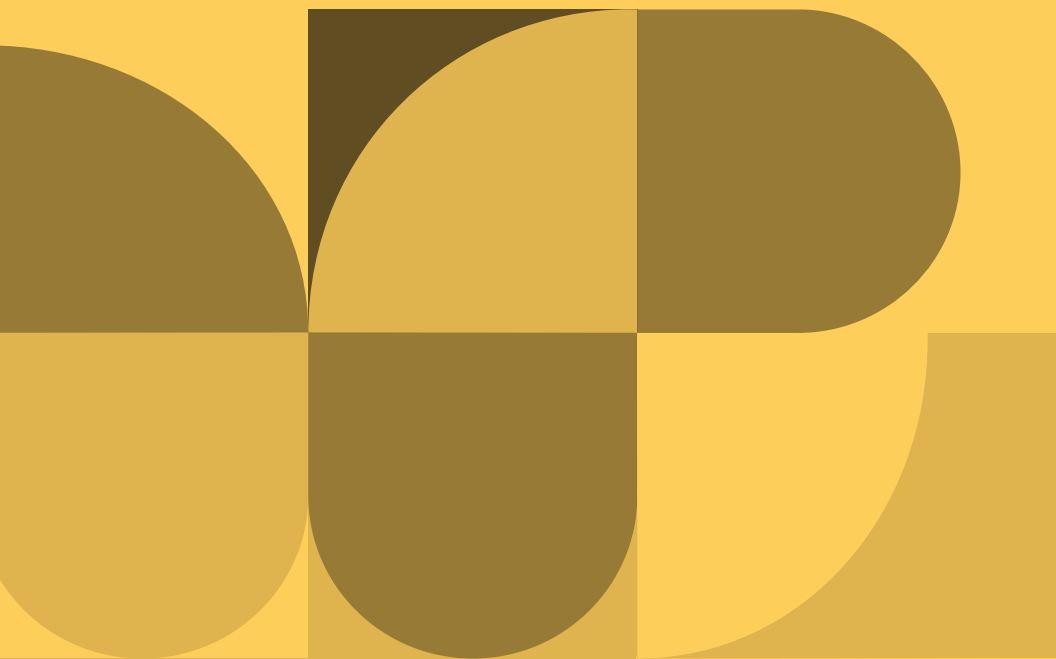
Ejemplo: Si un niño dice “no lo puedo hacer”

Lowenfeld (1973) señala que al trabajar proyectos de expresión plástica con un niño que se muestra inseguro, se debe evitar la realización de ejemplos de dibujos, ya que estas representaciones funcionan como esquemas estereotipados que el niño va a intentar copiar.

Se recomienda el acompañamiento sensible durante el proceso, y la realización de preguntas generadoras que ayuden al niño a establecer relaciones entre el tema propuesto y su entorno.

Asimismo, no se debe presionar al niño a realizar la actividad, en esta situación es mejor facilitar más espacios de experimentación y realizar observación sobre las preferencias del niño en sus tiempos de juego, para proponer actividades que integren sus intereses.

¿Qué encontrará
en este
material?



Descripción detallada de cada actividad:

Se explica en líneas generales en qué consiste cada actividad. Esta descripción contiene objetivos de aprendizaje, que lo direccionan en cada actividad así como metas para orientar la consecución de los objetivos.

Materiales y recursos:

Sobre los materiales y recursos se ofrece una lista que ha sido utilizada para desarrollar las actividades; sin embargo, es importante partir del contexto educativo específico y las posibilidades económicas.

Propuesta de desarrollo:

La propuesta se divide en fases según cada proyecto o actividad, algunas actividades por su naturaleza requieren de una preparación del espacio y diversas situaciones generadoras.

Generalmente cada propuesta se divide en tres fases: sensibilización, creación y cierre. Cada fase cuenta con palabras clave sobre las operaciones mentales que se pretenden activar en las actividades.

Fase de sensibilización:

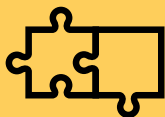
La primera fase implica la inmersión en el tema propuesto, esto se puede



Icono fase de sensibilización

abordar mediante la suma de lectura crítica/sensorial tanto desde el entorno y la realidad física como desde procesos introspectivos. Se recomiendan experiencias sensoriales que involucren la dramatización y teatralización de emociones, recuerdos e historias. Además de sensibilizaciones al aire libre, estrategias lúdicas para fomentar la apertura mental y la confianza para abordar la situación de aprendizaje.

Fase de creación:



Icono fase de creación

Durante esta fase se materializan las ideas mediante procesos técnicos, se recomienda fomentar la experimentación con el material, la asociación y aplicación de conceptos así como la atención hacia las reacciones y efectos generados desde las técnicas propuestas.

Fase de cierre:



Icono fase de cierre

La fase de cierre consiste en propiciar la reflexión sobre los procesos y resultados de cada actividad. Durante esta fase es importante que los resultados y experimentaciones se encuentren en un nivel visible para el grupo, de forma que puedan ser sometidos a discusión y crítica constructiva.

Desde un ambiente de confianza la discusión debe permitir la libre expresión,

los aportes de los participantes deben ser escuchados con atención y pueden conducirse hacia el objetivo didáctico.

Variaciones:

Cada actividad cuenta con una espacio para replantear la propuesta, se ofrecen otras ideas para el abordaje del tema y espacios con preguntas generadoras para la re-construcción de la actividad planteada con el objetivo de que desde los mediadores sean capaces de transformarse y enriquecerse con el tiempo.

Evaluación:

Al final de las actividades se facilita una herramienta de evaluación que permita conocer las oportunidades de mejora y el nivel de conocimientos sobre el tema a trabajar. Se debe recordar que la evaluación debe realizarse de manera constante y que debe entenderse como una valiosa herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje, que permitirá tanto a los facilitadores como a los participantes recolectar datos para comprender puntos fuertes, así como las oportunidades de mejora.

A lo largo del manual podrás encontrar los siguientes iconos:



Icono fase de generadora



Icono fase de observación



Icono fase de experimentación



Icono fase de investigación



Icono fase Laboratorio de sonido

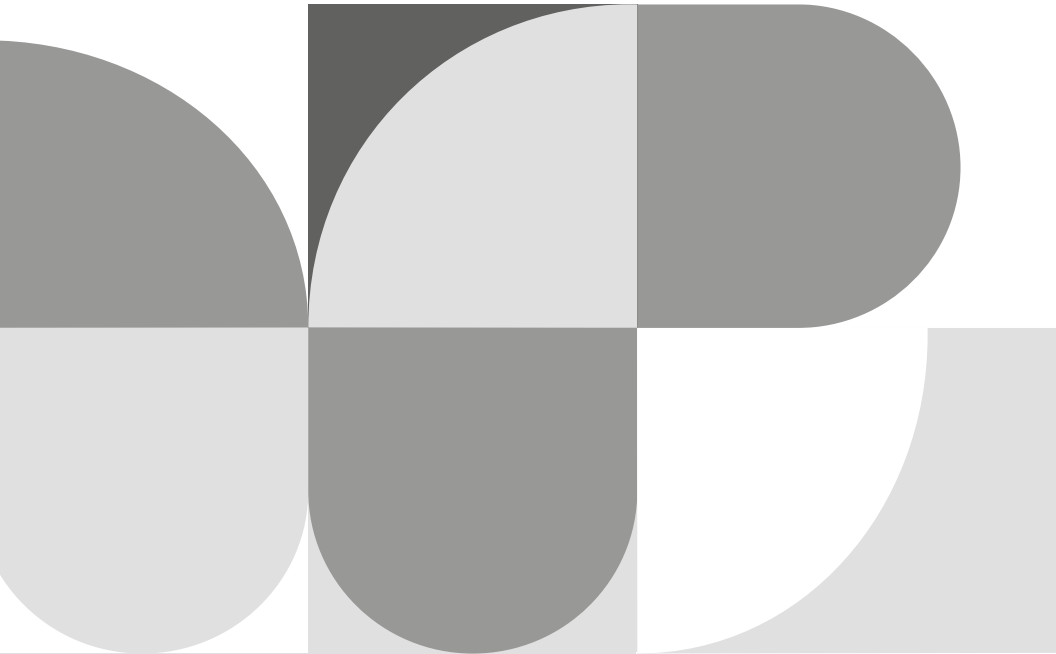
Que NO es este manual

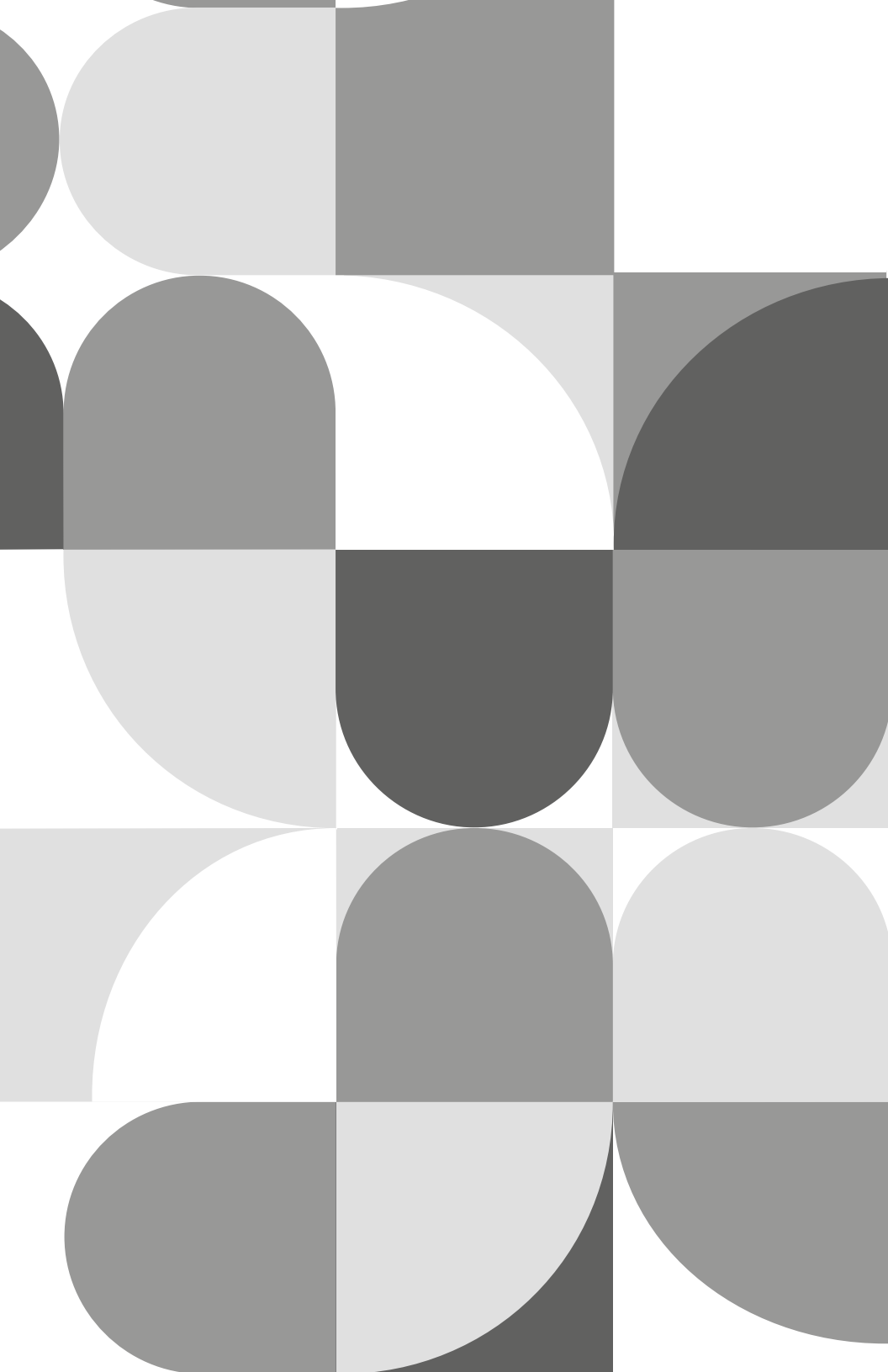
Este manual no pretende ser un recetario de actividades; al contrario, se espera que, desde la propuesta realizada, los interesados en multiplicar y reconstruir estas experiencias puedan incorporar nuevos elementos que fortalezcan la construcción de conocimientos desde el contexto en que se pretende implementar cada proceso de alfabetización visual.

Los textos que acompañan las actividades incluidas en este manual son el resultado de un proceso de investigación y creación. A partir de un análisis integral de los procesos llevados a cabo en torno a la alfabetización visual, que constituye uno de los ejes medulares del proyecto EBAP, se realizó la recopilación, sistematización y teorización de los métodos de mediación pedagógica aplicados por el proyecto, asimismo se desarrolló un proceso de creación de nuevas actividades para el proyecto con el fin de innovar las estrategias didácticas y facilitar oportunidades para el aprendizaje autónomo de las personas participantes.

01

Fundamentos del diseño
**Punto, línea y plano:
el alfabeto visual**





Actividad #1

Para el desarrollo de esta actividad es necesario entender que la imagen se configura desde el lenguaje visual, es decir, que existen una serie de factores que inciden tanto en la organización de los elementos como en su lectura, es lo que Dondis llamó en 1973 *la sintaxis de la imagen* (1973, 1992.), estableciendo una relación entre el el lenguaje verbal o escrito y el visual.

Al igual que Dondis (1973), Carmen Díaz (2010) señala que la comprensión de los elementos básicos del diseño puede enseñarse mediante la metáfora del lenguaje escrito, al establecer una comparación entre los elementos básicos del diseño (punto, línea y plano) con las letras o signos del alfabeto, “El Abecedario Gráfico cumple en este sentido un papel primordial, pues da al alumno una herramienta con la que puede ir construyendo, por zonas o partes, cualquier cosa que le apetezca representar” (p.53).

Esta metáfora se utiliza para facilitar la comprensión de la imagen como un lenguaje, pero sus reglas poseen una mayor flexibilidad y pueden ser permeadas por la subjetividad de la interpretación.

01

Fundamentos del diseño Punto, línea y plano: el alfabeto visual

Como lo menciona Wong (1991) cuando la imagen es concebida desde el diseño, es decir, cuando es creada con una función particular (transmitir un mensaje, por ejemplo) debe ser configurada o analizada desde los elementos del diseño, ordenados por el autor en cuatro grupos: los elementos conceptuales, los elementos visuales, los elementos de relación, y los elementos prácticos. (p. 11)

Los elementos conceptuales; el punto, la línea, el plano y el volumen; parecen estar presentes pero no existen en realidad, por ejemplo, cuando se observa el tronco de un árbol, la mirada delimitará los bordes del tronco mediante líneas de contorno, si se cambia el ángulo de visión esas líneas cambiarán también de lugar.

Cuando los elementos conceptuales se hacen visibles y adquieren medida, forma, color y textura; por ejemplo, cuando se dibuja el contorno del tronco del árbol sobre un papel; los elementos conceptuales ahora serán visuales, es lo que se ve en una imagen.

Por su parte, los elementos de relación, son los que pautan las interrelaciones entre las formas de la imagen y el formato en que se encuentran. Estos elementos son:

Dirección: por ejemplo, un triángulo cuyo ángulo más agudo apunta hacia arriba sugiere una dirección ascendente.

Posición: ese triángulo estará arriba, abajo, a la derecha, izquierda, en el centro o en algún punto intermedio del formato.

Espacio: se refiere al tamaño del triángulo y la cantidad de superficie que cubre en un formato.

Gravedad: que es el peso visual asignado a ese triángulo, por ejemplo, puede parecer más pesado si es de color negro o más liviano si es blanco con el contorno negro.

Finalmente, Wong establece los elementos prácticos, que son:

Representación: “puede ser realista, estilizada o semiabstracta” (1991,p.12)

Significado: cuando la imagen porta determinado mensaje.

Función: cuando la imagen es creada con una intención específica.

El énfasis particular de esta actividad, es el abordaje de los elementos visuales de la imagen: punto, línea y plano. El volumen, por ser un elemento con una mayor complejidad, es desarrollado en la actividad número 3.

01

Fundamentos del diseño Punto, línea y plano: el alfabeto visual

Desde esta perspectiva, la actividad que se presenta puede abordarse a través de la reflexión de los elementos del diseño como componentes básicos del lenguaje visual.

Es necesario aclarar, que en una imagen configurada de manera consciente, todos los elementos se utilizan con el fin de reforzar su función y que no se debe dejar de lado la reflexión sobre el potencial comunicativo de la imagen y las relaciones que se pueden establecer entre esta y las palabras. Ningún lenguaje es inocente, siempre en su contenido guardará cargas simbólicas asociadas a la realidad social, económica, cultural o ambiental de cada persona, la comprensión de los elementos visuales se dará de forma proporcional a la medida en que se logren potenciar esas cargas simbólicas en el proceso de alfabetización visual.

Al finalizar la actividad se espera que el participante logre:

Interpretar y aplicar el concepto de los elementos básicos del diseño: punto, línea y plano.

Realizar un ejercicio plástico en el que represente los elementos básicos del diseño.

Recursos

Caja de cartón mediana
Ovillos de lana color negros
Mantel grande de color blanco
Cámara fotográfica

Materiales:

Hilos
Lanas
Pliego de cartulina blanca cartulina blanca
pliego entero
Papel construcción
Marcadores negros
Gomas

Procedimiento

Fase de sensibilización

Sentir- Imaginar

Material previo: El mediador deberá traer al taller un ovillo de lana negro dentro de una caja de cartón.

Situación generadora

Se inicia la clase con una actividad de sensibilización al aire libre. El mediador



solicita al grupo formar un círculo y tomar asiento sobre el mantel blanco (el mediador puede decidir si forma parte del círculo o permanece fuera de él), se muestra al grupo una caja de cartón, y se solicita a los participantes introducir la mano para sentir un objeto que se encuentra dentro, sin observarlo se concentran en sentir su textura, tamaño y consistencia. (Se trata del ovillo de lana de color negro).

Preguntas generadoras

¿Qué características tiene?

¿Qué es el objeto que lograron tocar?

¿ De qué tamaño es? ¿Es pequeño, mediano, grande?

¿Qué pasa si ese objeto se encuentra a 20 metros de distancia?

¿Y si lo acerco a cinco centímetros de mis ojos?

Es importante vincular las nociones de los participantes con los nuevos conceptos que se están abordando, con el fin de potenciar el aprendizaje significativo.

Se saca el ovillo de la caja y se muestra al grupo, se consulta al participante que lo tenga en la mano si considera que el

ovillo puede ser un punto, una línea o un plano. La misma pregunta se hace a los participantes que están más alejados del ovillo. (En este momento sin decirlo de forma directa, el grupo está trabajando con el concepto de punto. El tamaño de un punto es relativo, la percepción es esencial para entender este concepto, una estrella en el firmamento es concebida como un punto desde la tierra, pero si se observa con un telescopio, puede ser vista como un plano)

Los participantes exponen sus ideas

Se realizan más preguntas generadoras para encausar los aportes y fomentar las asociaciones mentales sobre el concepto de punto.

¿Qué características tiene un punto?

Luego de discutir los aportes, el mediador define el concepto de punto:

El punto:

El punto es la unidad mínima en una imagen, es relativamente pequeño porque la percepción de su tamaño dependerá de las dimensiones (tamaño) del formato. El punto es simple; si su forma es demasiado compleja puede producir mucha más tensión que un punto común. El punto puede ser regular o irregular. El punto es

01

Fundamentos del diseño Punto, línea y plano: el alfabeto visual

el origen de todas las imágenes, da forma a la línea y en consecuencia al plano.

*¿Se puede observar puntos en otro lugar?
¿dónde?*

En un rostro, en las manos, en el suelo, en un árbol...

Nota para el mediador: Todo lo que se observa en la naturaleza puede ser resumido en puntos, líneas, planos o volumen.

Seguidamente se lanza el ovillo a un participante para introducir el concepto de línea.

¿Qué ha sucedido? ¿todavía tenemos un punto? ¿en qué elemento se ha convertido entonces el punto?

Posteriormente, y tomando como referencia los aportes de los participantes se brinda el concepto de línea.

La línea: La línea se forma gracias al recorrido de un punto en movimiento. La línea tiene un grosor limitado y una longitud prominente. Es un elemento estructural ya que su presencia puede subdividir conceptual o visualmente el formato. La línea tiene mayor capacidad de aportar direccionalidad y movimiento a una imagen. Un línea

recta comienza y termina con un punto.

¿Dónde más se encuentran líneas?

¿Qué forma tienen las líneas? ¿son siempre rectas?

Por último, se cierra la línea en sí misma al desplazar el ovillo de la lana entre el grupo y llevarlo de nuevo al punto inicial, completando así una vuelta para representar el concepto de plano.

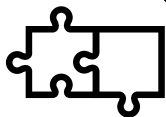
A continuación se realizan preguntas sobre lo acontecido, hasta que los mismos participantes logren señalar la conformación de planos.

¿Dónde observamos planos?, ¿qué forma puede tener un plano?

Plano: Es el recorrido de una línea que se cierra en sí misma. Es un elemento estructural por excelencia, ya que su presencia subdivide el formato en planos de menor tamaño. El formato en sí constituye un plano.

Posteriormente se toma una fotografía desde arriba de la composición elaborada por los participantes, resultado del entramado entre personas y las líneas de lana.

Esta fotografía servirá para abordar las conclusiones de la actividad.



Fase de creación

Imaginar-Relacionar-Co-crear

Se plantea la situación de habitar un planeta de formas geométricas.

¿Cómo se vería el rostro? ¿Cómo sería el cuerpo humano en formas geométricas? ¿Cambiarían las formas de hablar o de pensar?

Se propone realizar un proyecto plástico sobre los conceptos aprendidos de punto, línea y plano, basándose en la hipótesis de habitar el mundo geométrico.

Durante esta etapa se entrega el material y se divide al grupo en subgrupos de trabajo, para estimular la observación de propuestas de diseño entre los participantes.

Cada grupo discute y realiza colaborativamente la propuesta.

El acompañamiento docente es imprescindible para la gestión del material y para reforzar los conceptos. Es recomendable que se enfatice en las características gráficas de cada proyecto y que la motivación sea dirigida hacia el esfuerzo realizado y no hacia el producto. Se sugiere tratar conceptos como el ritmo, proporción, distancias, colores, y texturas.

Fase de cierre: Plenaria

Apreciar-Relacionar

Los resultados se exponen en una pared o superficie visible para todos los participantes, se dan espacios para las exposiciones y opiniones del grupo y se aprovecha para repasar vocabulario y enfatizar en las diferencias expresadas por cada participante.

Por último, se proyecta la fotografía tomada de la actividad de sensibilización y se repasan los conceptos aprendidos.

Variaciones:

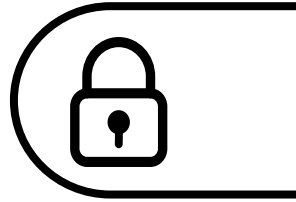
Como actividad de transferencia se puede plantear la elaboración de un diccionario de símbolos utilizando el punto, la línea y el plano para crear cada símbolo.

Se puede realizar una sensibilización a través de una historia, por ejemplo el texto “Planilandia: Una novela de muchas dimensiones” del autor Edwin Abbott (1884)

¿Qué otra sensibilización se puede desarrollar para introducir el tema?

¿Qué pasa sí?

Si se utiliza un edificio del entorno de los participantes como referencia



01

Fundamentos del diseño **Punto, línea y plano: el alfabeto visual**

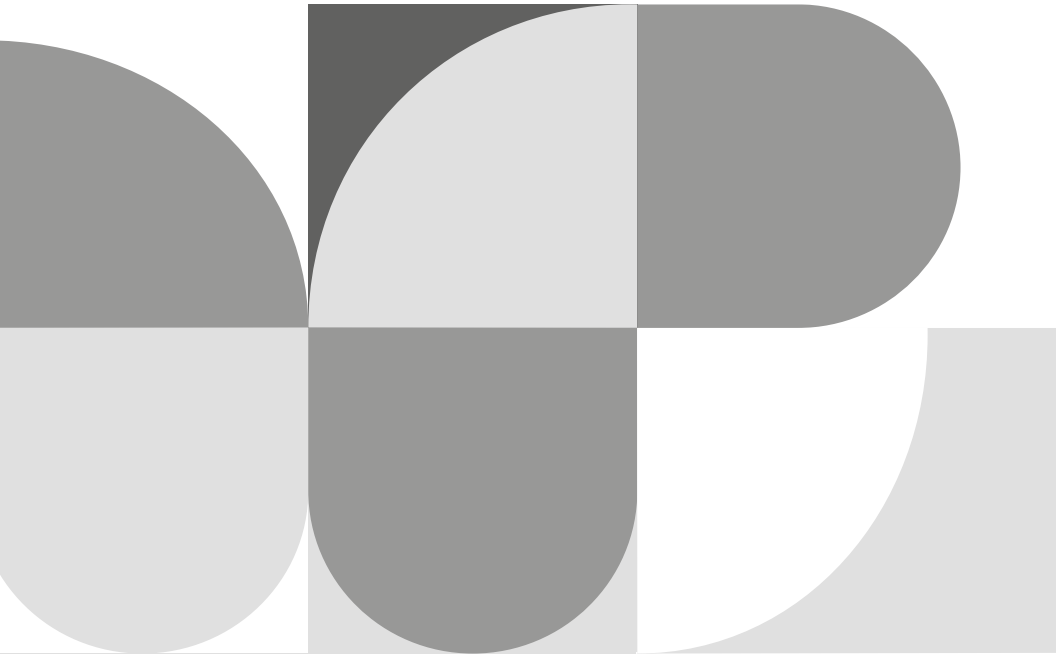
arquitectónica para abordar el tema de planos.

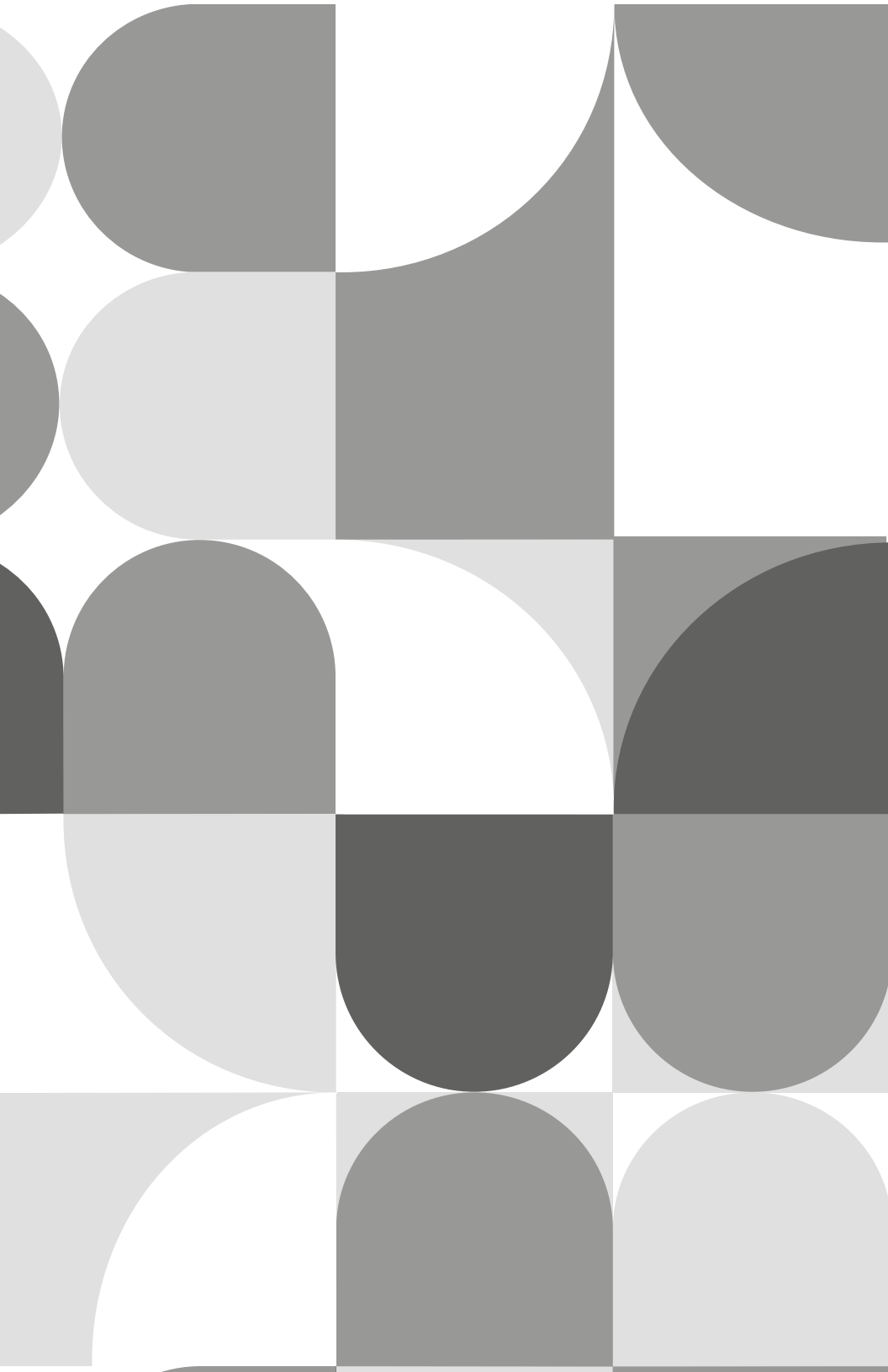
Si se usan objetos en el entorno educativo que puedan servir de ejemplo? ¿En el rostro humano se pueden encontrar puntos, líneas y planos? ...¿Dónde más?

Si se desea implementar técnicas tridimensionales para el trabajo plástico.

01

Fundamentos del diseño
Texturas
de mi entorno





Actividad #2

La actividad consiste en explorar el concepto de textura táctil, relacionado con la superficie externa de los objetos que es percibida a través del sentido del tacto.

Esta exploración será introducida a través de una actividad lúdica de estimulación sensorial, en la que los participantes examinan diversos objetos con los ojos cerrados. Posteriormente se realizará un ejercicio individual de estampado de texturas al ejercer presión de un elemento orgánico con alguna textura táctil sobre arcilla cruda.

Como complemento se explora también el concepto paralelo de textura visual, relacionado con lo estrictamente bidimensional, pero que genera sensaciones táctiles percibidas por medio del sentido de la vista. Para esto resulta conveniente presentar comparaciones entre imágenes de texturas y objetos con texturas táctiles para así propiciar la discusión entre los participantes sobre sus características y diferencias.

Objetivo

Abordar el concepto de textura táctil y su aplicación en la práctica artística a través

01

Fundamentos del diseño Texturas de mi entorno

de una actividad de expresión plástica para iniciar el proceso de alfabetización visual con la población adulta.

Al finalizar la actividad se espera que el participante logre:

Aprender los conceptos de textura visual y textura táctil

Identificar distintas texturas táctiles en su entorno natural.

Realizar sellos de arcilla con diferentes tipos de texturas a través de una exploración en su entorno natural.

Recursos:

Caja de cartón opaca, lisa y sin decoraciones.

Recipiente para colocar la tinta vegetal.

Materiales

Pasta de arcilla lista para usarse (amasada y hecha en bolitas del tamaño de una pelota de tenis)

Herramientas:

Estecas

Desbastadores.

Elementos naturales diversos para abordar el tema de la textura táctil (palitos secos,

hojas naturales preferiblemente firmes y con las nervaduras bien definidas, encajes y telas gruesas, pedacitos de maderas con textura, entre otros).

Papel ledger

Tinta china

Preparación del espacio:

Para la actividad de cierre se necesita que el espacio se organice de modo que los trabajos de los participantes puedan mostrarse como si se tratará de una exposición en un museo. No es necesario incurrir en gastos, lo que se requiere es un entorno limpio, ordenado y libre de distracciones visuales tales como carteles, imágenes o rótulos.

Situación generadora

Sentir-Observar-Asociar-Verbalizar

La fase de sensibilización implica la atención sensorial de los participantes hacia las texturas. Para ello se propicia la estimulación y la toma de conciencia de la información que puede brindar el entorno natural.

En parejas, sentados una persona frente a la otra, se solicita a los participantes que cierren los ojos y se concentren en el acto de respirar.

Seguidamente, los participantes extienden sus manos para recibir “un regalo de la naturaleza”, se le coloca un elemento natural texturado en las manos a cada participante. Se pueden utilizar varios tipos de elementos, por ejemplo: bellotas, piedras, ramas secas, entre otros.

Posteriormente, se solicita describir la textura del elemento que tienen en la mano a su compañero o compañera, sin decir el nombre del elemento, únicamente se trata de concentrarse en las texturas y no en conceptos. La descripción se realiza por turnos, para que cada participante pueda externar su percepción sobre el objeto.

Es importante que a través de las preguntas generadoras los mismos participantes verbalicen sus ideas y pensamientos sobre lo que acontece. A continuación, mediante preguntas generadoras se enfatiza en el análisis.

Preguntas generadoras

¿Qué sienten?

¿Pueden asociar esa textura con algún color?

¿Qué temperatura tiene ese objeto?

¿Puede describir el objeto que tiene en la mano?

¿Puede asociar esa textura con diferentes objetos?

¿Nos hace pensar en alguna situación, persona o recuerdo? Hablemos de ello...

Posteriormente se brinda la indicación de abrir los ojos, observar el objeto, y expresar sus ideas sobre el juego. Esta fase permite contrarrestar las percepciones sobre el objeto antes de y después de observar.

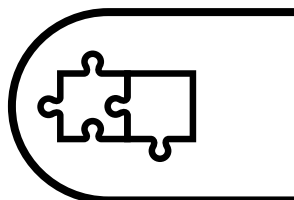
Se pasa una caja de cartón o canasta para retirar los objetos utilizados para la sensibilización.

Fase de creación

Sentir-Jugar-Experimentar-Crear

A continuación los participantes se vuelven a organizar en los mismos grupos, y se distribuye la arcilla. Durante esta fase se aprovecha el interés suscitado para fomentar el aprecio por las características de la arcilla, como su temperatura, plasticidad, olor y textura para establecer familiaridad con el material.

Se le solicita a los participantes dividir la arcilla en cinco partes y realizar una placa de formato pequeño con cada parte. Los participantes deciden la forma de la placa (orgánica o geométrica). Es recomendable que la placa cuente con al menos dos



centímetros de grosor para evitar que esta se rompa durante la manipulación.

Actividad lúdica: cacería de texturas

Seguidamente se introduce la fase de creación mediante una dinámica lúdica, se le pide a los participantes que realicen una exploración en su entorno natural y realicen una cacería de texturas (buscar texturas en el entorno) y que las registren mediante un sello con arcilla.

El sello se realiza ejerciendo presión con la arcilla sobre la textura que se desea “cazar”. Esta actividad generará tramas de diversas formas y tamaños, los participantes pueden superponer texturas con el fin de experimentar otras posibilidades de crear los sellos.

Actividad de transferencia:

Luego de la cacería de texturas, los resultados en las placas de arcilla serán utilizados como sellos para imprimir sobre papel.

Se reparte papel a los participantes y se les pide realizar un muestrario de impresión de textura visual, colocando tinta china en la superficie texturada de la placa y luego presionandola sobre el papel. Es recomendable que el ejercicio sea repetido varias veces con el fin de lograr distintos

resultados combinando cantidad de tinta con el nivel de presión sobre la placa.

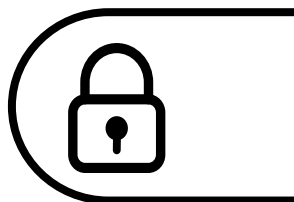
El ejercicio se puede realizar imprimiendo una textura muchas veces en un mismo soporte, o combinándolas para obtener una superposición de texturas visuales.

Fase de cierre:

Museo de texturas

Apreciar-Juzgar-Contrastar

Se organizan los proyectos en un área preparada anteriormente a modo de exposición museística para analizar los resultados y se propicia un espacio para la realimentación. En esta fase se requiere la participación de todos los involucrados a través de preguntas con el fin de indagar la percepción de los participantes durante la actividad. Se comparan texturas visuales y táctiles al abordarlo mediante ejemplos que los participantes puedan relacionar con su realidad y contexto. Estas relaciones se pueden establecer hablando sobre la textura que prefieren en la vestimenta, la textura de la ropa de cama, la textura del pelo, la textura al acariciar una mascota, la textura del suelo al caminar con zapatos o descalzos, la textura que prefieren en la comida, las texturas que les agrada ver o que les produce repulsión. También se puede



01

Fundamentos del diseño Texturas de mi entorno

hablar de la importancia de la textura en el mundo de las personas con baja visión.

Además se discute sobre el concepto de textura.

Textura: Cualidades de las superficies de las cosas que cambian según su composición material más superficial.

Por último se finaliza con una dinámica teatral: representar una visita a un museo y apreciar todos los resultados de nuevo, pero desde la inmersión en el juego.

Mediadores: Aprovechen este espacio para repasar vocabulario y para celebrar las diferencias entre los proyectos, con el objetivo de estimular la apreciación de los diferentes resultados y la confianza para futuras actividades de expresión plástica.

Variaciones:

La cacería de texturas puede hacerse con papel y lápices de color o grafito, colocando el papel sobre diversas texturas y frotando el lápiz para “cazar” la textura táctil.

¿Qué pasa si?

Si los participantes se vendan los ojos durante un rato para concentrarse en sentir las texturas del entorno

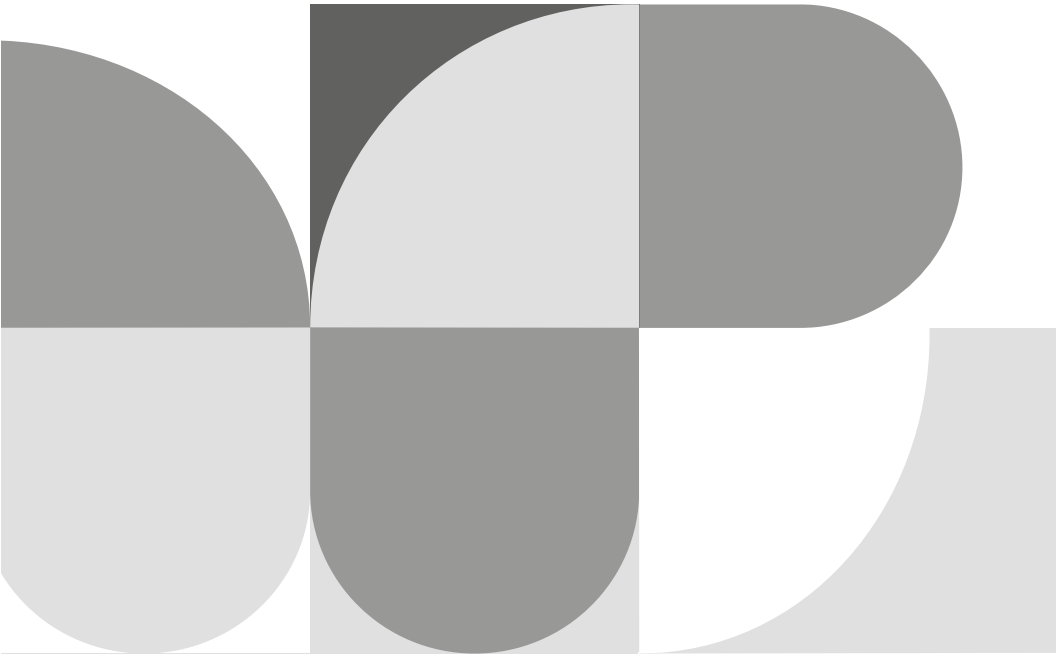
Si se imaginan texturas a partir de palabras

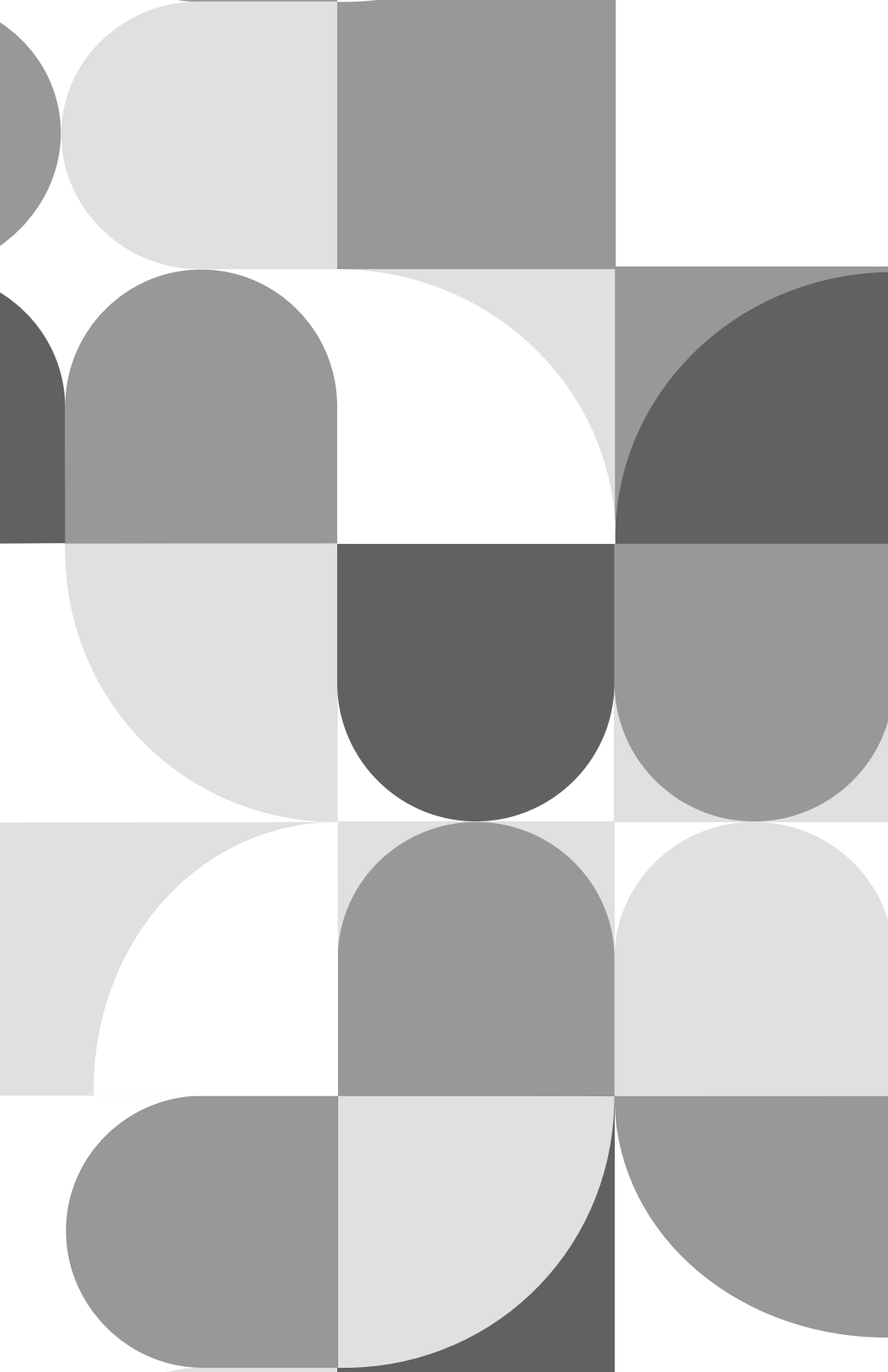
01

Fundamentos del diseño

Volumen:

el cuerpo de la cerámica





Actividad #3

El volumen es la presencia de profundidad, al igual que otros conceptos relacionados con la alfabetidad visual, la mejor manera de construir conocimientos sobre el tema, es desde la experiencia y el contacto con los materiales y procesos de creación.

Aunque la profundidad y el volumen pueden representarse de forma ilusoria, por ejemplo en una imagen bidimensional, se propone que los participantes aborden el aprendizaje de este concepto de forma tridimensional.

A pesar de que la tridimensión es una forma de representación aparentemente menos común, ya que es más recurrente el contacto con materiales para representación bidimensional, la tridimensión es la forma en que el ser humano percibe su entorno. De los elementos visuales, el volumen, a nivel perceptivo es el más universal ya que, sensorialmente puede ser percibido mediante la vista y el tacto, e inclusive el tiene la capacidad de modificar o influir en la percepción del sonido.

Esta actividad consiste en la realización de un modelado tridimensional con arcilla. Tiene como ejes transversales

la apropiación estética de elementos representativos y simbólicos de la cerámica precolombina costarricense y la valoración por el sentido narrativo de los objetos rituales y ceremoniales, siempre enfatizando al participante la importancia de apreciar la concepción mística que caracteriza a estas poblaciones y que impregna sus producciones.

Objetivo:

Construir un objeto cerámico tridimensional inspirado en elementos simbólicos de la estética precolombina costarricense.

Al finalizar la actividad se espera que el participante logre:

Conocer los elementos característicos presentes en la cerámica precolombina de Costa Rica .

Reconocer las características más importantes de la arcilla y sus capacidades como material cerámico.

Desarrollar destrezas manuales para la construcción de formas tridimensionales cerámicas.

Materiales:

Arcilla común (aproximadamente 1 kilogramo por participante)

Recursos:

-Mesa o tabla forrada en tela gruesa, como superficie de trabajo.

-Palillos para modelar (estecas), de plástico o madera.

-Objetos de cerámica de varios tipos.

-Imágenes o réplicas de artefactos cerámicos precolombinos.

Procedimiento

Fase de sensibilización

Observar-Apreciar

Se introduce el tema mediante la observación de imágenes y objetos cerámicos comunes (tazas, platos, adornos), para iniciar una discusión sobre el origen de estos objetos. Durante esta fase se procura la vinculación entre el tema propuesto y las experiencias de los participantes.

A partir de esta discusión se muestran objetos cerámicos quebrados para que puedan apreciarse las paredes internas que a menudo son muy distintas de la superficie. Se observa y discute la diferencia entre las superficies simples, pintadas o esmaltadas y se explica de manera sencilla el procedimiento de cocción de la cerámica



y las transformaciones químicas y físicas que suceden durante este proceso.

Situación generadora:

Conversación sobre la cerámica precolombina costarricense.

Observar-Descubrir-Imaginar

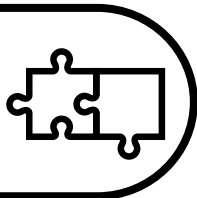
Seguidamente, se muestran imágenes de piezas precolombinas y se observan sus características, se hace énfasis en la observación de colores, texturas y elementos decorativos particulares como formas zoomorfas, geométricas, botánicas y otras (según las imágenes). Se explica y muestra la manera de lograr algunos de estos elementos. En esta etapa se invita a los participantes a generar conocimiento a partir de la observación y sus experiencias personales.

Fase de creación

Sentir-Experimentar-Crear

Se coloca a disposición de los participantes bolitas de arcilla y se invita a manipularlas libremente en diversas formas para describir la experiencia sensorial.

Esto permite un proceso simultáneo de percepción sensorial y descripción de experiencias que produce provechosos intercambios entre los participantes.



Se explica a los participantes, mediante demostración, las técnicas básicas de elaboración de formas cerámicas simples globulares, tales como pellizado y los rollitos, para que cada uno proceda a elaborar una pieza inspirada en formas precolombinas, basándose en lo visto y aprendido de las técnicas.

Se profundiza en el aspecto ritual de los objetos cerámicos vistos desde la perspectiva de los pueblos nativos de Costa Rica.

Durante el proceso de elaboración de las piezas, se acompaña mediante observaciones o explicaciones de algún detalle técnico o elemento que surja en el trabajo de cada participante. Se enfatiza en el cuidado de los detalles que comprende la técnica cerámica, como el pegado correcto de rollitos, agarraderas o elementos decorativos, los acabados y pulido de las superficies.

Fase de cierre

Observar-Relacionar-Verbalizar

A partir de cada experiencia, se realiza una puesta en común para que cada participante muestre su trabajo, explique su experiencia personal y reciba observaciones de los demás participantes.



01

Fundamentos del diseño Volumen: el cuerpo de la cerámica

Se solicita a los participantes que encuentren relaciones entre las imágenes observadas al inicio y los resultados de la actividad.

Variaciones:

-Crear un objeto tridimensional para utilizarlo como regalo de despedida de un ser querido.

-Crear un objeto que sirva para proteger un lugar.

¿Qué pasa si?

Si se trabaja con el concepto de máscara

Si se usan los pies en lugar de las manos

Si se crea el objeto con los ojos vendados

Embalaje y transporte de las piezas en cajas para el traslado y posterior cocción en hornos cerámicos.

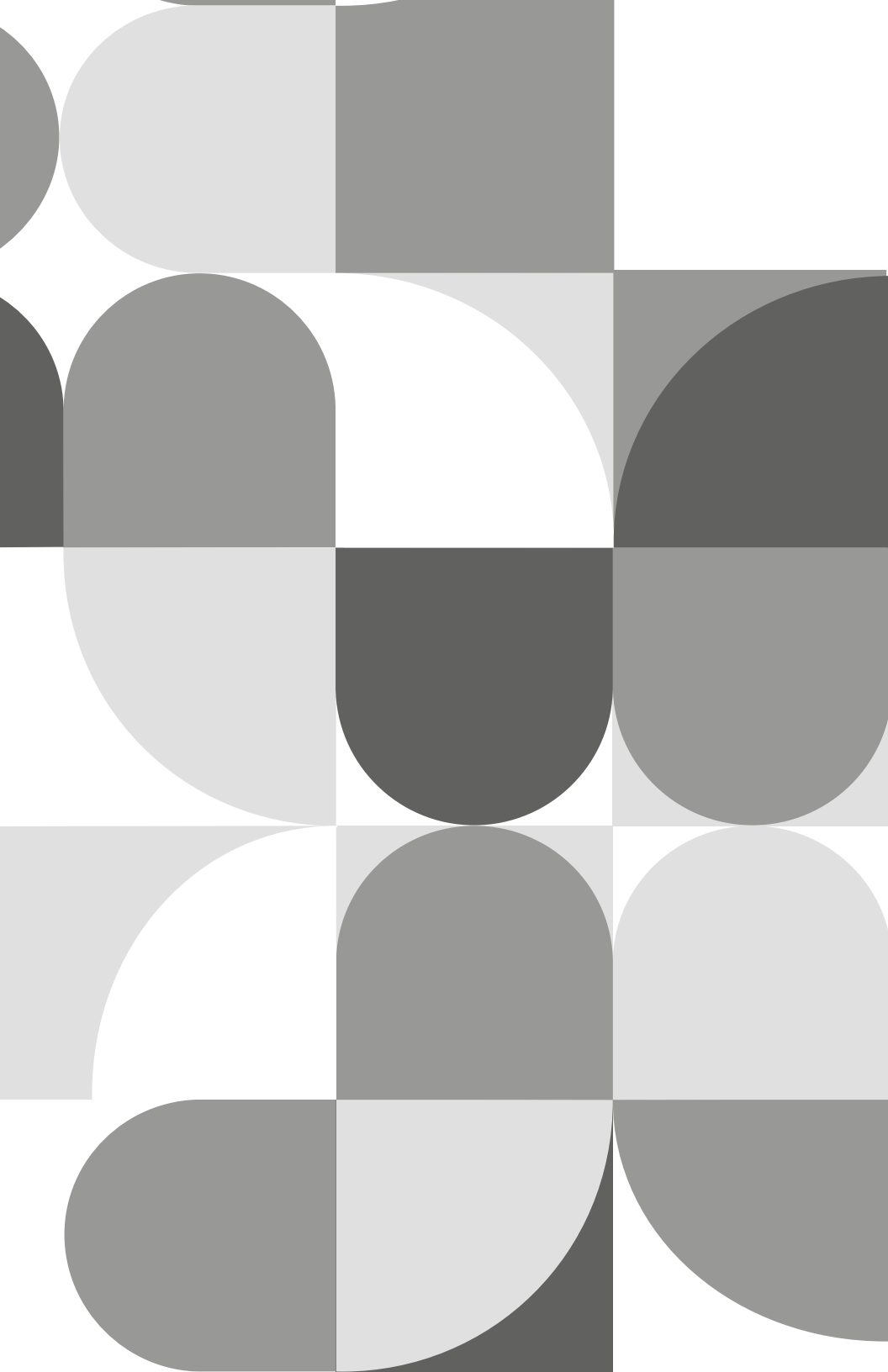
Las piezas deben permanecer en un proceso de secado de una semana a quince días para adquirir dureza. Si se cuenta con un horno cerámico las piezas son ubicadas en cajas de cartón, de manera que se evite el riesgo de que se dañen y trasladadas para llevar a cabo la cocción.

De no contar con el horno cerámico este aspecto también puede aprovecharse como variante pedagógica, ya que los participantes pueden volver a humedecer el objeto y observar como este vuelve al estado de arcilla plástica.

01

Fundamentos del diseño **Laboratorio del color**





Actividad #4

Material didáctico previo: Flores blancas en tintes de colores

A diferencia de otras propuestas para abordaje de la expresión plástica infantil, cuyo proceso es más puntual, la siguiente actividad requiere un abordaje sostenido durante un lapso mayor, tanto en sus etapas de preparación como en el seguimiento del resultado y sus etapas posteriores. La dinámica del laboratorio en el entorno educativo implica procesos de indagación, observación y registro de procesos; además, es ideal que los participantes interactúen entre sí para fomentar la capacidad de escuchar y enriquecer sus ideas desde posturas ajenas a la propia.

Para el desarrollo de esta actividad se propone la elaboración de material didáctico que estimule la curiosidad del grupo antes del abordaje técnico del tema. Es importante que este material se encuentre visible a los participantes y que se disponga un espacio para que estos puedan escribir o registrar sus consultas.

La implicación activa de los participantes es indispensable para potenciar el

aprendizaje por descubrimiento, se propone colocar flores en agua con tintes vegetales para que luego de dos horas de absorción del líquido cambien su color.

De esta manera se potencia la curiosidad en los participantes antes de abordar el tema de forma experimental.

Objetivo:

Promover el conocimiento de conceptos básicos de las Artes Plásticas para su aplicación a un ejercicio de indagación sobre el color.

Al finalizar esta actividad se espera que el participante logre

Formular hipótesis sobre el material realizado

Aprender los colores primarios y secundarios

Dialogar con sus pares sobre la teoría del color.

Recursos:

Flores de color claro, (margaritas, gerberas entre otras)

Recipientes transparentes para agua.
Preferiblemente de vidrio y con tapa.

Probetas o goteros

Rótulo con pregunta generadora

Cartulina o pliego de papel

Marcador.

Imágenes sobre la visión de diferentes seres vivos.

Macetero redondo con tierra para colocar las flores al finalizar la actividad (círculo cromático hecho con flores)

Materiales:

Pigmentos para acuarela o tintes naturales
pinceles

Papel grueso

Paños

Recipientes para agua.

Preparación:

Se necesitan tres flores de color blanco y tres envases de agua mezclada con tintes naturales de tres colores primarios (amarillo, rojo y azul).

Se cortan transversalmente los tallos de las tres flores para que puedan absorber mejor el tinte y se colocan dentro de los envases de agua dispuestos con cada color.

Se colocan las flores en un espacio visible para el grupo de participantes, se puede pegar una cartulina o pliego grande de

papel en una pared cerca de las flores para que, de manera libre y en el momento que deseen, los participantes escriban sus preguntas sobre las razones por las que este material se introdujera en el aula.

Procedimiento

Fase de sensibilización:

Observar-Indagar-Conjeturar

Semana previa a la actividad con el color:

Durante una semana las flores estarán dispuestas en un espacio visible, no se introduce el material únicamente se incentiva a los participantes a generar hipótesis sobre la razón por la cual estas flores están en el espacio y que las registren en el papel dispuesto para ello.

La intervención de los mediadores durante esta etapa se destina a la observación profunda de las reacciones de los participantes sobre el material, se recomienda tomar apuntes y documentar frases, acciones e inquietudes manifestadas.

Día de la actividad:

Se inicia el taller con una plenaria sobre las flores y el experimento con el color.



Se realizan preguntas generadoras para que todos participen con sus ideas y expongan sus inquietudes, se puede basar en los apuntes de la observación desarrollada en la semana previa para aclarar consultas expresadas durante la semana anterior.

En esta fase se aborda el concepto de color, se recomienda enfatizar en las distintas percepciones del color según quién lo observe, se ejemplifica con imágenes sobre cómo ven los insectos, los felinos entre otros.

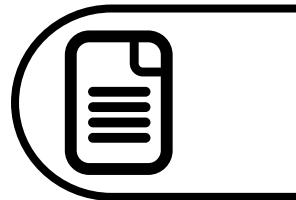
Después se procede a la fase de investigación.

Fase de investigación

Investigar-Experimentar-Colaborar

Dispuestos en grupos, los participantes recibirán tres envases con tintes naturales de los colores primarios, (azul, amarillo y rojo) y seis envases transparentes para mezclas. A continuación deberán diluir cada uno de los tres colores en agua dentro de los recipientes.

En cada recipiente de plástico pondrán, con ayuda del gotero, las mezclas resultantes de cada pareja de colores, con una proporción de 50% de cada color para crear así los colores secundarios.



Al finalizar esta experimentación y con los seis colores del círculo (amarillo, azul, rojo, verde, naranja y violeta) se colocan flores blancas frescas en cada recipiente con color y se dejan una semana hasta que cambien su tonalidad.

En un espacio destinado para el trabajo plástico se colocan papeles, pinceles y pigmentos, para que los participantes realicen una pintura sobre el tema de las flores y el color.



Fase de cierre

Observar-Comprobar-Registrar

Al pasar una semana, los participantes revisan el resultado de las flores en el agua de color, se corta el tallo de la flor y se facilita un macetero para organizar el círculo cromático con las flores, esta última acción permite que la actividad pueda trascender al resultado, pues el macetero se puede colocar en un espacio visible para que los participantes reflexionen durante los días siguientes sobre la transformación del color y de la flor.

Es importante realizar un registro de la transformación de las flores y de su color durante el lapso que se desee investigar, este registro se puede realizar mediante fotografías que pueden colocarse en

un espacio a modo de exposición de resultados.

Variaciones

Al finalizar las flores de colores se pueden colocar alrededor de un árbol.

Las flores puede utilizarse para decorar el aula.

Sentados en círculos cada participante coloca una gota de un color primario en la palma de su mano, después se juntan las manos de los participantes para formar los colores secundarios. Se finaliza con la realización de un mural pintando con los dedos.

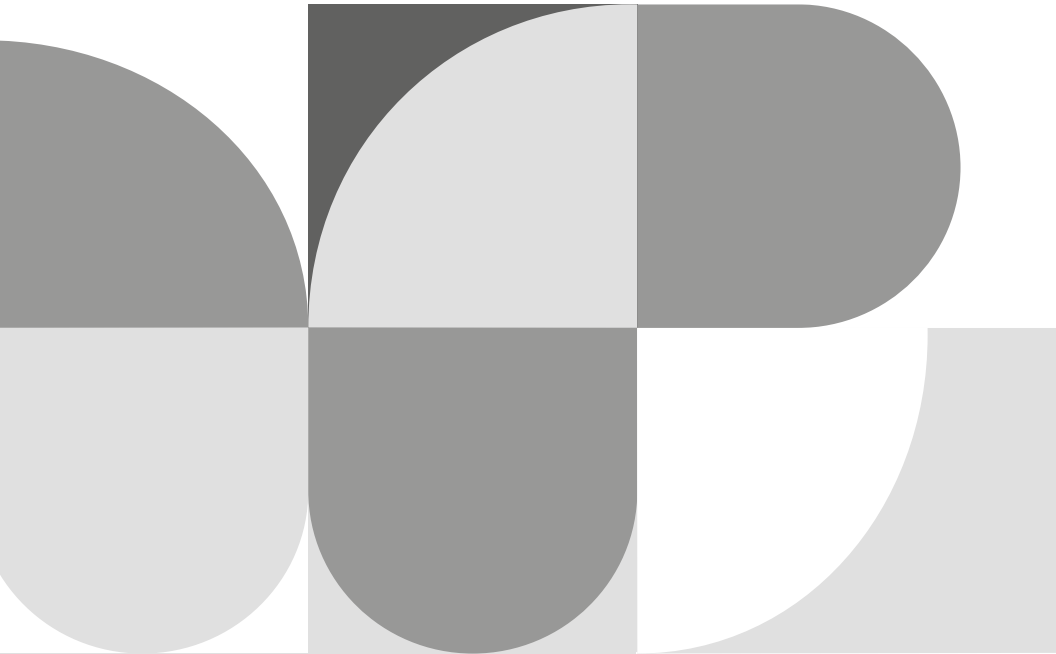
¿Qué pasa si?

Si en lugar de flores se usan otros elementos orgánicos?

Si se propone una actividad que sea sostenida por más tiempo ¿cómo se abordaría?

01

Fundamentos del diseño
**Laboratorio de luz y
sombra:
proyecciones**



Actividad #5

Clarooscuro

La luz es un líquido que sabe regresar al cauce e inundarlo todo

La sombra es un pozo profundo que sale a abrazar a la luz

Sin la sombra, la luz es incapaz de revelar su brillo

*Entre sombra y luz un intermedio : los grises que transcurren interminables
La luz late dentro de ello, la sombra enlazada , tejida, ni sombra ni luz, sino dos que dibujan a uno.*

Hasta que amanezca y ella parezca prevalecer o anochezca y bajen los párpados absueltos de transparencia para arrullarla a ella (González, 2018).

El laboratorio tiene la función de espacio dinámico para producción de experiencia investigativas y técnicas relacionadas al arte. Trabajar con la metodología del laboratorio didáctico, conlleva una mayor conciencia del espacio y la importancia de su gestión para facilitar tanto el flujo de ideas así como la investigación y experimentación sobre los temas propuestos.

01

Fundamentos del diseño Laboratorio de luz y sombra: proyecciones

Esta actividad propone abordar los conceptos de luz y sombra desde una metodología lúdica, que involucra la activación de los sentidos y el aprendizaje colaborativo. Además, se propone la utilización de diversas herramientas tecnológicas para incorporar efectos sobre la luz y sombra en el entorno de aprendizaje.

Organización del espacio:

Se recomienda que antes de iniciar la actividad, colocar en la pared varios pliegos de cartulinas grandes, para que sirvan de área para proyección.

El espacio debe tener una luz tenue para apreciar las siluetas de las sombras. Para esto es importante preparar con anterioridad el lugar donde se desarrollará la actividad, evaluar las fuentes de luz y tomar acciones para que el ambiente sea potenciador de los aprendizajes durante la actividad.

Recursos

Video proyector

Computadora

Imágenes de transiciones de colores

Objetos tridimensionales (juguetes de figuras de animales, formas geométricas)

translúcidas, elementos del entorno)

Telas para limpieza, recipientes para agua

Poema Claroscuro

Materiales

Cartones

Pinceles

Pigmentos acrílicos de colores blanco y negro

Objetivo:

Desarrollar investigaciones sobre el concepto de la sombra a través de ejercicios de proyección de luz y representación plástica .

Al finalizar esta actividad se espera que los participantes logren:

Investigar sobre los diferentes efectos de la luz

Reflexionar sobre el concepto de la sombra en la formas.

Realizar un ejercicio de dibujo sobre las proyecciones de las sombras de los objetos.

Elaborar un proyecto colaborativo con el grupo sobre los conceptos de luz y sombra.

01

Fundamentos del diseño Laboratorio de luz y sombra: proyecciones

Procedimiento

Fase de sensibilización con el concepto de sombra



Escuchar-Imaginar-Verbalizar

La clase inicia con un poema sobre la luz y la sombra. Después se realiza un círculo de diálogo en el que se debate sobre el concepto de la sombra.

Preguntas generadoras:

¿Qué es la luz?

¿Todos los objetos tienen sombra?

¿Cómo nos sentimos cuando hace mucho sol?

¿Podemos pensar en la forma de los objetos y del paisaje a través de la forma de sus sombras?

Propuesta lúdica: Proyecciones de luz y sombra

Observar-Jugar-Sentir

En el espacio previamente organizado para ello, con luz tenue, se le muestran los objetos tridimensionales a los participantes.

Cada participante pasa delante del proyector y coloca el objeto para proyectar su sombra. En esta fase se promueve la

experimentación y el juego con el objetivo de que los participantes observen las variaciones de los tamaños de las sombras.

También se puede proyectar un vídeo con transiciones de luces y efectos sobre los cuerpos de los participantes.

Fase de creación:

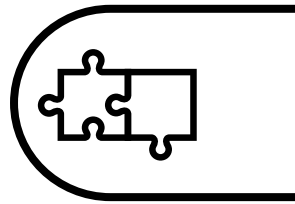
Dibujar las siluetas de las sombras

Observar-Cooperar-Co-crear

Posteriormente, el grupo se organiza para trabajar en parejas, se solicita a cada pareja dividir las acciones a seguir de esta manera: mientras un participante sostiene un objeto, su pareja dibuja la sombra proyectada siguiendo el contorno. Los participantes pueden turnarse para sostener el objeto y para delinear los contornos de la sombra proyectada.

Durante esta fase es muy importante promover la experimentación y la observación a través de las sombras generadas. Se puede variar las posiciones de los objetos, acercar y alejar el cuerpo de las fuentes de luz y analizar los cambios que sufren las sombras con cada variación.

Después las siluetas de las sombras se rellenan con colores grises, negros y se procede a analizar los resultados y escuchar conclusiones.



01

Fundamentos del diseño Laboratorio de luz y sombra: proyecciones



Fase de cierre

Observar-Descubrir-Juzgar

Plenaria: Se enciende la luz en el espacio de trabajo y se observan y analizan los resultados.

Los participantes dedican un espacio a realizar crítica constructiva a los trabajos, el enfoque debe ser hacia la utilización del lenguaje gráfico-plástico y la capacidad expresiva de las representaciones. Observar la textura, la expresividad de las líneas y el tamaño de los elementos representados ayuda al participante a descubrir relaciones entre emociones e imágenes

En círculo los participantes responden al oído las siguientes preguntas

¿Cómo nos sentimos?

¿Qué aprendimos sobre las sombras?

Variaciones

Realizar un teatro de sombras

Escribir una historia de terror con final feliz

Contarse al oído historias sobre los personajes de sombras.

¿Qué pasa si?

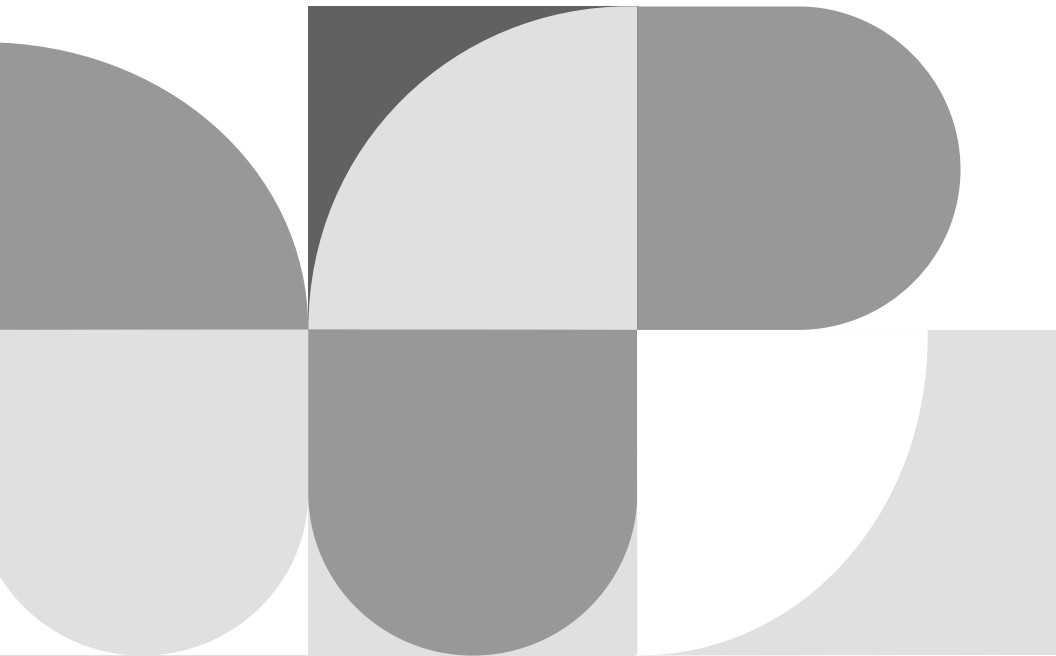
Si en lugar del concepto de sombra nos enfocamos en la luz

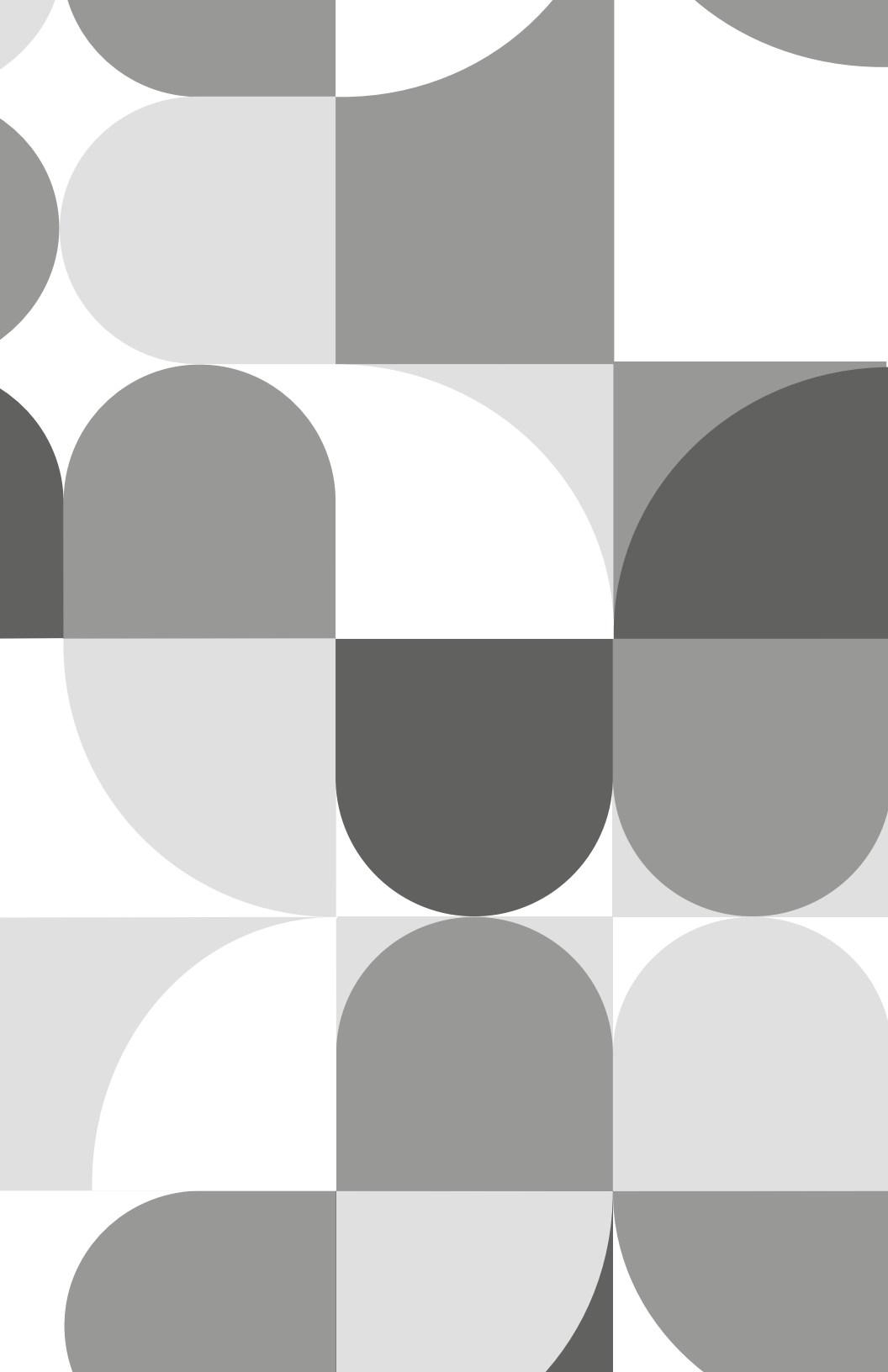
Si trabajamos en un formato muy pequeño

Si en lugar de pintura trabajamos con fotografía

Contexto e Identidad

Los colores de mi entorno





Actividad #1

Es necesario destacar el papel del arte en el desarrollo integral en el público infantil, el proceso artístico resulta primordial, ya que desde la infancia se están formando conexiones con el entorno y la realidad circundante en la mente del niño, la potenciación de su capacidad de observación y de la expresión, constituirán la base para que se produzcan aprendizajes más complejos y provechosos en edades futuras.

La siguiente actividad está relacionada con la observación del entorno como principal agente de información para abordar procesos reflexivos y expresivos mediante la expresión plástica.

Objetivo:

Promover la experimentación y la investigación sobre la teoría del color desde un ejercicio pictórico sobre elementos naturales del entorno

Al finalizar esta actividad se espera que el participante logre

Activar sus sentidos para percibir el entorno natural

Formular hipótesis sobre la teoría del color

02

Contexto e Identidad Los colores de mi entorno

Cooperar con su grupo en la creación de colores

Materiales:

Pigmentos acuarela o tintes naturales, papel blanco 200 gramos, pinceles, paños, recipientes transparentes para el agua.

Recursos:

Elementos naturales, se recomienda utilizar plantas o floraciones de colores intensos, canasta o caja para recoger elementos naturales.

Procedimiento

Fase de sensibilización

Explorar-Observar

La sensibilización de esta actividad consiste en una exploración al aire libre, se realiza una caminata y se enfatiza en observar cada detalle, color, textura.

Se indica a los participantes que tomen prestado un elemento de la naturaleza para investigarlo, los participantes recogen elementos naturales, como flores, piedras, hojas o pedacitos de madera, los colocan dentro de una caja o canasta.



Fase de investigación

Indagar-Formular Hipótesis -Compartir

Divididos en subgrupos de tres personas, los participantes se organizan según los colores y tonalidades de los objetos que eligieron. Se pueden establecer categorías de agrupación, por ejemplo : verdes , tierras, rojos. Estas categorías dependen de la selección de los objetos y elementos encontrados por los participantes.

A continuación, se les solicitará a cada grupo establecer sus hipótesis sobre las mezclas de colores que se deben realizar para alcanzar el color de los objetos u elementos encontrados.

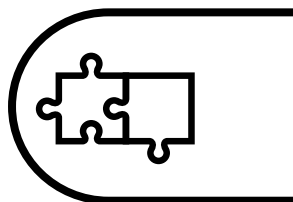
¿Qué mezcla se necesita para lograr este color?

Se escribe en la pizarra o en una cartulina las hipótesis de cada grupo.

Fase de creación

Experimentar-Comprobar

Los elementos encontrados se colocan en el centro del espacio de trabajo de cada grupo, a modo de modelo y se facilitan envases transparentes, acuarelas , papeles y pinceles.



Seguidamente, los participantes deberán comprobar sus hipótesis elaborando diversas mezclas hasta lograr el color deseado, de ser necesario realizarán cambios para conseguir la mezcla deseada.

Las mezclas se realizan a partir de los tres colores primarios, añadiendo porcentajes en los espacios no utilizados de la paleta.

Es necesario recordar que se debe agregar pequeños porcentajes de los tonos más fuertes a los colores más débiles.

Ejemplo: Agregar gotas de color azul al amarillo (no al revés)



Fase de cierre

Observar-Juzgar

Al final se comparten los resultados de la experimentación y se discute si las hipótesis elaboradas son verdaderas o no.

¿Hubo que realizar cambios?

¿Cuáles hipótesis fueron comprobadas?

¿Qué aprendieron hoy?

Variaciones:

El trabajo se puede realizar individualmente.

Las hipótesis se escriben en papeles, se entregan aleatoriamente en el grupo para

que los participantes comprueben hipótesis ajenas.

¿Qué pasa si?

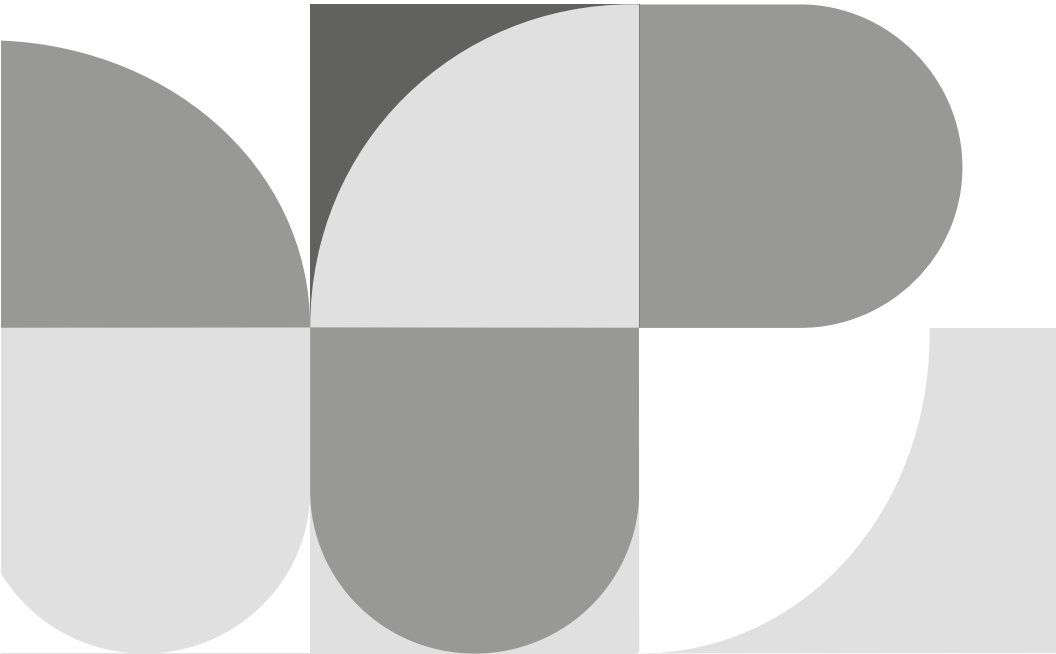
Si un participante tiene daltonismo

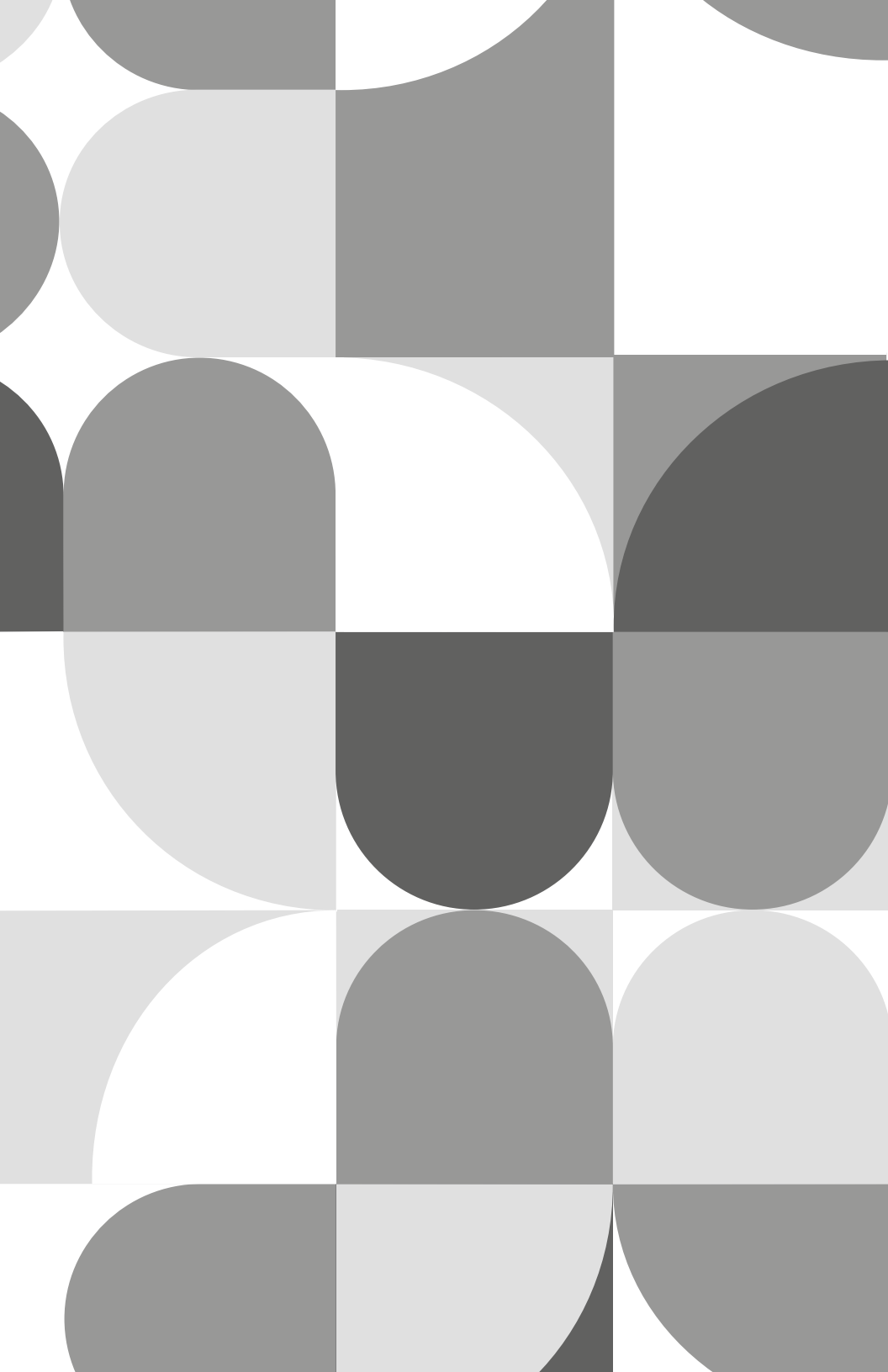
Si usamos anteojos con filtros de color para hacer la actividad

¿Cuánto nos sorprenderemos al ver la realidad?

Contexto e Identidad

Metáfora visual:
todos somos árboles





Actividad #2

El autoconcepto se refiere a las percepciones que el individuo tiene de sí mismo. Es una formación cognoscitiva que se crea a partir de una mezcla de imágenes de lo que somos, de lo que deseamos ser y de lo que manifestamos a los demás (González y Tourón 1992, citados por Zabala y Palacios, 2008, p.14).

El arte es una herramienta de autoconocimiento por excelencia; a través del ejercicio del autorretrato se propone una reflexión sobre las características que definen al ser humano, al tiempo que se fomenta el uso de la metáfora visual como motivación desde la aplicación del lenguaje retórico para reelaborar el concepto de retrato.

02

Contexto e Identidad

Metáfora visual: todos somos árboles

Materiales

Triángulos con los tres lados de 20 cm, de cartón reutilizado

Pigmentos: Témperas

Pinceles tamaños 5 y 10

Recursos y herramientas

Paleta o superficie para trabajar las mezclas

Paños para limpieza

Recipientes para agua

Recursos multimediales

Sonidos de la naturaleza (viento, lluvia, ambiente de bosque)

Objetivo:

Reflexionar sobre el concepto de identidad individual y colectiva utilizando la metáfora visual del árbol en un ejercicio pictórico

Al finalizar esta actividad se espera que el participante logre:

Realizar un autorretrato a través de una metáfora visual basada en la representación de un árbol con la técnica del acrílico. (¿Si yo fuera un árbol, cómo sería?)

Participar activamente de un ejercicio colaborativo en la creación de proyectos creativos mediante la construcción de una obra pictórica bidimensional.

Procedimiento

Fase de sensibilización o motivación:

Activar la memoria-Reflexionar-Imaginar-Relacionar

La actividad inicia con la presentación de los participantes, cada uno enfatiza en sus características y cualidades, el lugar en donde vive y su entorno natural.

En esta fase es muy importante que se indague sobre el entorno natural y cultural de los participantes, esto se puede realizar a través de preguntas generadoras desde la experiencia de los participantes.

¿Cómo es el lugar donde vivimos?

¿Han subido a un árbol?

¿Cómo se sintieron?

Al finalizar la etapa de realización de aportes de los participantes, se expone la siguiente premisa:

Planteamiento:

“hoy todos nos convertiremos en árboles”



¿Qué tipo de árbol somos?

Teatralizar el tema ayuda a los participantes, en especial en la niñez, a contar con un espacio de reflexión desde el propio cuerpo, y fomenta el desarrollo de capacidades perceptivas y la integración de acciones físicas y emocionales de forma introspectiva.

Los participantes se levantan y se solicita prestar atención y concentrarse en imaginar mientras escuchan: (recomendamos leer despacio y hacer pausas en las preguntas, se puede ambientar con música de la naturaleza)

Visualización imaginativa: somos árboles.

Cerramos lo ojos despacito, como si estuviéramos soñando, pero despiertos. Sentimos nuestros pies y nuestras manos, respiramos profundo y olemos el aire, poco a poco nuestros pies se convierten en raíces, se van estirando y agarrando a la tierra, se meten debajo del pasto y sentimos cómo nos crecen como dedos largos y fuertes, nuestro cuerpo también se va convirtiendo en un hermoso tronco de madera flexible, tenemos textura y color, algunas plantas y orquídeas viven en nuestro tronco, las hormiguitas y las mariposas se posan en él. Extendemos nuestros

brazos largos, largos porque ahora son ramas, tenemos hojas en las puntas, el viento nos mueve las ramas, los pájaros se posan en ellas y tenemos nidos. Escuchamos sonido del viento al mover las ramas ¿cómo nos movemos? Imaginen el color de las hojas, ¿son pequeñas o grandes? ¿Tenemos frutas en las ramas? ¿Qué frutas son? ¿De qué color son los pájaros que están en nuestras ramas? ¿Cuántos nidos tenemos? ¿Tenemos orquídeas? ¿Tienen flores? ¿Vienen abejas y otros insectos a las flores?

Si llueve ¿cómo nos sentimos?

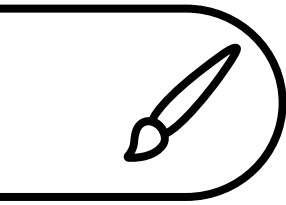
Si hace sol ¿cómo nos sentimos?

¿Cómo se ve el árbol que somos? ¿Qué tamaño tiene?

Movámonos como el árbol que somos, la humedad de la tierra nos alimenta, somos un mundo entero de vida.

Podemos abrir los ojos poco a poco, nos sentamos y vamos dibujar el árbol en el que nos convertimos, recordemos todos los detalles, el lugar donde estaba, las hojas, el tamaño del árbol, las frutas que tenía, si tenía, las flores, los pájaros, el viento, la lluvia, el sol. ¡Vamos a ponerle muchas cosas a

nuestro árbol !!! ¿Cómo se llamaría ese árbol? (Susanárbol, Gabrielárbol, árbolpatricia, árbolcecilia...)(González y Villalobos, 2018)

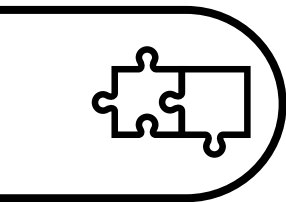


Fase de experimentación y reconocimiento del material

Experimentar-Observar

Cada material es presentado individualmente, se aprovecha este espacio para introducir vocabulario técnico y se enfatiza en el adecuado uso de las herramientas y materiales.

Se entrega el material. Durante esta fase se recomienda potenciar la observación de las características de los materiales, tales como textura, color, temperatura, entre otros, para esto se puede brindar un papel pequeño para experimentar y probar con los materiales.



Fase de creación

Relacionar-Crear

Se indica que realicen un autorretrato utilizando como metáfora el árbol.

En esta fase los mediadores realizan observación participativa, observan las reacciones de los participantes con el material y el abordaje de los temas;

son tan variadas como individuos, por lo que el acompañamiento personalizado debe realizarse con atención al detalle y sensibilidad pedagógica.

Fase de cierre: puesta en común

Observar-Co-crear-Transformar-Apreciar

Para finalizar, se trasladan los proyectos a un espacio físico diferente del lugar de trabajo, con el fin de dinamizar la experiencia y provocar un cambio en la mediación pedagógica.

Se propone a los participantes sentarse en un círculo y que mantengan “el árbol” en sus manos, durante esta fase es muy importante guardar completo silencio.

A continuación se le solicita a cada participante que, en forma tranquila y en silencio, pase al centro del círculo y coloque su proyecto, de esta manera se brinda un espacio para apreciar los resultados de forma individual.

Cada participante incorpora su proyecto en la composición grupal y con cada incorporación la imagen central se transforma.

Al finalizar se reflexiona acerca de lo individual y lo colectivo, posteriormente se conversa sobre la importancia de



contar con personas distintas que generen diversidad.

Variaciones:

Otra estrategia utilizada es preguntar a los niños por una anécdota relacionada con el entorno:

¿Cómo es el camino hacia su casa? ¿cómo son los árboles que siempre observa en el lugar donde vive?

¿Qué recuerdos tiene de ese lugar? Generar este tipo de cuestionamientos en el público infantil provoca reflexiones y proximidades con el tema de análisis, recordar que la población infantil plasma la imagen de acuerdo con sus relaciones y vivencias con el medio. El papel del mediador en este sentido es proveer de confianza al niño o la niña y concienciar sobre aspectos que le son relevantes sobre el tema.

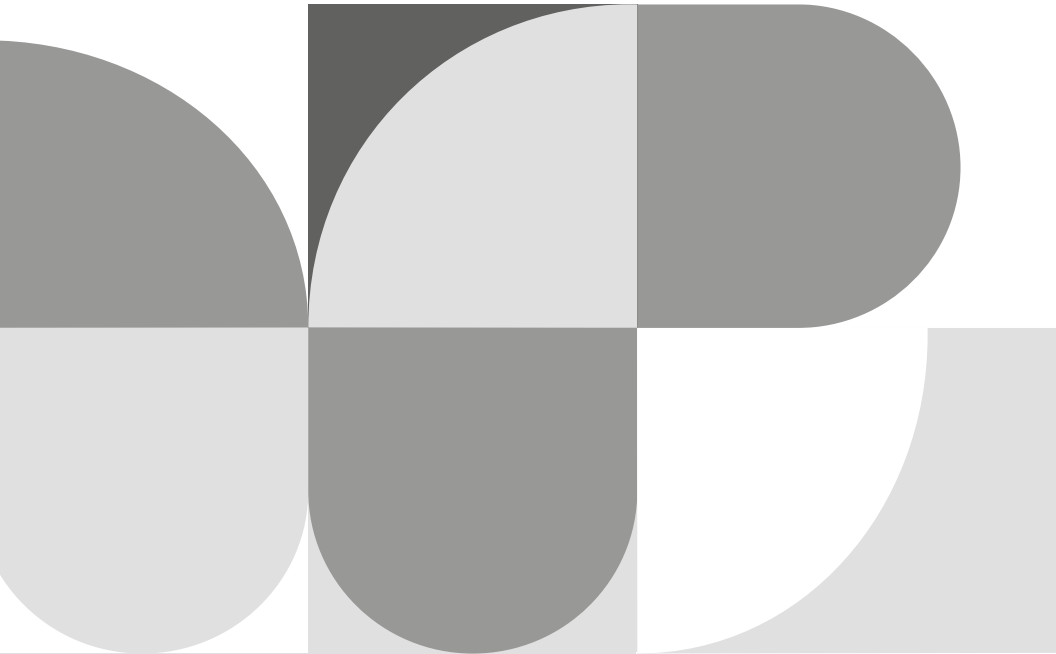
¿Qué pasa sí?

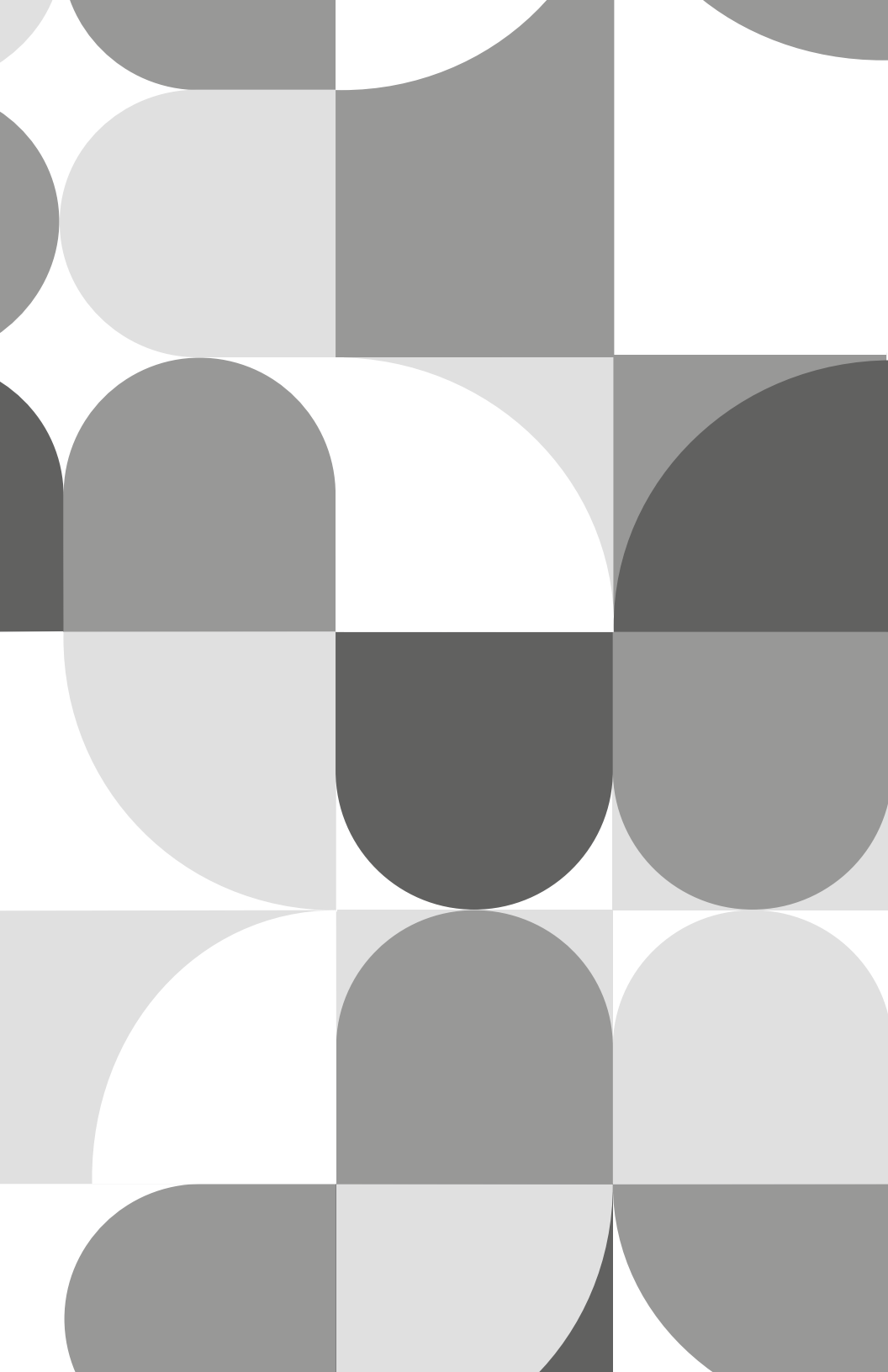
Si la premisa es retratarse como si fuéramos seres diminutos o gigantes

Si en lugar de imágenes el autorretrato se debe hacer con palabras

Si en lugar de la metáfora del árbol usamos.

Contexto e Identidad
**Nuestro paisaje
sonoro**





Actividad #3

La autora Ana Mae Barboza, (Abordagem Triangular no ensino das Artes e Culturas Visuais, 2012), expone la importancia de la contextualización, al referirse a la necesidad de “desarrollar ego cultural” a través de la producción en las artes visuales. Desde su propuesta de abordaje triangular para la enseñanza de las artes visuales, enfatiza en que la práctica artística debe entenderse ante todo como una acción política, que implica un posicionamiento social enraizado en el contexto social, histórico, ecológico, antropológico y cultural de producción de la obra y un abordaje horizontal desde la mediación pedagógica.

Esta actividad se orienta hacia la producción interactiva de obras artísticas. Se pretende concienciar a los participantes sobre el papel de las imágenes y sonidos mentales y como estos son componentes que nos conforman y nos habitan desde el registro que hace la memoria de las vivencias personales y la lectura constante del entorno.

Objetivo:

Expresar el concepto de identidad a través de un ejercicio multimedial inspirado en el entorno natural y social del participante.

Al finalizar esta actividad se espera que el participante logre

Potenciar sus relaciones con el entorno a través de la escucha activa de los sonidos de su entorno y la reflexión de sus significantes.

Reconocer en su memoria sonidos que forman parte de su registro de artefactos culturales.

Acudir a su entorno como biblioteca de sonidos para integrarlos en ejercicio plástico sobre el tema del paisaje.

Recursos:

Sonido ambiente, equipo de reproducción, materiales que produzcan ruidos (opcional dispositivo para reproducción de sonido, parlantes, grabadora de voz)

Materiales:

Soporte: Libretas de papel blanco o de colores (para bitácora)

Lápices grafito

Procedimiento

Fase de sensibilización

Activar los sentidos-Escuchar

Se inicia organizando al grupo en un círculo. Con los ojos cerrados se les invita a escuchar los sonidos del ambiente. Las preguntas generadoras propician la escucha crítica.

Se reproduce una secuencia de sonidos, podemos utilizar música suave instrumental o sonidos de la naturaleza, acompañados de ejercicios de respiración y se procura que los participantes se concentren en examinar sus percepciones sobre el tema.

Seguidamente, se detiene la reproducción de sonidos digitales para abrir el plano del sonido ambiente y estimular la escucha crítica sobre el mismo entorno.

Se discute sobre el concepto del sonido y silencio:

¿Existe realmente el silencio? ¿cuáles son las circunstancias en las que se produce? ¿cuáles sentidos se implican en el acto de escuchar? ¿dónde nacen los sonidos? ¿en qué lugar se guardan? entre otras

En esta fase se orientan los aportes hacia el concepto de memoria, se puede solicitar a los participantes que reproduzcan en sus



mentes el sonido de la voz de las personas que son importantes para ellos. Después se discuten las percepciones del grupo.

Fase de laboratorio de sonidos

Analizar- Experimentar

En grupos de tres participantes se realizan diversas experimentaciones sobre los sonidos, tales como hablar a través de un embudo o un papel, susurrar, hablar con una envase sobre la boca, imitar sonidos de la naturaleza, de animales o voces de personas conocidas.

*¿Cómo se escucha a través de un caracol?
¿Cómo se escuchan las voces en los sueños?
¿Cómo se escucha una canción susurrada?*

Esta experimentación debe registrarse mediante apuntes en una bitácora de grupo, esto puede realizarse con dibujos y notas sobre los descubrimientos realizados.

“Dibujemos una línea que represente un sonido fuerte”, “un sonido débil”, “dibujemos el final de un sonido”, “tratemos de representar los diferentes sonidos mediante imágenes, líneas, puntos y formas”.

¿Cómo se dibuja el canto de una ballena?



Fase de cierre:

Exposición de sonidos e imágenes

Posteriormente, se exponen las bitácoras acompañadas de los sonidos que corresponden a cada grupo.

Las bitácoras pueden permanecer expuestas en un lugar visible para ser sometidas a procesos de reflexión posterior.

Se reflexiona sobre lo aprendido.

Variaciones

Realizar un registro de sonidos con una grabadora manual, darles un título y posteriormente dibujar un sentimiento que se relacione con ese sonido.

¿Sobre qué otros sonidos vale la pena reflexionar?

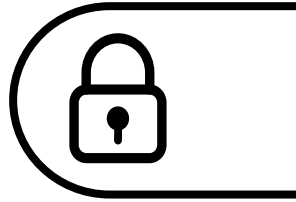
¿Qué pasa si?

Si reflexionamos sobre las propiedades del silencio

Si reflexionamos sobre la posibilidad de un mundo sin sonidos?

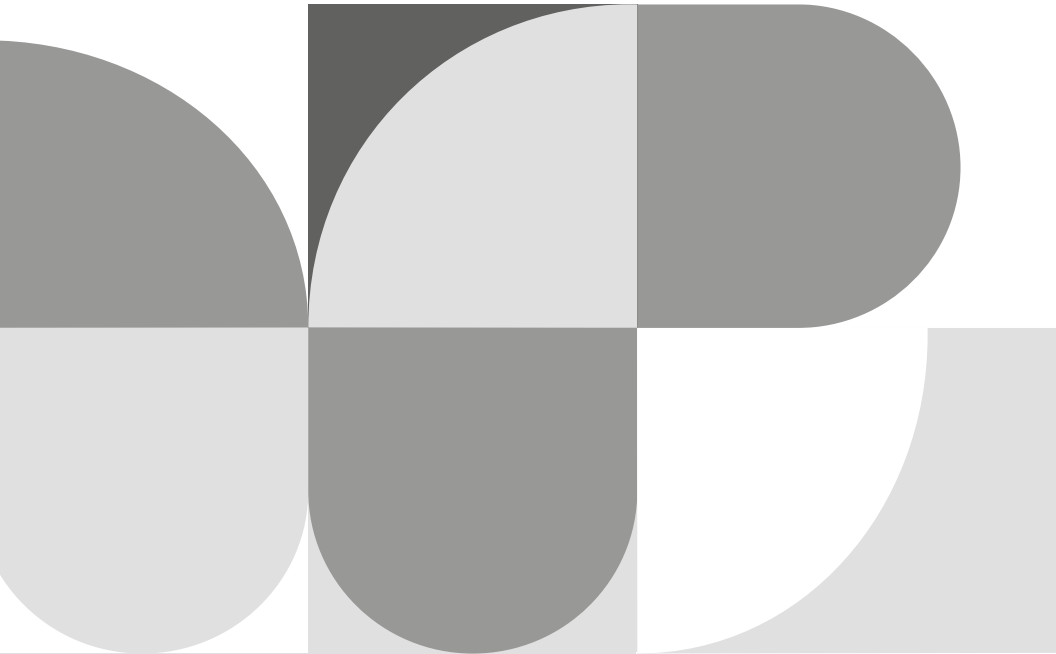
Si nos colocamos un tubo grande de cartón sobre el oído para escuchar mejor las palabras

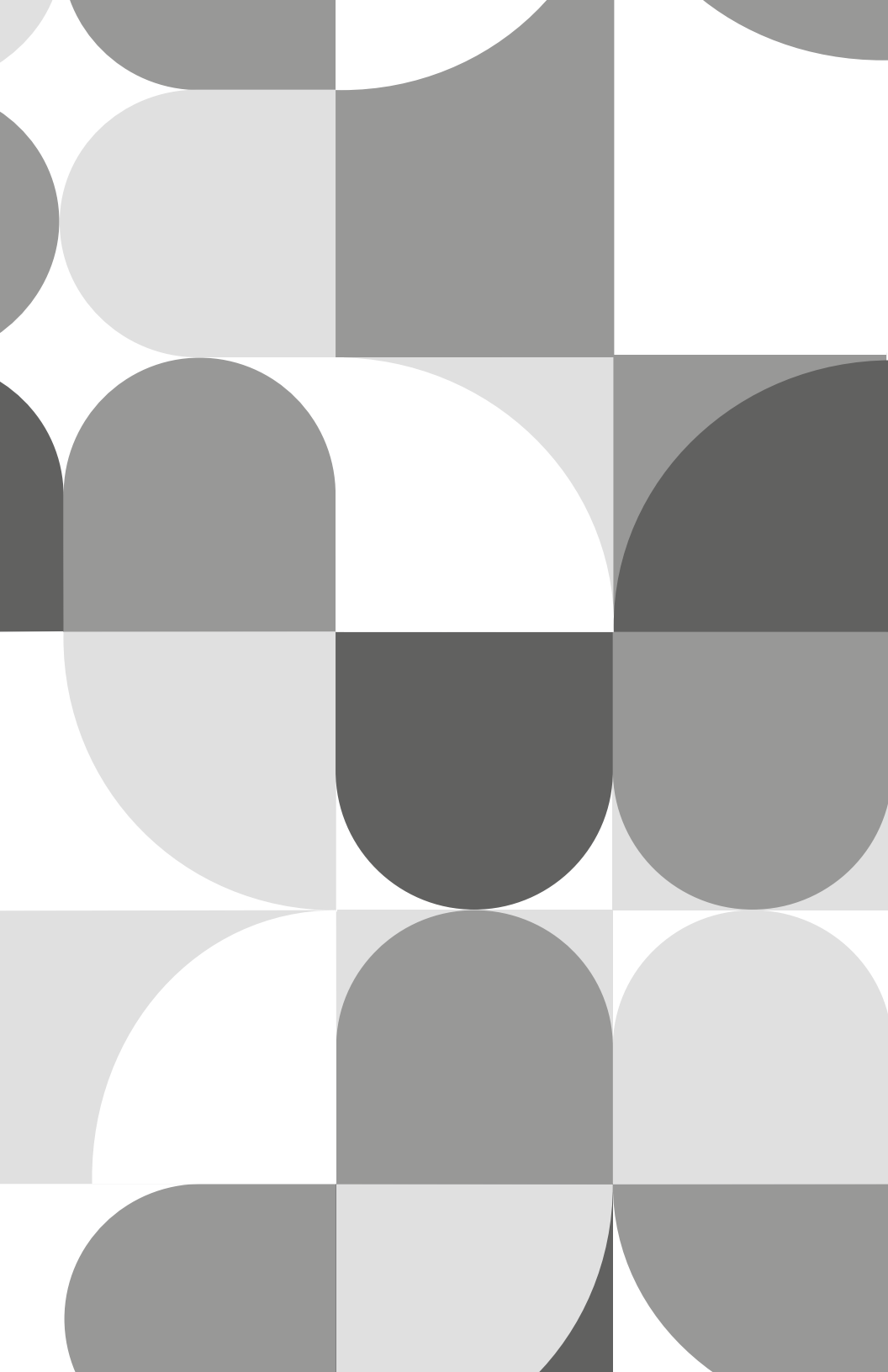
Si intentamos dibujar los sonidos de un pájaro, del viento, de la lluvia.



03

Creatividad
Universos
posibles





Actividad #1

La niñez tiene la capacidad de plantear situaciones mágicas para interpretar la realidad; sin embargo, pocas veces los adultos brindan espacios para la formulación hipótesis sobre realidades alternativas.

Esta actividad consiste en la realización de un collage sobre el tema de la evolución, para reconstruir conceptos sobre el tema mediante hipótesis de mundos alternativos. Las transformaciones imaginativas posibilitan nuevas formas de ver el realidad y por tanto la implementación de estas estrategias extienden las asociaciones mentales del participante en cuanto a los temas planteados.

Objetivo:

Potenciar la capacidad creativa mediante un ejercicio de transformación imaginativa y replanteamiento de nociones aprehendidas sobre la realidad.

Al finalizar esta actividad se espera que el participante logre

Participar de un ejercicio de transformación imaginativa

Enriquecer su percepción de realidad mediante la expresión plástica y creativa.

Formular hipótesis mediante el lenguaje visual

Recursos:

Impresiones de mapamundis, imágenes de paisajes de diversos países y especies de diversas eras geológicas del planeta.

Materiales

Goma

Tijeras

Cartón

Marcadores

Lápices de color

Procedimiento**Fase de sensibilización**

Escuchar-Imaginar

Recostados sobre el suelo en un sitio cómodo y limpio, los participantes cierran sus ojos y escuchan el cuento “El suspiro de las células”.



El suspiro de las células

Sobre una roca hace tres mil setecientos millones de años, una diminuta célula dejó escapar un suspiro, el primer suspiro que se escuchó sobre la tierra. A esta célula, le gustaba respirar, profundamente, se inflaba y desinflaba porque era única y estaba hecha de polvo de estrellas y agua caliente.

Pasó el tiempo y estas primeras formas de vida aprendieron a hacer fotosíntesis y junto a esa diminuta célula otras más también suspiraron y aprendieron a respirar, respiraron tanto y tan fuerte que el oxígeno que expulsaban se acumuló en las atmósfera y la vida emergió y otros organismos con cuerpos extraños también vivieron. Pero solo se escuchaba el sonido de las respiraciones, porque el planeta aún no tenía dibujos ni palabras.

Una noche mientras todos respiraban un viento blanco llegó, y todo se hizo hielo, durante mucho tiempo.

Toda la vida en el planeta tierra se transformó, después de que la escarcha se derritió y se fue a otro lugar, los volcanes hirvieron se volvieron rojos-azules e hicieron erupción, y la tierra se erosionó, fue entonces cuando muchos

seres con cuerpos blandos explotaron y crearon nuevas formas de vida que se mecían dentro del agua. Tanta actividad en el planeta produjo nuevos cambios y algunas criaturas le empezó a salir una armadura para protegerse. todo se movía lento pero constantemente y nuevos seres emergieron:

-algunos sin ojos y de color verde cuyos hijos brotaban de sus manos y se alimentaban del sol...

-otros depredadores que tenían la boca en el estómago y empezaban a cazar desde muy temprano en la mañana...

El volumen del agua subió y subió, muchos cambiaron durante estas catástrofes, pero la vida continuó. Los peces, medusas y demás criaturas del mar se multiplicaron por miles, y algunos decidieron que querían tener patitas, para pisar la tierra caliente y respirar el aire, el mismo aire que aquella pequeña célula suspiro en el inicio de la vida.

La gran masa continental se dividió en fragmentos y cada fragmento tenía seres diferentes que veían el sol y la luna a diferentes horas. Las libélulas crecieron y se hicieron gigantes los milpiés, y sobre la tierra, el aire tenía aroma de carbón. Hubo cambios

climáticos y los anfibios evolucionaron en reptiles, quienes se esparcieron por doquier, el clima era bueno con ellos y así los dinosaurios fueron los dueños del mar, el aire y la tierra.

Pero algunos cuentan que los meteoritos se distrajeron jugando “anda” y chocaron contra el planeta, hubo un temblor muy largo, nubes moradas cubrieron el sol, todo se hizo oscuro y por eso los dinosaurios se volvieron musgo, dando paso al esparcimiento de mamíferos, que comieron frutas, carne y flores libremente.

Nuevos caminos fueron transitados y los sobrevivientes evolucionaron hasta que un día, el mismo oxígeno que estuvo dentro de las diminutas células, que aprendieron a respirar entró en el cuerpo del primer humano sobre la tierra, que abrió sus ojos y aparecieron los dibujos, la música y las palabras.

(Villalobos, 2018)

Preguntas generadoras:**¿Que pasa sí?**

Si no se hubiera extinto ninguna especie de vida en el planeta

Si en lugar de seres humanos fuéramos bacterias

Si viviéramos en un planeta cubierto de agua (cómo sería nuestra alimentación, nuestros cuerpos, nuestra estructura social)

Si en lugar de los homínidos hubiésemos evolucionado de los peces

o de los reptiles o de las aves

Si en lugar de la tierra, la vida se hubiera generado en la luna

Reflexionar sobre**El concepto de evolución**

Las transformaciones del entorno durante la historia del planeta

Las recreaciones mentales sobre hechos no presentados

Las formas de registro histórico utilizadas por el hombre

Lo que somos capaces de ver y no ver

Otras teorías evolutivas

Fase de creación

Co-crear-Imaginar-Activar el pensamiento lateral

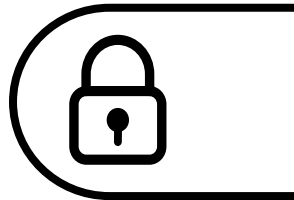
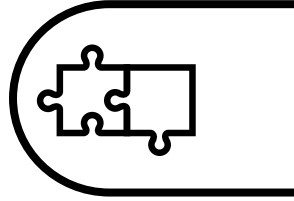
Con recortes de imágenes, lápices de colores y marcadores se procede a realizar un collage inspirado en su propia teoría de la evolución. Cada participante realiza el proyecto de manera libre, se pueden brindar algunas ideas generadoras basadas en la discusión grupal realizada anteriormente sobre el tema.

Todo collage se inicia desde el juego, los participantes no pegan ningún elemento al soporte hasta probar diferentes posibilidades con los materiales, tales como superposición de elementos, relaciones entre las imágenes, cambios de ángulos en los recortes para búsqueda de nuevas asociaciones.

Fase de cierre

Apreciar-Compartir

Realizamos una plenaria sobre el tema expuesto y los resultados de cada collage, cada participante le da un nombre a su teoría y la expone al grupo.



Variaciones

Hacer una línea del tiempo de eras geológicas alternativas, partiendo de hipótesis (si no se hubieran extinto los dinosaurios, por ejemplo).

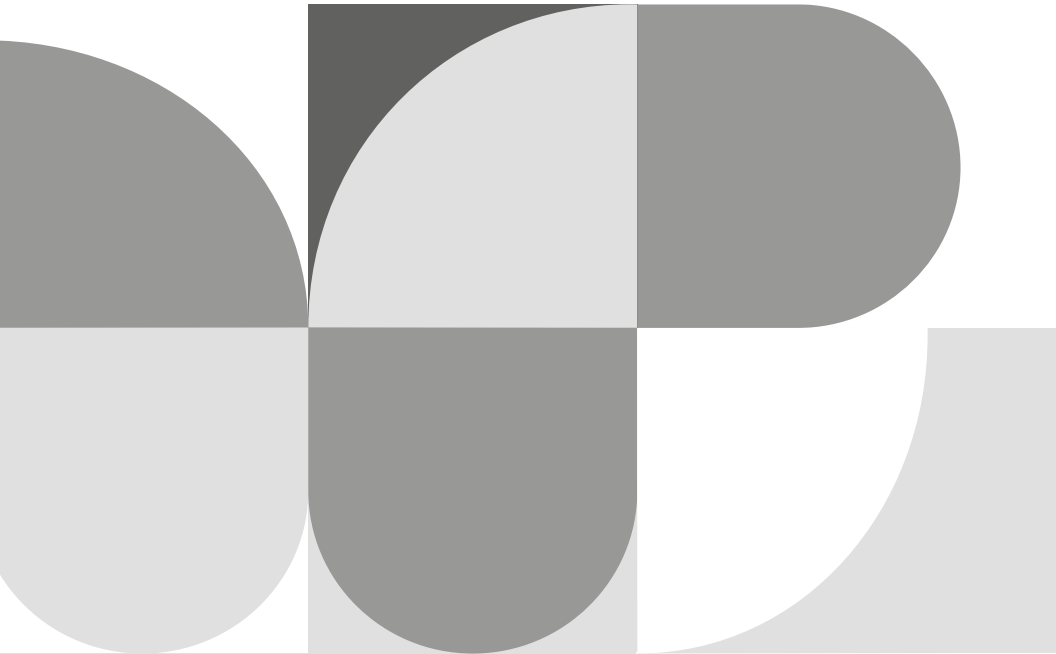
Realizar la actividad con materiales orgánicos.

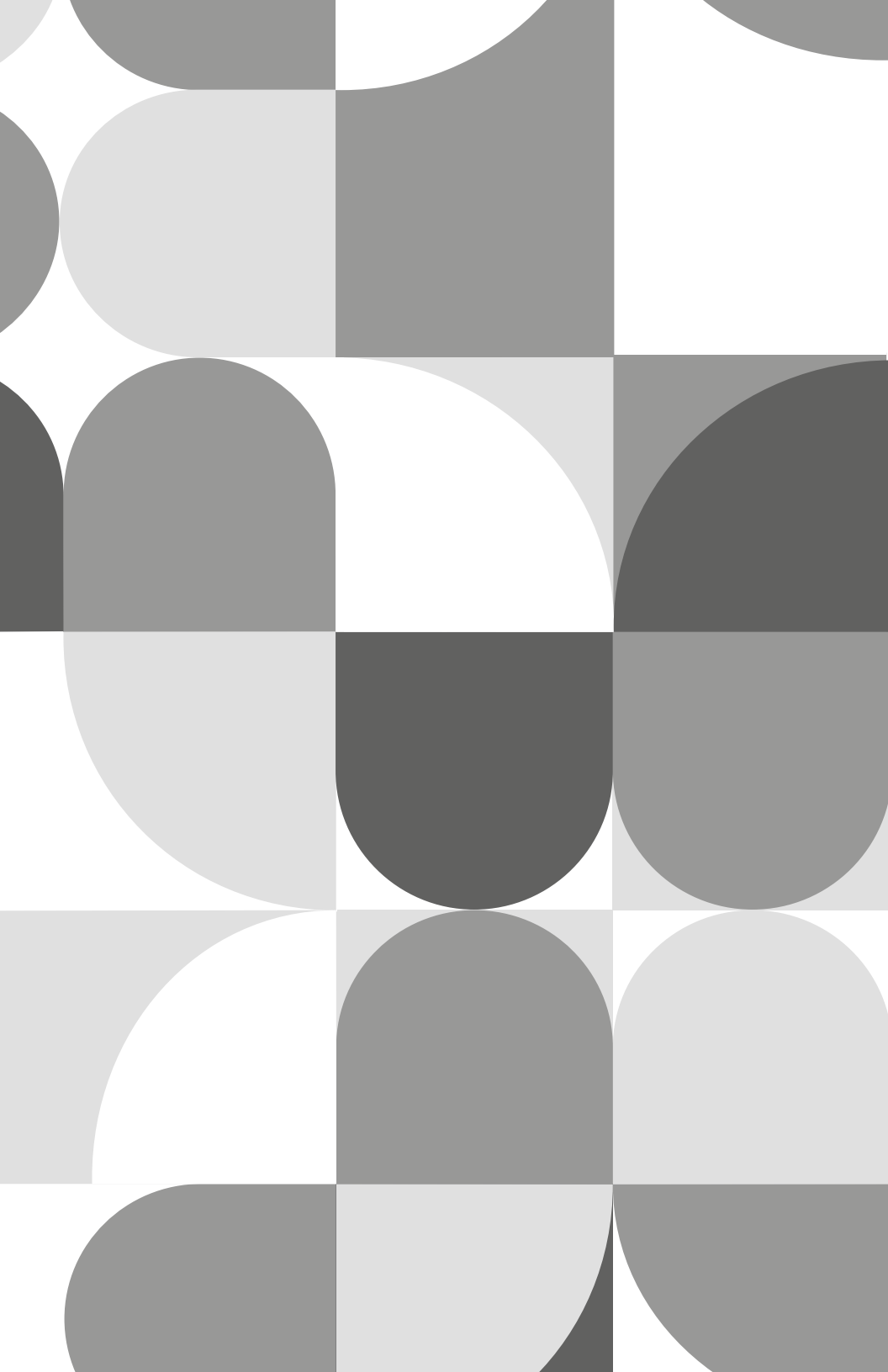
¿Qué pasa sí?

Si en lugar de narrar el cuento les pedimos a los participantes que realicen su propia historia sobre la evolución?

Si abordamos el tema de la evolución de manera aleatoria?, por ejemplo colocamos papeles con palabras en un sobre y pedimos que saquen cuatro palabras al azar, con esta información elaborar una teoría evolutiva basándose en las palabras respetando el orden en que cada palabra fue leída.

Creatividad
Criaturas
Fantásticas





Actividad #2

El tema de la animalística en la historia del arte se remonta desde su representación en las pinturas rupestres, cargadas de significados místicos pasando por la presencia de seres zoomorfos en la estética precolombina desde la concepción mística, el dibujo anatómico en los estudios científicos hasta demás abordajes plásticos correspondientes a la era contemporánea.

Asimismo los animales son parte de los esquemas recurrentes en las creaciones infantiles, podemos aprovechar este interés como motivación para el ejercicio artístico. Esta actividad consiste en realizar un dibujo colaborativo sobre un animal fantástico, las fusiones de dos animales dan paso a indagaciones sobre posibilidades estéticas no contempladas en un primer acercamiento.

Objetivo:

Facilitar la expresión creativa mediante un ejercicio imaginativo y colaborativo sobre el tema de animales fantásticos.

Al finalizar esta actividad se espera que el participante logre

Estimular su imaginación mediante la realización de ensambles con sus pares.

Realizar un ejercicio de dibujo colaborativo

Materiales:

Papel de colores, marcadores, goma, tijeras.

Recursos:

Cubos de cartón de 5 cm de lado.

Procedimiento

Fase de sensibilización:

Observar-apreciar

La primera fase está ligada a la observación, se distribuyen imágenes impresas de animales de la fauna costarricense y se contrastan con imágenes representativas de estética precolombina, se aprovecha para hablar sobre las cargas simbólicas de la imagen en diferentes periodos de la historia humana.

Observemos con atención:

¿qué diferencias encontramos entre ambos tipos de imagen?



Este espacio de discusión se nutre desde los aportes de los participantes y la problematización se dirige desde las inquietudes y percepciones manifestadas en el grupo. Es importante enfatizar en la reflexión de elementos morfológicos del diseño presentes en la imagen, tales como textura, planos colores o patrones.

Fase de creación:

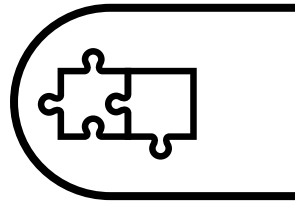
Crear-Co-crear-Transformar

En un soporte de diez centímetros, se les indica a los participantes que deben realizar un dibujo de un animal de cuerpo entero, además, como especificación el animal debe dibujarse en el centro del papel, la elección del tipo de animal es libre.

Al finalizar el dibujo del animal los participantes se organizan en círculo, se solicita doblar el soporte a la mitad y recortar, de esta manera el animal queda dividido en parte superior e inferior, para poder intercambiar una de las partes con los pares.

El abordaje debe ser sensible, se debe hacer énfasis en la posibilidad de una transformación que hará que el animal adquiera valor gracias al intercambio.

Cada mitad del animal se pega a una



cara de un cubo de cartón para poder realizar un juego interactivo sobre todas las combinaciones posibles de diferentes animales: resultado de la suma de los dibujos de animales propios y dibujos de compañeros los resultados dan pie a preguntas generadoras sobre su hábitat, personalidad y supervivencia.

Las criaturas fantásticas pueden recibir un nombre para participar de un ritual de presentación.

Los participantes pueden continuar la actividad al crear nuevos hábitats y escenarios mediante dibujos para que sean habitados por sus criaturas.

Fase de cierre

Descubrir-Compartir

En un espacio previamente preparado , se colocan los cubos con las combinaciones de las criaturas.

Variaciones:

Utilizar el tema de la mitología y brindar poderes a las criaturas

En lugar de utilizar técnicas bidimensionales se puede trabajar un modelado

La actividad puede complementarse con actividades de escritura creativa: como



inventar una historia para cada criatura, o inclusive realizar un vídeo con los resultados

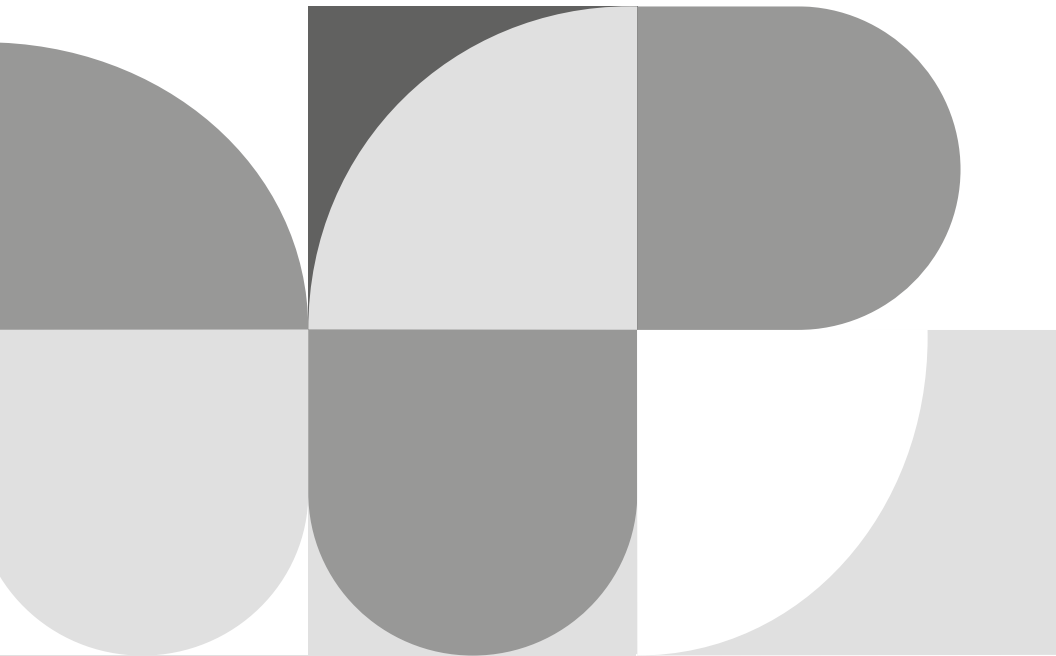
¿Qué pasa sí?

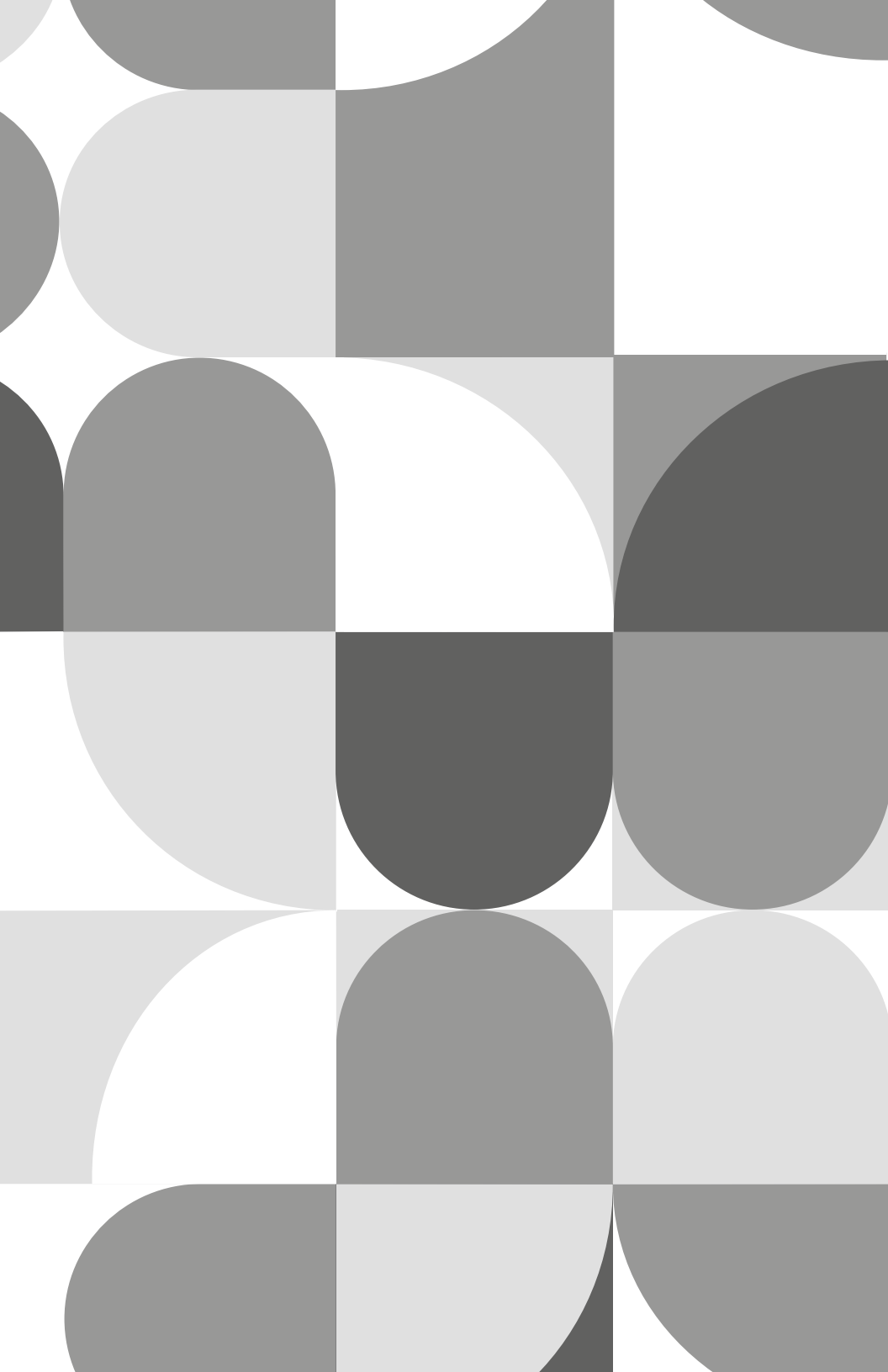
Si las criaturas son mitad humano mitad animales

Si proponemos crear un juego con los resultados, ¿cómo sería?

04

Historia del arte
Biblioteca
visual





Actividad #1

El reconocimiento de la historia del arte es uno de los ejes más relevantes del proyecto para realizar lecturas e interpretaciones de imágenes y empoderarse de la herramienta artística como práctica cultural. La apreciación de las obras es una práctica que debe contar con un espacio permanente en el aula o espacio de trabajo con la niñez.

Para esta actividad se propone trabajar con la xilografía del artista costarricense: Francisco Amiguetti, titulada “Conflicto entre el niño y el gato”.

Objetivo:

Fomentar la apreciación del arte costarricense mediante un ejercicio de ilustración de historias.

Al finalizar esta actividad se espera que el participante logre:

Analizar las posibilidades narrativas en una obra de arte costarricense

Realizar una secuencia narrativa desde el lenguaje visual

Establecer sinergias entre la imagen y el texto

Materiales:

Dos hojas blancas de papel ledger, dobladas por la mitad y grapadas (cuadernillo).

Tizas oleosas o crayones de colores.

Recursos:

Imagen de la obra impresa en formato grande

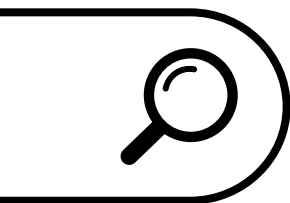
Procedimiento**Fase de observación e indagación sobre la imagen**

Observar-Indagar-Verbalizar-Contextualizar

Observar no es lo mismo que mirar, para un lector desapercibido ambos conceptos pueden confundirse; sin embargo, la observación implica procesos cognitivos complejos, pues se deben identificar los elementos representados en la imagen, conceptualizarlos y relacionarlos desde la experiencia propia. Desde el proyecto EBAP observar es pensar en la imagen.

La clase inicia con la presentación de la obra: "Conflicto entre el niño y el gato" del artista Francisco Amiguetti.

Observar la obra, prestar atención a colores, formas, ambientes, expresiones-



Seguidamente procuramos un espacio de reflexión y verbalización de percepciones.

Para Arnheim las metáforas sólo son posibles gracias a las palabras, asimismo es importante contar con el vocabulario para organizar los pensamientos en torno a la imagen.

En orden: Verbalizar:

Qué observamos, de quién se trata, cuál será su nombre, que representa la imagen, qué temperatura hay en esta imagen, qué detalles podemos observar, profundicemos-

Sin prejuicios: Contextualizar:

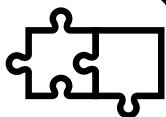
Para hacer lectura e interpretación de imágenes es necesario detectar las influencias que pueden interrumpir la apreciación.

¿En qué época creen que se realizó esta imagen?

¿qué mensaje transmite, cómo nos hace sentir?

¿se relaciona de alguna manera con la forma de vivir del costarricense?

¿por qué?



Fase de creación

Imaginar-Producir-Narrar

Se distribuyen los cuadernillos y se invita a los participantes a realizar una historia visual con la imagen, se trata de imaginar y representar la escena que sucedió antes y la escena qué sucedió después del encuentro entre el gato y el niño.

En la portada del cuadernillo los participantes pueden incorporar un nuevo título a la historia.



Fase de cierre: Biblioteca de historias visuales

Apreciar-Leer-Conocer

Formados en un semicírculo se exponen los resultados y se discute sobre los aprendidos. Cada historia se coloca en un estante o espacio para que la niñez cuente con una biblioteca de historias visuales propias.

Se les pregunta a los participantes para motivar la reflexión sobre la capacidad narrativa de la imagen y sobre el carácter subjetivo de las obras artísticas.

Al finalizar, es importante abordar la historia del artista Francisco Amiguetti, sus aportes al ámbito de la literatura y el arte costarricense.

Variaciones

La propuesta de cierre: Biblioteca de historias visuales, puede dar paso a un proyecto sostenido durante períodos más extensos.

Actividad de transferencia: los participantes pueden inventar una historia sobre la imagen.

Se pueden plantear hipótesis individuales antes de iniciar la discusión grupal.

¿Qué pasa si?

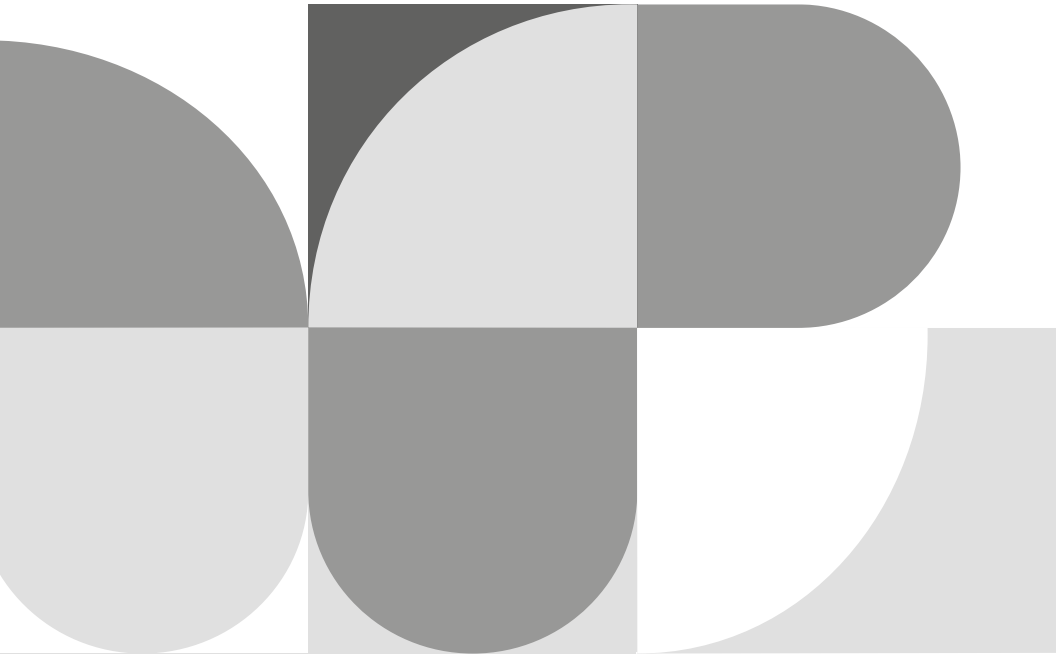
Si usamos la obra de Franz Marc para trabajar el tema de los animales

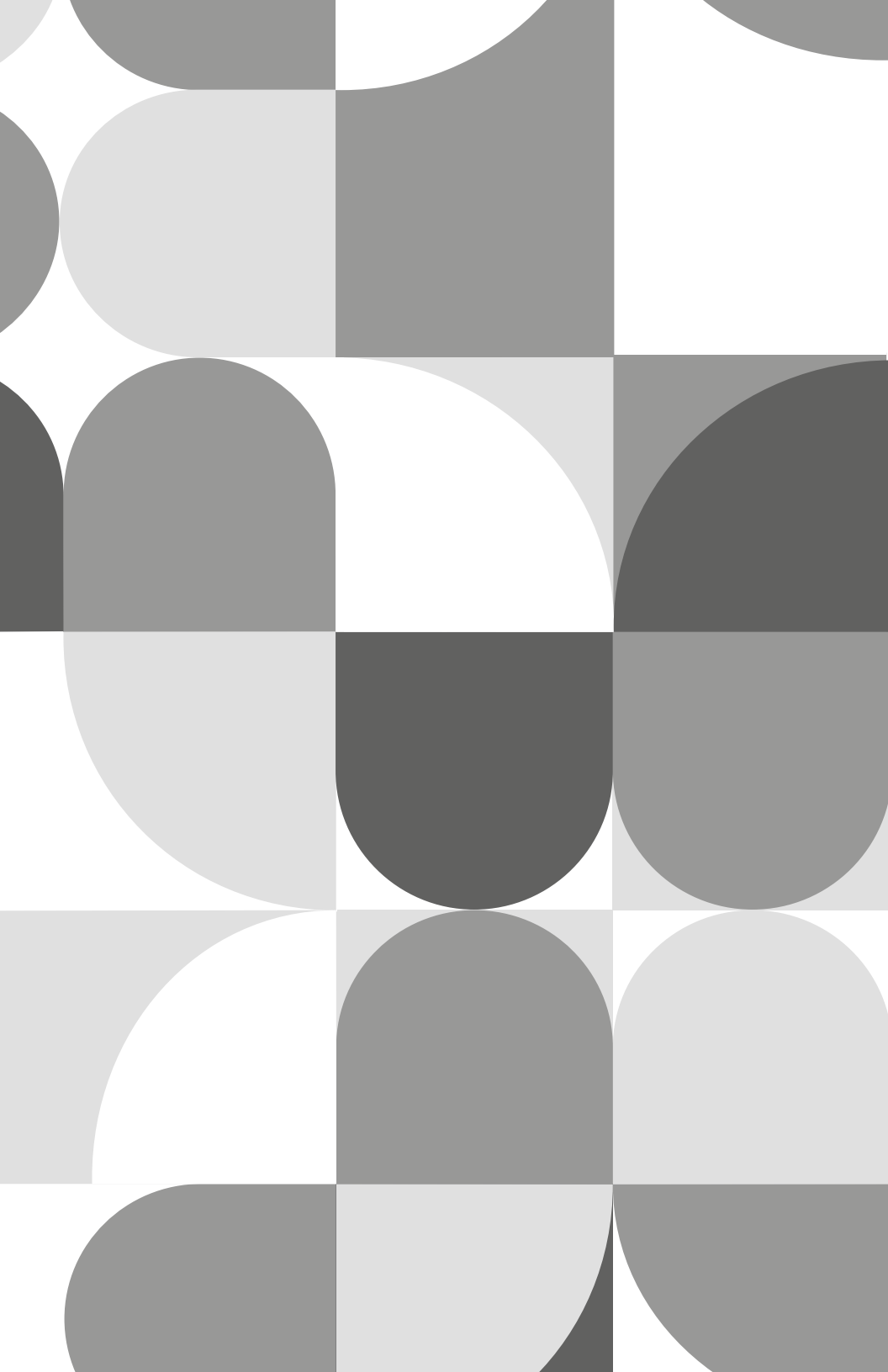
Si usamos obras de arte costarricenses para proponer la realización de una campaña publicitaria para el cuidado de los animales domésticos

Si usamos obras de arte costarricenses para proponer la realización de una campaña publicitaria para el cuidado de los animales silvestres

Historia del arte

**Las historias
que me habitan**





Actividad #2

Todas las experiencias de su vida- desde una conversación a su más vasta cultura- conforman los detalles microscópicos del cerebro. Desde el punto de vista neurológico, quien es usted depende de donde ha estado (Eagleman, 2017,p.11).

La indagación sobre narrativas desde el punto de vista de la experiencia personal da motivación a esta actividad. Durante la niñez suele existir un gran interés por contar lo sucedido, y hacer participar a los demás de historias propias, asimismo en la etapa de educación primaria ya la niñez cuenta con mayores capacidades verbales sobre sus procesos mentales .

Se propone una actividad de autorretrato de cuerpo entero, aprovechando la carga simbólica en la obra de Frida Kahlo, se abordan conceptos como biografía de artistas, identidad, y experiencias que nos conforman.

Objetivo:

Realizar un ejercicio de autorretrato utilizando como tema de motivación la obra de Frida Khalo.

Al finalizar esta actividad se espera que el participante logre:

Contextualizar los relatos presentes en la obra de Frida Kahlo.

Utilizar su propia historia como metáfora para la realización de un autorretrato.

Materiales:

Pliegos grandes de papel (160 cm x 100 cm)

Pigmentos acrílicos

Crayones de colores

Pinceles

Paletas

Recipientes para agua.

Recursos:

Presentación de imágenes sobre la obra de Frida Kahlo

Procedimiento

Fase de sensibilización

Observar-Empatizar-Contextualizar

Mediante una presentación de imágenes de la obra de Frida se introduce la biografía de la artista y la influencia de



sus experiencias de vida en cada pintura.

¿Qué es lo que observamos?

¿Quién la acompaña en sus autorretratos?

¿Qué objetos incluye en sus pinturas?

¿Por qué?

¿Cuáles colores suele usar en sus pinturas?

¿Hay elementos que se repiten sus pinturas? ¿Cuáles?

Reflexionemos sobre cómo nos gustaría representarnos

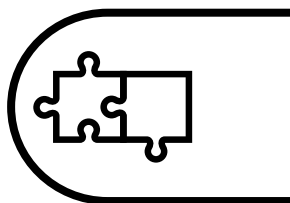
¿Hay alguna persona especial que quisiéramos representar junto a nosotros en nuestro autorretrato?

Fase de creación

Sentir-Esperar-Co-crear-Producir

Organizados en parejas, los participantes reciben la indicación de dibujar la silueta del cuerpo entero de su compañero o compañera.

Para esto se trabaja por turnos: uno de los participantes se recuesta sobre un pliego de papel y mantiene una posición estática para que su compañero dibuje con mucha atención al detalle su silueta sobre el papel.



Al finalizar las siluetas, cada participante trabaja de forma individual sobre su autorretrato, la indicación es rellenar la silueta del cuerpo con representaciones de elementos que los identifican, por ejemplo un paisaje, una historia, personas o seres queridos.

Fase de cierre

Observar-Apreciar-Describir

Cada personaje se coloca en un espacio visible en el entorno educativo, organizamos a los participantes para realizar y participar de una exhibición de los resultados y observar el trabajo de sus compañeros.

Variaciones:

Dibujar a un compañero o compañera en lugar de autorretratarse.

En lugar de rellenar la silueta del cuerpo con historias se pueden utilizar diversidad de temas, por ejemplo paisajes, personas, sueños entre otros.

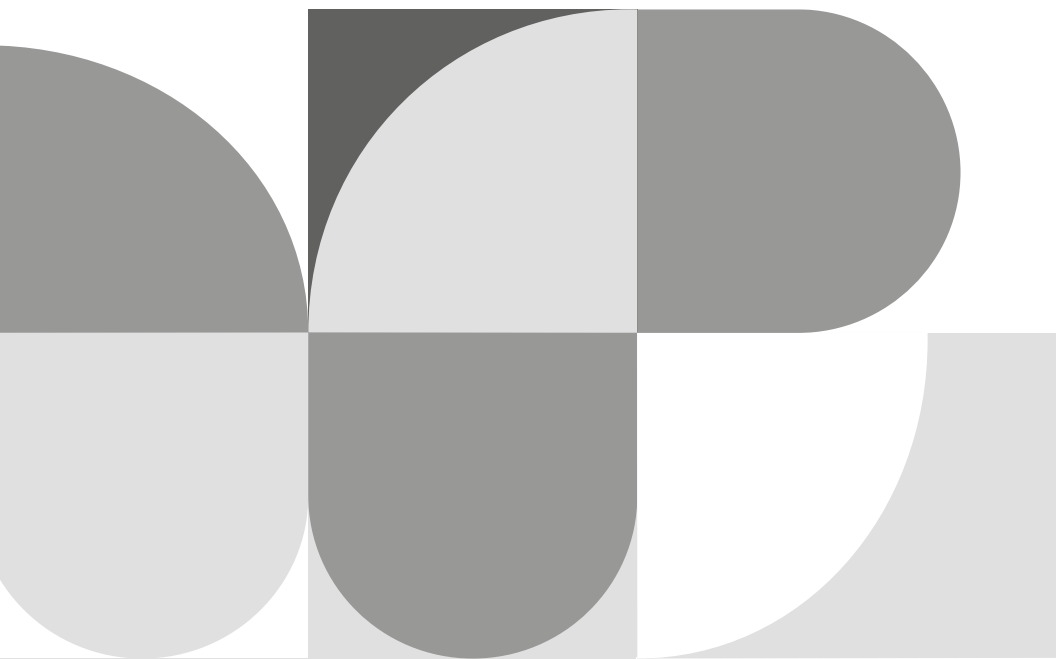
¿Qué pasa si?

Si entrevistamos al grupo y representamos en nuestra silueta un fragmento de cada historia

Si cada participante se lleva su silueta y la trabaja en conjunto con su familia



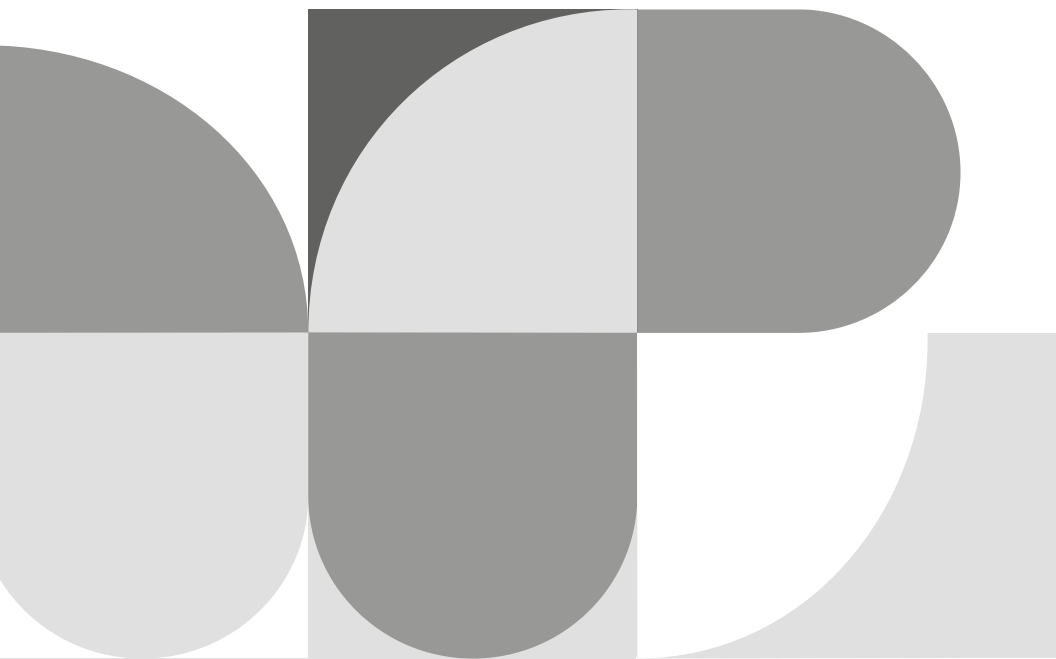
Instrumento **de evaluación**

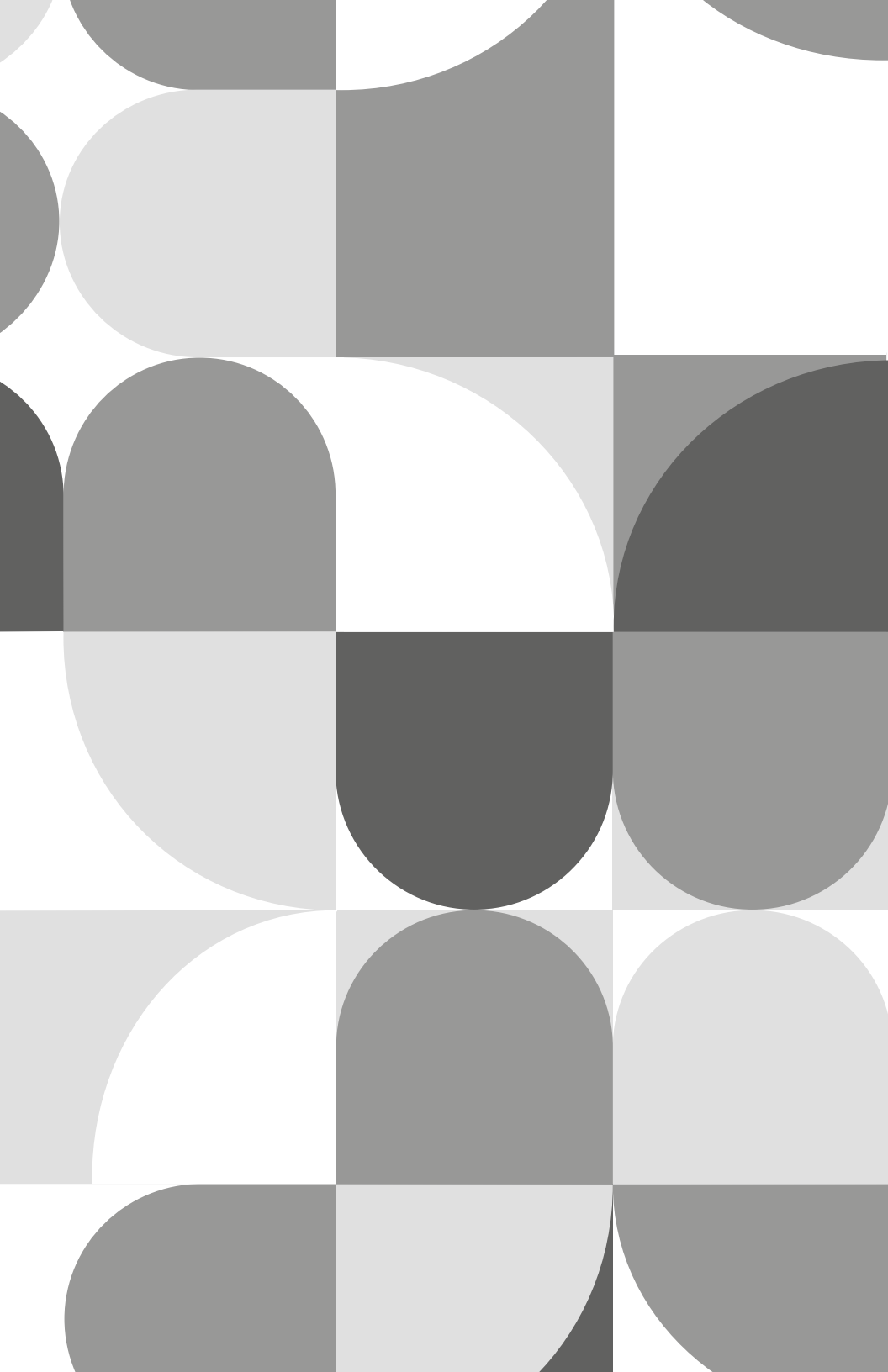


N°	Criterio	Sí	No	Observación
Orden y gestión adecuada de los materiales				
1	Durante la elaboración del proyecto, los participantes manejan de forma ordenada los materiales.			
2	Los participantes comparten los materiales facilitados con sus pares de forma armoniosa.			
Interés y curiosidad				
3	Los participantes muestran interés y curiosidad sobre el tema, realizan participaciones verbales.			
4	Los participantes experimentan y realizan pruebas con los materiales			
Aprendizaje significativo				
5	Los participantes establecen relaciones entre el concepto de punto y elementos de su entorno			
6	Los participantes establecen relaciones entre el concepto de línea y elementos de su entorno			
7	Los participantes establecen relaciones entre el concepto de plano y elementos de su entorno			

Aplicación práctica				
8	Los participantes representan los conceptos abordados de forma clara y evidente en sus proyectos plásticos.			
9	Los participantes son capaces de transferir los conocimientos e ideas al proyecto plástico			
Crítica constructiva				
10	Los participantes expresan sus ideas sobre lo aprendido y comparten sus observaciones sobre los trabajos realizados, tanto propios como ajenos en un marco de respeto y apreciación por la diversidad.			

Glosario





El formato: se refiere a la forma y dimensiones de la superficie sobre la que se está produciendo la imagen. El formato puede ser tridimensional, cuando tiene ancho, alto y profundidad (como una piedra, un bulto de arcilla, una escultura o un objeto cotidiano); o bidimensional, cuando tiene ancho y alto (como una hoja de papel o un lienzo).

El formato bidimensional puede ser regular o geométrico (Cuadrado, circular, rectangular, ovalado, triangular, etc.) o irregular. Los formatos regulares son más convencionales y frecuentes en la representación visual bidimensional. El formato rectangular es uno de los más comunes en la historia de la imagen. Una de las primeras decisiones compositivas que se toman es la del formato. Si se trabaja en un formato rectangular, se debe pensar también su orientación, es decir si se utiliza de manera vertical u horizontal (formato apaisado). Esta decisión no debe ser al azar, ya que el formato puede ayudar a reforzar el mensaje que se desea transmitir.

Bidimensional: Es la representación visual que posee solo dos dimensiones: alto y ancho. Si bien puede haber representación del volumen (que suma profundidad) mediante el uso del claroscuro en una imagen bidimensional, se trata de una ilusión óptica y no de tridimensión como tal.

Tridimensional: Es la representación visual que posee tres dimensiones: alto, ancho y profundidad.

El soporte: Es el material sobre el cual se trabaja (papel, cartón, tela, madera, etc.)

Tensión: La tensión se puede definir como la atracción de la mirada que produce un elemento visual que aparece en el formato. Como punto de partida es importante recordar que todos los formatos tienen tensiones intrínsecas a su forma. En los formatos regulares el centro es el punto de tensión por excelencia, ya que en él se forma un punto (conceptual por que no se ve pero parece estar) determinado por la intersección de los ejes vertical y horizontal y las diagonales. Pasa igual en los formatos cuadrados, pero en estos la tensión del centro es todavía más fuerte por las extensiones equidistantes de los bordes laterales, inferior y superior.

Las esquinas son puntos de tensión también porque en ellas convergen los bordes. Los bordes, que son puntos en movimiento, guardan también tensiones que atraen hacia ellos los elementos visuales. Aquí entra en juego el peso visual, que es la ilusión de gravedad de un elemento visual.

Si en el formato aparece un punto, las tensiones del formato van a interactuar con

la tensión que genera el punto (dependiendo de su ubicación, tamaño, forma, entre otras características)

El punto: El punto es la unidad mínima en una imagen, es relativamente pequeño porque la percepción de su tamaño dependerá de las dimensiones (tamaño) del formato. El punto es simple; si su forma es demasiado compleja puede producir mucha más tensión que un punto común. El punto puede ser regular o irregular. El punto es el origen de todas las imágenes, da forma a la línea y en consecuencia al plano.

Elementos del diseño: Wong (1991, p.11) plantea 4 grupos de elementos del diseño: los elementos conceptuales, elementos visuales, elementos de relación y elementos prácticos. Todos estos en conjunto dan origen a la configuración de las imágenes.

Elementos conceptuales: Wong (1991, p.11) define como elementos conceptuales el punto, la línea, el plano y el volumen y son denominados conceptuales ya que: “No son visuales, no existen de hecho sino que parecen estar presentes”. Por ejemplo, el contorno de un árbol desde un determinado ángulo se puede traducir como una línea, pero al cambiar el punto de vista, la línea de contorno se traslada de posición.

Elementos visuales: Es lo que se ve en

una imagen. Se trata de los elementos conceptuales que se tornan visibles cuando adquieren forma, medida, color y textura.

Punto: El punto es la unidad mínima en una imagen, es relativamente pequeño porque la percepción de su tamaño dependerá de las dimensiones (tamaño) del formato. El punto es simple; si su forma es demasiado compleja puede producir mucha más tensión que un punto común. El punto puede ser regular o irregular. El punto es el origen de todas las imágenes, da forma a la línea y en consecuencia al plano. Tiene un carácter principalmente focal y estático, pero una sucesión de puntos puede producir la sensación de movimiento si se aplican variaciones de tamaños, colores, o valores tonales.

Línea: es el recorrido de un punto en movimiento. La línea tiene un grosor y una longitud prominente. Es un elemento estructural ya que su presencia puede subdividir conceptual o visualmente el formato. La línea tiene mayor capacidad de aportar direccionalidad y movimiento a una imagen

Plano: Es el recorrido de una línea que se cierra en sí misma. Es un elemento estructural por excelencia, ya que su presencia subdivide el formato en planos de

menor tamaño. El formato en sí constituye un plano.

El volumen: Es la presencia de profundidad (ilusoria si es una imagen bidimensional, real si es tridimensional)

Experimentación: proceso mediante el cual se realizan pruebas con los materiales, para discernir posibilidades para el ejercicio plástico.

Elementos de relación: Permiten establecer relaciones entre los elementos visuales, tanto entre sí como con el formato en que se encuentran.

Son la dirección , la posición (que es el lugar del formato en que se encuentra un elemento), el espacio (que se relaciona con el tamaño de un elemento en el formato), y la gravedad (que es el peso ilusorio que parecen tener los elementos que aparecen en una imagen).

Elementos prácticos: Los elementos prácticos constituyen la función de la imagen, en palabras de Wong (1991, p.11) se refieren al contenido y los alcances del diseño. El mismo autor los define como:

Representación: cuando el contenido reproduce o es derivado de la naturaleza y se da de tres maneras:

La Figuración, que es es la representación que busca ser fiel a la realidad visible.

Estilización: Es la representación simplificada de la realidad visible. En la estilización se busca omitir la mayor cantidad de detalles de la imagen como sea posible sin que se pierda la legibilidad o comprensión de ella.

Abstracción: Es la simplificación máxima de la imagen, en ella se pierde la lectura de los elementos de la realidad y se da paso a la descomposición mediante el uso de formas sintéticas. En una imagen abstracta no se deben ver objetos ni elementos propios de la realidad.

Significado: Que se refiere al mensaje que contiene la imagen.

Función: Si la imagen se crea con un propósito determinado.

Composición: La composición se refiere a la distribución de los elementos visuales en un formato determinado. Los elementos visuales que aparecen en una imagen deben estar distribuidos en función del formato, esto no quiere decir que van a ocupar todo el espacio, sino que requieren buscar una armonía en la distribución de manera que todo sea parte de un mismo conjunto. El espacio vacío es tan importante como la

forma, es decir, para lograr esa armonía no solo se piensa en los elementos visuales, sino también en las formas que se generan con los espacios en blanco.

Autorretrato: Representación de la propia imagen, ya sea a través del rostro, cuerpo entero u objetos representativos de la personalidad.

Expresión Plástica: La expresión plástica es una forma de comunicación visual que utiliza como canal herramientas propias del ámbito de las artes plásticas.

Alfabetización visual: Habilitar tanto para interpretar el contenido de un mensaje visual como para producir contenido propio y significativo mediante la elaboración de imágenes propias.

Composición: La composición visual es la forma en la que se distribuyen los elementos en el espacio.

Luz : Cualidad de los objetos y del ambiente de reflejar la claridad o luz del sol y otras fuentes.

Sombra: Partes oscuras que son reflejadas por los objetos en los lugares donde su masa no refleja la luz. Ausencia de luz.

Color: fenómeno visual en el que el ojo percibe las ondas electromagnéticas de la

luz y la forma en que estas son absorbidas o reflejadas por los objetos.

Textura: Cualidades de las superficies de las cosas que cambian según su composición material más superficial.

PREGUNTAS GENERADORAS: Son todas las preguntas que realizan los facilitadores con el fin de propiciar aprendizaje significativo.

Las preguntas deben enfocarse en potenciar la reflexión de los fenómenos a trabajar mediante el ejercicio plástico, fomentar las relaciones entre los conceptos conocidos por los participantes con los nuevos conocimientos por adquirir.

Vocabulario sobre las técnicas

Gramaje: Peso por cada metro cuadrado de papel. Entre más gramaje tenga un papel más será su peso y su capacidad para absorber agua.

Devastadores: herramienta para modelado de materiales blandos para la escultura, tales como arcilla, porcelana fría entre otros.

Arcilla: materia proveniente de la tierra, que empapada en agua, da color característico, se hace muy plástica, y por calcinación pierde esta propiedad, se contrae y queda permanentemente endurecida.

Bitácora: Libro pequeño o conjunto de papel en que se lleva la cuenta y razón, o en que se escriben algunas noticias, ordenanzas o instrucciones.

Cerámica: Vasijas y otros objetos de barro, loza y porcelana.

Cubo: Sólido regular limitado por seis cuadrados iguales.

Cuadernillo: Conjunto de hojas dobladas que son cosidas o grapadas en el centro.

Desbastador: Herramienta que sirve para gastar, disminuir o debilitar un material.

Esteca: Herramienta utilizada para modelar y moldear pasta, arcilla u otro material.

Floraciones: Acción de florecer. Tiempo que duran abiertas las flores de las plantas de una misma especie.

Gerbera: Planta de la familia de las compuestas, procedente de África del Sur, con flores muy vistosas, como grandes margaritas, muy utilizadas en floristería.

Grafito: Mineral untuoso, de color negro

y lustre metálico, constituido por carbono cristalizado, que se puede producir artificialmente y se usa en la fabricación de lápices y en otras aplicaciones industriales.

Gotero: Herramienta que permite contener y suministrar agua por medio de goteo (gota a gota)

Hilo: Hebra larga y delgada de un materia textil, especialmente la que se usa para coser.

Macetero: Soporte para colocar macetas de plantas.

Marcador: Instrumento semejante a un bolígrafo o a una estilográfica, que escribe o dibuja con un trazo generalmente más grueso que el habitual, mediante una escobilla o pincel de fieltro.

Nervadura: Conjunto de los nervios de una hoja.

Papel ledger: Papel más grueso y resistente que el papel bond.

Pasta de arcilla lista para usarse: Arcilla comercial sintética que viene preparada para ser utilizada.

Pigmento: Materia colorante que se usa en la pintura.

Pigmento acrílico: Materia colorante de mayor durabilidad y adhesión.

Precolombino: Anterior a los descubrimientos de Cristóbal Colón.

Pliego: Hoja de papel que no se expende ni se usa doblada.

Probeta: Tubo de cristal, con pie o sin él, cerrado por un extremo y destinado a contener líquidos o gases.

Recipiente: Utensilio destinado a guardar o conservar algo.

Témpera: pintura hecha con colores preparados con líquidos glutinosos y calientes, como el agua de cola. Tipo de pintura al temple más densa que la acuarela.

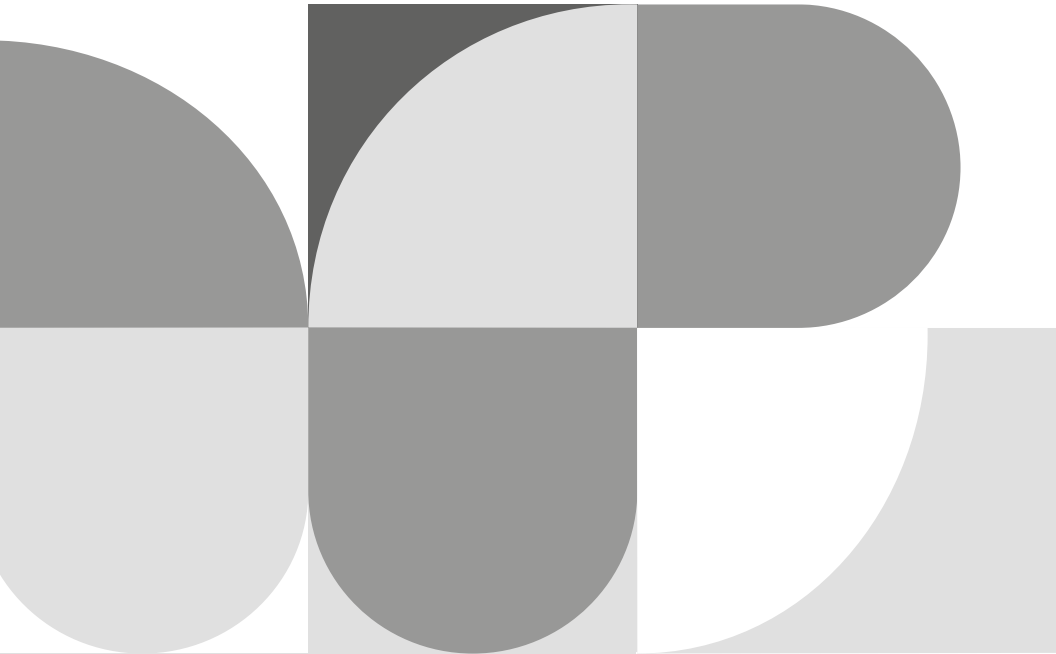
Soporte: Material en cuya superficie se registra información, como el papel, la cinta de video o el disco compacto.

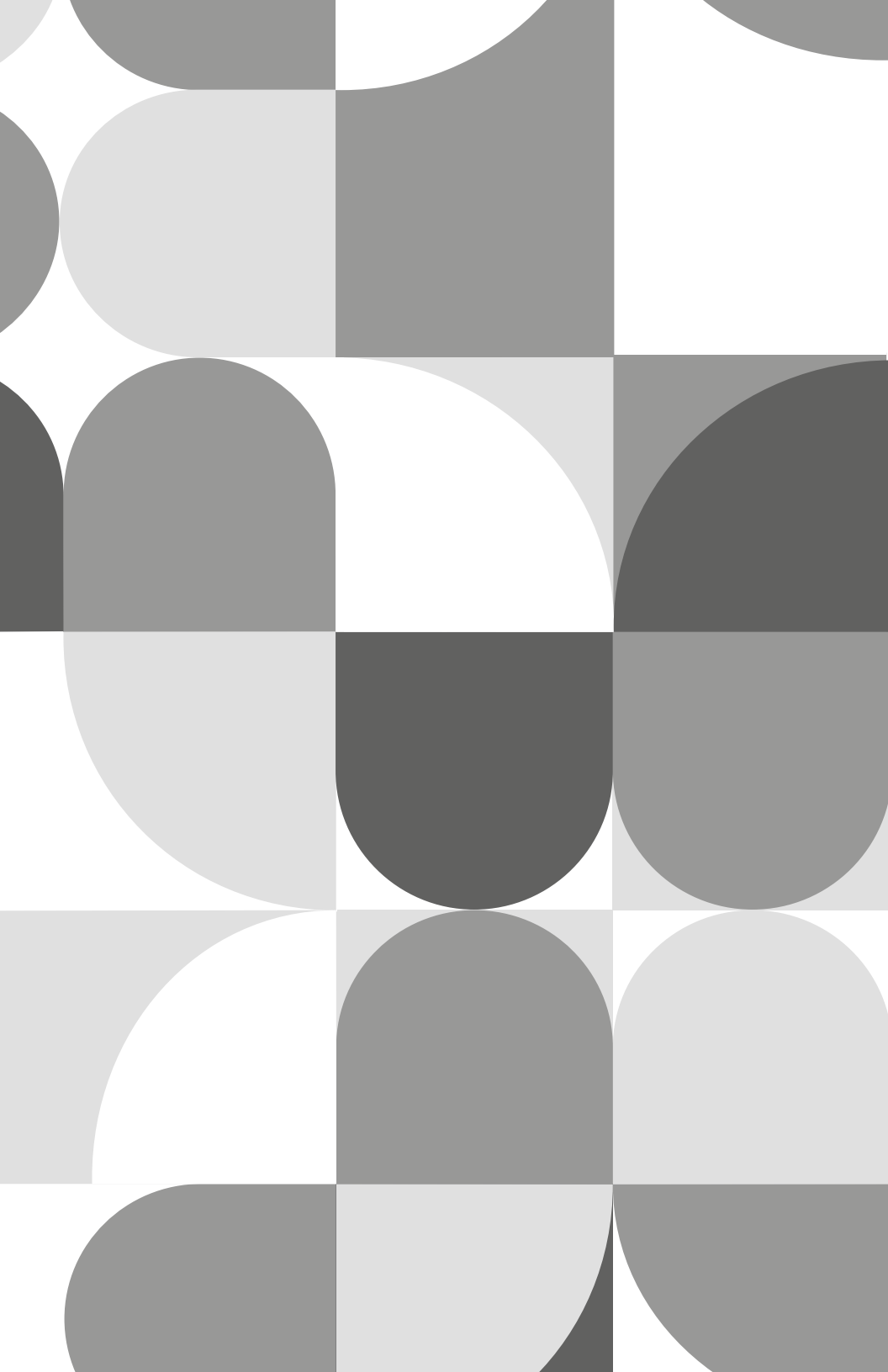
Textura: Estructura, disposición de las partes de un cuerpo.

Tinta china: Sustancia de color, fluida o viscosa, para escribir, dibujar o imprimir.

Tiza oleosa: crayón que posee aceite.

Referencias





Pérez, V., Ávila, F. & Narváez, G., (2016) Bateria de evaluación del pensamiento creativo. *Revista Global de Negocios*. 4, (3), pp. 1-15. Recuperado de: <http://www.theibfr2.com/RePEc/ibf/rgnego/rgn-v4n3-2016/RGN-V4N3-2016-1.pdf>

Caivano, José Luis. (2001). Investigation on visual object from a semiotic point of view, with special emphasis on visual signs produced by light: colour and “cesia”. *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales. Universidad Nacional de Jujuy*, (17), 85-99. Recuperado en 14 de octubre de 2018, de: http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1668-81042001000200005&lng=es&tlng=en.

Carmen Díaz Jiménez. Ediciones de la Torre. ISBN 84-7960-063-2

Díaz, C. (1993) *Alfabeto gráfico: alfabetización visual : (desarrollo creativo-cognitivo)*

Dondis, D. A. (1976). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Gustavo Gili. ISBN: 978-84-252-2929-9

Eagleman, D. (2017) *El cerebro: Nuestra historia*. ANAGRAMA. Barcelona, España.

Fernández Zabala, A. y Goñi Palacios

E. (2008) El autoconcepto infantil: Una revisión necesaria . International Journal of Developmental and Educational Psycholog. Revista de Psicología, 2 (1). ISSN: 0214-9877. pp: 13-22. Recuperado de :http://infad.eu/RevistaINFAD/2008/n1/volumen2/INFAD_010220_13-22.pdf

Flores, M. (2017) Propuesta para la categorización de los factores relacionados con la creatividad, desde Guilford hasta nuestros días. SD2017 - Systems & Design:From Theory to Product Valencia, Universitat Politècnica de València, 2017 DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/SD2017.2017.7065>

Goethe, Johann W. Esbozo de una teoría de los colores. Goethe, Johann W. Obras completas. Vol. I. Madrid: Aguilar, 1974

González, N. (2018) Claroscuro

González, N & Villalobos, S. Visualización imaginativa: Todos somos árboles

Hernández, F. (2006) De La Alfabetización Visual Al Alfabetismo de La Cultura V. "From Visual Literacy to Visual Culture Literacy" durante el International InSEA Congress, Viseu, Portugal. 1-5 Marzo, 2006, recuperado de: <https://es.scribd.com/document/61883754/De->

La-Alfabetizacion-Visual-Al-Alfabetismo-de-La-Cultura-V

Herman, A. (2017) Inteligencia visual. Plataforma Editorial. Barcelona, España. ISBN: 978-84-17002-00-8

Lossada, F. (2012) El color y sus armonías. Colección textos Universitarios. Recuperado de: <http://www.serbi.ula.ve/serbiula/librose/pva/Libros%20de%20PVA%20para%20libr%20digital/colorarmonias.pdf>

Lowenfeld, V. (1973) El niño y su arte. Editorial Kapelusz, S.A. Buenos Aires, Argentina.

Mendieta, I. (2015). Color, materia y metodología.(Tesis doctoral) Universitat Politècnica de València. Facultad de Bellas Artes. Facultat de Belles Arts. España. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10251/47304>.

Rizzi, M., & Silva, M. (2017). Abordagem Triangular do Ensino das Artes e Culturas Visuais: uma teoria complexa em permanente construção para uma constante resposta ao contemporâneo. Revista GEARTE, 4(2). doi:<https://doi.org/10.22456/2357-9854.71934>

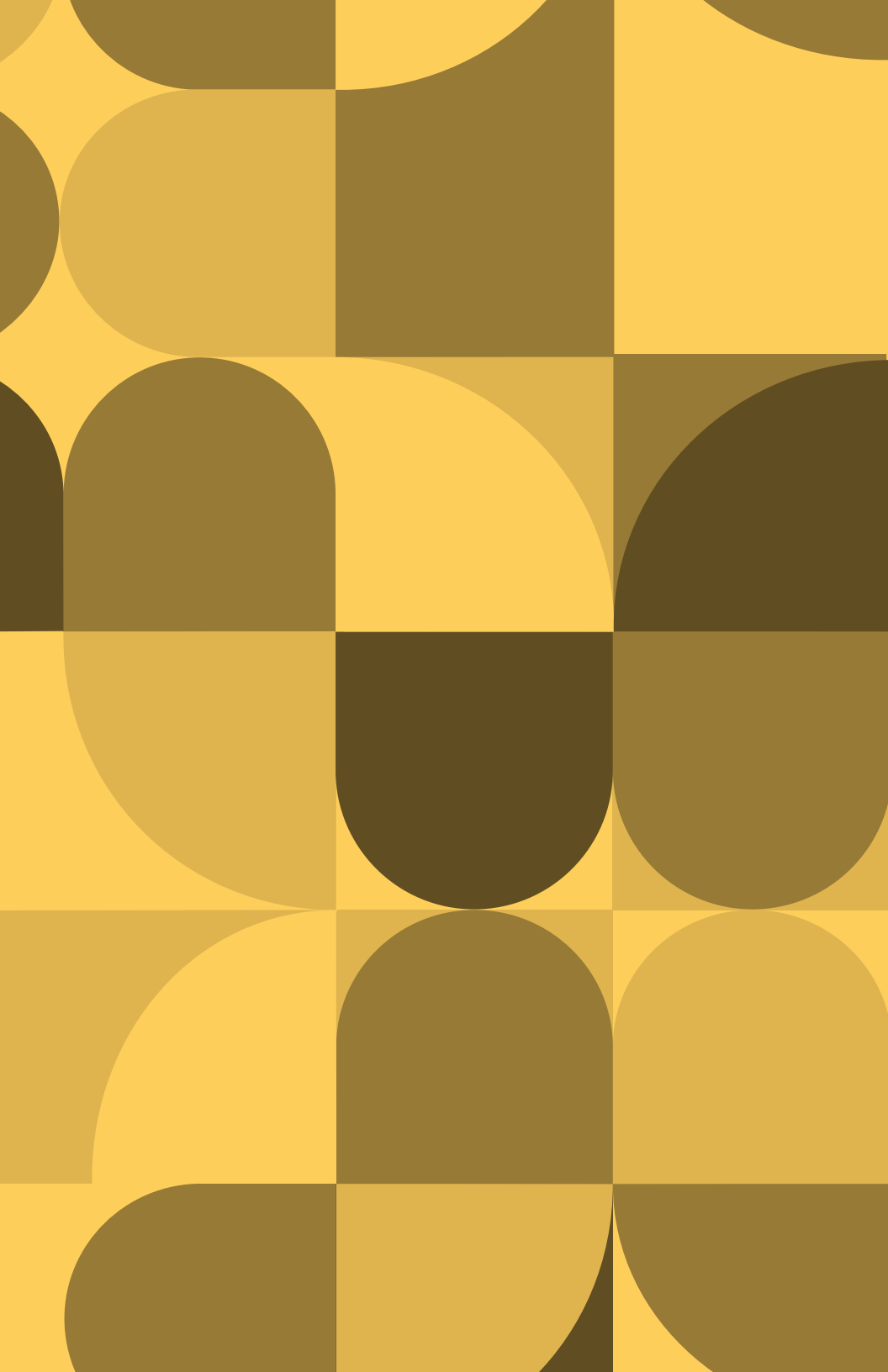
Venegas, C., & Acevedo, C.,(2017) Mecanismos de decodificación semiótica utilizados para interpretar los signos en un

proceso de comunicación no lingüística. Revista Ciencia y Tecnología. 13(2). pp. 21-31. ISSN 1810-6781. Recuperado de: <http://www.revistas.unitru.edu.pe/index.php/PGM/article/view/1853/1787>

Villalobos, S. (2018) Cuento: El respiro de las células

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

Zabala, A. F., & Palacios, E. G. (2008). El autoconcepto infantil: una revisión necesaria. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(1), 13-22. Recuperado de: <http://www.redalyc.org>





UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA

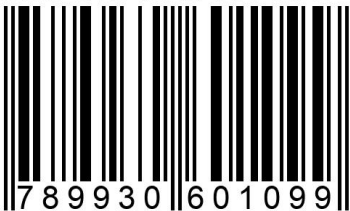


SEDE DE
OCCIDENTE



CI
Coordinación
de investigación

ISBN: 978-9930-601-09-9



9 789930 601099