

Aprender haciendo y hacer pensando

Actividades de exploración artística y
filosófica para niños en la segunda infancia

Autora:

Paula Andrea Alonso Torres

Profesora Guía:

Alejandra Amenábar Álamos

Diciembre 2023

Santiago, Chile

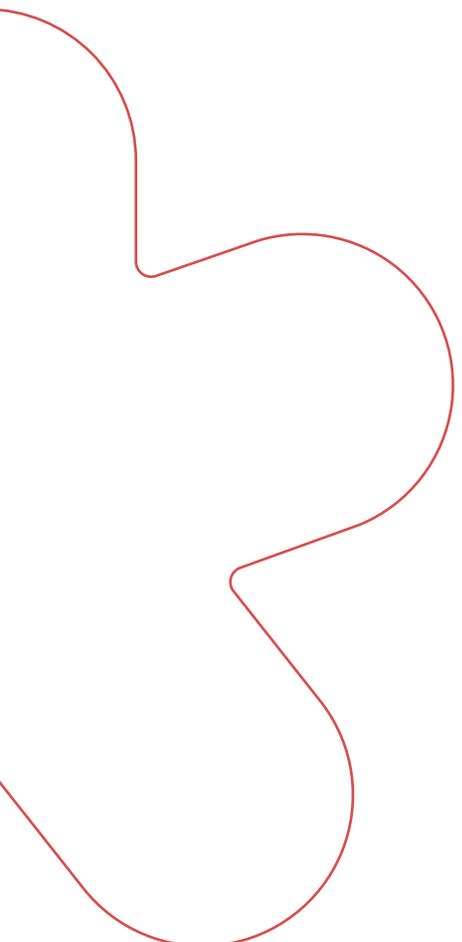
Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la
Pontificia Universidad Católica de Chile para optar
al título profesional de Diseñadora.



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

DISEÑO | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño





Se prohíbe la reproducción total o parcial de este documento por cualquier medio sin el previo y expreso consentimiento por escrito de la autora a cualquier persona o actividad que sean ajenas al mismo.

Agradecimientos

A los niños y niñas del colegio Chiara-
valle por participar en las clases y en
las actividades, por darme el espacio
para trabajar juntos y por todo el cariño
entregado durante todo el semestre,
agradezco a cada uno de ustedes.

A la coordinación del colegio, por la
confianza depositada en mí para guiar
las clases de arte.

A Alejandra Amenabar por acompañar-
me durante todo el proceso, estando
siempre atenta a mis avances y cons-
tantemente enriqueciendo mi proyecto
con sus conocimientos.

A mi familia por la infinita paciencia
y por el apoyo incondicional que me
entregan.

A mis amigas que han sido fundamen-
tales durante toda la carrera, especial-
mente a Isidora Biron y Sofía Barrera.

A todos y todas los que participaron en
este proyecto, muchas gracias.

1. Introducción	7
1.1 Prefacio	8
1.2 Resumen	9
1.3 Introducción	10
2. Marco teórico	14
2.1 Habilidades del s.XXI	15
2.2 Pensamiento crítico y pensamiento creativo	18
2.3 Metacognición	21
2.4 Educación como práctica de libertad	22
2.5 Segunda infancia	23
2.6 Arte como motor	24
3. Formulación del proyecto	26
3.1 Formulación	27
3.2 Contexto de implementación	-
3.2.1 Usuario	28
3.2.2 Contexto	29
3.3.3 Patrón de valor	33
3.3 Antecedentes	34
3.4 Referentes	36
4. Desarrollo de proyecto	38
4.1 Metodología proyectual	39

4.2 Interacciones claves preliminares	43
4.3 Etapa de desarrollo	48
Investigación	46
6.3.1 Entrevistas a expertos	49
6.3.2 Objetivos de aprendizajes MINEDUC	50
6.3.3 Filosofía para niños y niñas	52
4.4 Aproximaciones	53
6.4.1 Lineamientos actividades	53
6.4.2 Actividades previas	55
6.4.3 Planificación	59
4.5 Desarrollo proyectual	61
6.5.1 Descripción actividades	62
6.5.2 Trabajo en salón	74
6.5.3 matriz de observación	76
4.6 Prototipado	56
6.6.1 Resultados [libro y marca]	80
6.6.2 Evaluación de gestión	85
6.6.3 Información de desempeño	89
Conclusiones del proyecto	95
Referencias bibliográficas	98
Anexos	102

Introducción

al proyecto

Durante mi etapa universitaria me he aproximado cada vez más al ámbito educativo, inicialmente a través de trabajos académicos y ahora involucrándome en proyectos personales. Este interés por la educación ha ido creciendo en mí a lo largo de los últimos años, a medida que comprendo el impacto que una educación integral y con sentido puede tener en la forma en que entendemos y nos desenvolvemos en el mundo.

En el transcurso de este año, he tenido la oportunidad de desempeñarme como profesora de arte en el Colegio Chiaravelle Montessori, trabajando con niños y niñas de 7 a 12 años. He abordado esta experiencia desde una perspectiva crítica, buscando comprender cómo la creatividad puede ser estimulada y cómo el diseño puede contribuir de manera integrada al proceso educativo. Este acercamiento me ha permitido explorar las conexiones entre la creatividad, el diseño y la educación de una manera enriquecedora y reflexiva.

El currículum del siglo XXI reclama el desarrollo de habilidades diferentes a la memorización y la competitividad académica, arraigadas en los currículos escolares tradicionales, ya que estos no promueven la capacidad de adaptación a entornos cambiantes. En este contexto, el pensamiento crítico y la creatividad han sido identificados como habilidades esenciales de este siglo.

No es casualidad que estas últimas sean habilidades destacadas, ya que a través de ellas se pueden hallar múltiples soluciones y formular diversas preguntas para explorar distintos enfoques. Sin embargo, preocupa la observada disminución en los niveles de creatividad en los niños. A esto se suma la falta de herramientas centradas en la metacognición, ya que se dificulta la evaluación precisa de estas habilidades.

Ante tal escenario, se plantea el arte como un medio para desarrollar el pensamiento crítico y competencias metacognitivas a través de procesos creativos. El desafío consiste en proporcionar a los niños en la segunda infancia herramientas que les permitan comprender sus propios procesos de aprendizaje de manera lúdica mediante el diseño de material educativo, construyendo un puente entre lo visual y el aprendizaje significativo.

Palabras clave:

Pensamiento crítico, metacognición, creatividad, arte

Estamos viviendo una crisis de creatividad. Autores como Kim (2011) y Carruthers (2022) han postulado que desde 1990, a pesar de que las puntuaciones de IQ han aumentado, las puntuaciones de pensamiento creativo han disminuido significativamente (test de Torrance¹). Se han dado diferentes explicaciones a este fenómeno, Carroll (2013) teoriza que la estandarización en la educación, específicamente en las pruebas que se aplican a los niños², devalúan el proceso educativo al convertir los logros de los alumnos en resultados de exámenes y esta limitación afectará directamente la capacidad de innovación de los mismos. Easter (2021) expresa que las formas de vida apresuradas y excesivamente programadas son las verdaderas culpables de esta decadencia en el desarrollo del pensamiento creativo, sentenciando “estamos demasiado ocupados y entretenidos para que la creatividad florezca” (p.20). En un contexto de Inteligencia Artificial (IA) emergente, Segarra (2023) plantea que el avance y mejoramiento de esta tecnología está transformando la creatividad, afirmando que el enfoque de ésta, no deben ser las ideas (prompts) sino los sistemas de información que las crean, así como todas las posibles conexiones que se pueden crear dentro de un

tema, la visión del último autor tiene un punto interesante en cuanto a que no se limita a hacer un juicio sobre cómo se ve ese cambio con la IA, mas explica cómo las tecnologías están alterando el paradigma de lo que se entiende como creatividad.

El concepto creatividad puede ser observado desde varios parámetros y desde diferentes disciplinas, por lo que no se limita a una característica puramente artística (Sternberg y Lubart, 1997), Martín (2020) en su tesis doctoral sobre perspectivas de la creatividad y su vinculación con la educación escolar, entiende lo anterior cuando describe la creatividad como “un camino para el descubrimiento de los demás (intervenciones técnicas, resultados científicos, artísticos) (p.23) La autora recién mencionada es parte de una creciente tendencia en el estudio de la creatividad como parte de procesos interdisciplinarios (Weir, 2022).

La aproximación anterior se condice con una experiencia en un encuentro interdisciplinario entre la Facultad de Ciencias, Artes, Ciencias Sociales, Filosofía y Humanidades realizado durante 2017 en la Universidad de Chile, en esta ocasión, le preguntaron al biólogo Humberto Maturana si se puede enseñar la creatividad, a lo que él respondió:

¹ Es importante puntualizar cuál es el estándar con el que se mide la creatividad, uno de los test de creatividad más utilizados y aceptados son las Pruebas Torrance de Pensamiento Creativo (TTCT) desarrollado por E. Paul Torrance en la década de 1960. En específico son un conjunto de pruebas estandarizadas diseñadas para medir la creatividad que contemplan 4 sub-pruebas en fluidez figural, originalidad figural, fluidez verbal y originalidad verbal

² A lo largo de este documento se utilizará la palabra niños para referirse tanto a niños como a niñas.

“La creatividad no se enseña se libera ¿cómo se deja que los otros seres operen desde su condición básica y creatividad? Dejándolos ser, escuchando las preguntas de los niños, contestando las preguntas de los adultos. No es que se potencie la creatividad, se abre un espacio y según las circunstancias en que estamos es cómo se orienta”

(Maturana, 2017, párr. 6).

Dentro de esta misma frase se pueden distinguir dos elementos importantes, por un lado, está la idea de la creatividad como un valor innato del ser humano al que todos tenemos acceso, Rubin (2023) en su libro *The creative act: A way of being*, se refiere extensamente al tema haciendo énfasis en que

“La creatividad no es una capacidad rara. No es difícil acceder a ella. La creatividad es un aspecto fundamental del ser humano. Es nuestro derecho de nacimiento. Y es para todos nosotros”

(p.7). por otro lado, se devela que son las preguntas las que pueden guiar el proceso creativo, Elder y Paul (2005) sostienen esto bajo principios socráticos, indicando que “la calidad de nuestro pensamiento está en la calidad de nuestras preguntas” (p.4). Considerando lo descrito, es importante revisar si lo anterior se refleja en el contexto educacional actual. Johnson (2019) hace un análisis del panorama educacional y comenta que “el currículo escolar en Chile responde a un modelo pedagógico por objetivos, que esencialmente responde a un enfoque positivista de la educación” (párr. 1). Este tipo de enfoques tiene un problema de fondo, donde el conocimien-

to se reduce a una lista de objetivos empíricamente observables y tienen una estructura rígida, lo que limita las posibilidades que tiene el profesorado para aplicar evaluaciones auténticas desde una perspectiva constructivista, en la que se hable de aprendizaje activo y situado (Álvarez, 2005). Considerando lo anterior, se evidencia que el espacio para la creatividad y el pensamiento crítico es limitado en un currículo diseñado para la memorización y competitividad escolar.

La creatividad y el pensamiento crítico son especialmente relevantes, considerando que son unas de las primeras aptitudes descritas en las “Habilidades del S. XXI”(UNESCO, 2017), que son una serie de competencias necesarias para enfrentar la era tecnológica. Desde The Partnership for 21st Century Skills lo describen de la siguiente manera:

“En el contexto de la enseñanza de los conocimientos básicos, los estudiantes también deben aprender las habilidades esenciales para el éxito en el mundo actual, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la comunicación y la colaboración.”

(The Partnership for 21st Century Skills, 2009, P21 Framework Definitions). Estos lineamientos han sido fundamentales para darle importancia a habilidades que hasta hace poco tiempo parecían no estar presentes en la educación tradicional (Care et al., 2018). Esto, en conjunto con el objetivo de desarrollo sostenible 4 *Educación de calidad* donde se hace un llamado a invertir en la creatividad, por ser un sector que tiene la capacidad de adaptarse rápidamente y adecuarse a los desafíos que se presenten (UNESCO, n.d.)

Delgado (2019) plantea que recientemente hemos descubierto la gran sensibilidad de los niños hacia el aprendizaje y la importancia de fomentar el desarrollo de ciertas habilidades desde la infancia si se desea obtener resultados significativos, por esto el desarrollo de competencias del S.XXI no debe retratarse ni limitarse a estudiantes en la educación superior sino que es esencial brindar apoyo a los estudiantes para desarrollar competencias y habilidades metacognitivas desde los primeros años de la educación formal (Scott, 2015).

Por esto es necesario integrar las habilidades mencionadas anteriormente, en los enfoques pedagógicos y

los contenidos curriculares existentes, para así, tener más herramientas concretas que le permitan a los niños estar más preparados para los desafíos del siglo.

En base a lo mencionado anteriormente, surge como oportunidad fomentar el desarrollo de pensamiento crítico en niños en la segunda infancia mediante la exploración material y otros procesos creativos, dentro de los mismos salones de clases, presentándoles el arte como una forma de generar conocimiento significativo, usando una perspectiva de diseño para la educación entendiendo que “entre el docente y el alumno como usuario final, encontramos al diseñador como intérprete del mensaje educativo” (Herrera & Latapie, 2010)) donde el diseño pueda traducirse en un bien social.

Marco

teórico

Vivimos en una época fascinante de cambios tecnológicos, autores como Gauri et al. (2019) desde 2015 han llamado a esta nueva era digital la quinta revolución industrial. Según Noble et al. (2022) esta era se puede describir como un sistema que engloba la noción de colaboraciones armoniosas entre personas y máquinas, caracterizada por la convergencia de las tecnologías digitales, físicas y biológicas. Voogt y Pareja Roblin (2010) plantean que el paso de una sociedad industrial a una sociedad de la información y el conocimiento tiene implicaciones de gran alcance para el tipo de habilidades que tiene que adquirir la población, por esto, las habilidades del siglo XXI son necesarias en prácticamente todos los ámbitos: cooperación, comunicación, alfabetización en TIC, conocimiento cultural, creatividad, pensamiento crítico y capacidad de resolución de problema, serían las competencias necesarias para funcionar adecuadamente en la sociedad moderna y para poder hacer una contribución útil a ella.

Existen muchas visiones sobre cuál va a ser el rol de estas nuevas tecnologías en el ámbito educativo. Por un lado están los que creen que la inteligencia artificial (IA) es una amenaza y un peligro para la educación

actual, como quedó constatado en una carta al London Times donde se lee “No confiamos en que las grandes empresas digitales sean capaces de regularse a sí mismas en interés de los estudiantes, el personal y las escuelas. En el pasado, el Gobierno no se ha mostrado capaz o dispuesto a hacerlo” (Milmo, 2023, párr. 5) y por otro, se encuentran personas como Sal Khan (2023), creador de la Khan Academy, quien menciona que la inteligencia artificial tiene el potencial de acelerar drásticamente la educación tal y como la conocemos. En su nueva plataforma potenciada por IA describen como el uso de estas tecnologías ayuda a fomentar el diálogo y la discusión socrática al brindar un espacio seguro para que los estudiantes refinen sus argumentos. (Yamkovenko, 2023). Agregando a lo anterior la IA tiene la capacidad de apoyar el pensamiento divergente, asociando conceptos remotos y generando ideas a partir de ellos inspirando a las personas a pensar más allá de sus ideas preconcebidas sobre lo que es posible o deseable (Eapen, 2023).

Más allá de las posibles visiones respecto a esta disyuntiva, queda en evidencia que el cambio tecnológico está afectando la educación. Es por lo tanto necesario entender cuáles son las formas de crear conocimiento y entender diferentes alternativas para desarrollar el mismo.

Una posible forma de producir conocimiento es a través de la materialidad y el quehacer artístico, desde el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio reconocen la importancia de la educación artística “como una de las herramientas más eficientes para avanzar en la generación integral de las nuevas generaciones” (MINCAP, 2020, p.7). Bajo el anterior postulado, se entiende que el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo, que Elder & Paul (2005) describen ampliamente, va ligado a nuestra calidad de vida, la que a su vez es determinada por la calidad de nuestro pensamiento, y este último, a su vez, viene determinada por la calidad de nuestras preguntas, porque las preguntas son la fuerza motriz del pensamiento.

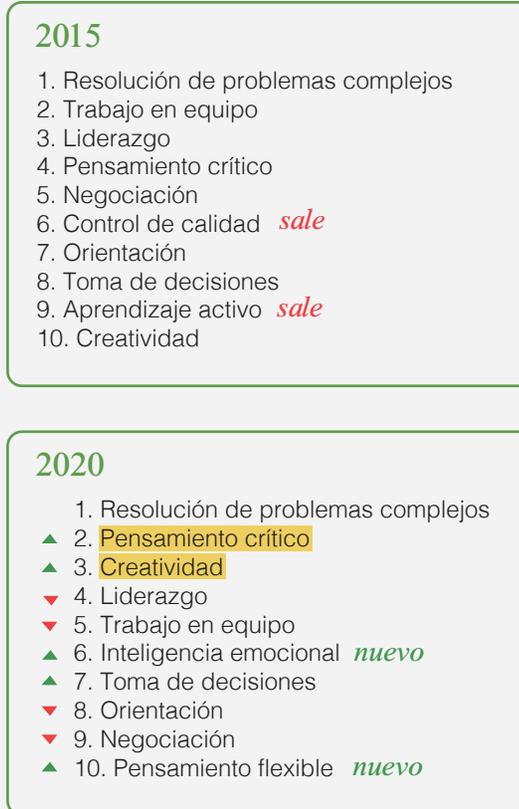
“Las virtudes se educan y se practican, el desarrollo de las habilidades (de pensamiento) está por sobre el conocimiento específico. Este último es de muy fácil acceso. Una persona mentalmente bien preparada aprende ese conocimiento específico”

(Cuatro cabezas con kike mujica, s. f.)

Villa y Poblete (2007) como se citó en Bezanilla-Albisua et al. (2017), plantean que existen distintos tipos de pensamiento, entre ellos: analítico, sistémico, reflexivo, lógico, creativo, analógico, divergente, lateral, convergente, interrogativo, deliberativo, discursivo, colegiado, práctico, deductivo, inductivo y crítico. Por otro lado, según el informe del Committee for Economic Development (2015) sobre competencias esenciales para la contratación de empleados, se destacan dos habilidades, entre otras, que resultan difíciles de encontrar en los profesionales actuales:

El pensamiento crítico y la creatividad.

La siguiente tabla muestra un resumen de las competencias mejor valoradas por los empleadores. Es relevante destacar el cambio de prioridad luego de cinco años, especialmente considerando que la disminución en la creatividad de los niños, que podrá afectar directamente en su futuro profesional.



▲ sube en la tabla respecto a 2015 ▼ baja en la tabla respecto a 2015

Figura 1. Elaboración propia
Adaptada de Alexander, Adams Becker, Cummins & Hall Glesinger, 2017.

El *pensamiento crítico* es una de las competencias en alza en la tabla, y a pesar de que los autores que investigan y escriben sobre éste coinciden en su relevancia, se registran una gran variedad de definiciones, pues enfatizan un aspecto u otro dependiendo del ámbito en el que se especializan (Bezánilla-Albisua et al., 2017) En el marco educativo es adecuada la definición que hacen desde la fundación del pensamiento crítico donde lo describen como aquel “modo de pensar, sobre cualquier tema o problema, en el que el pensador mejora la calidad de su pensamiento haciéndose cargo de las estructuras inherentes al pensamiento e imponiéndole normas intelectuales al mismo” (Paul y Elder, 2001, p.4). Este marco tiene tres componentes:

La unión de estos elementos es la que según Paul y Elder lleva a generar ideas y conocimiento significativo. Vale agregar que desde el Ministerio de Educación (MINEDUC) se reconoce la importancia del pensamiento crítico como parte de la formación integral de los alumnos, y es parte currículum nacional en los diferentes niveles (MINEDUC, s.f) haciendo énfasis en los niveles superiores.



Figura 2. Componentes del pensamiento crítico.
Elaboración propia basado en Paul y Elder, 2001.

En cuanto al *pensamiento creativo*, es otra de las habilidades que aumenta considerablemente en la tabla, por esto hay que entender cómo se define, Duff et al. (2013) explica que requiere combinar y recombinar rápidamente las representaciones mentales existentes para crear ideas y formas de pensar novedosas. Para Young (1985) es la integración paradójica entre el ser y el hacer, asimilando diferentes polaridades para encontrar nuevas direcciones y puntos de vista no explorados. Más recientemente, Segarra (2023) lo describe como un flujo energético donde la razón y la emoción interactúan, volviendo tangible lo intangible y abriendo un espacio mental donde se pueden unir, conectar y fusionar ideas. Estas definiciones coinciden en que el pensamiento creativo implica la interacción entre la razón y la emoción, la creación de ideas novedosas y la combinación de elementos existentes de manera original.

El *pensamiento crítico* y el *pensamiento creativo* están íntimamente conectados y son necesarios para el desarrollo y la generación de conocimiento, si bien el primero es convergente y el segundo es divergente (Meller, 2017), este autor menciona que la distinción que se hace entre ambos no aporta desde un punto de vista edu-

cativos pues no existe un pensamiento crítico o un pensamiento creativo totalmente puro, es precisamente el pensamiento de orden superior el que lleva a la crítica y la creatividad, entonces se funda tanto en la creatividad como en la racionalidad (Lipmann, 1997).

Estas formas de pensamiento tienen también un fundamento desde la neurociencia, en un estudio realizado por Beaty et al. (2018) encontraron una correlación positiva entre las áreas del cerebro sensorio-motoras y la controlabilidad límite, lo que implica que las subredes del cerebro que se integran en las áreas sensoriomotoras desempeñan un papel más importante en la obtención de respuestas creativas en tareas de pensamiento divergente o procesos artísticos. Esencialmente, las personas creativas tienen una mayor capacidad de coactivar redes neuronales que normalmente funcionan por separado. Esto nos permite establecer que existen vínculos relevantes entre estos dos tipos de pensamientos y que las actividades creativas generan interacciones entre ellos.

Indicadores de metacognición:

KARAN Y LANO
(1978)

SUPERVISIÓN

REGULACIÓN

PERCEPCIÓN

HALLER, CHILD Y WALBERG
(1988)

CONCIENCIA DE LOS PROCESOS MENTALES

CONOCIMIENTO DE LAS CAPACIDADES COGNITIVAS

MONTSE TESOURO
(2005)

CONOCIMIENTO (LO QUE SÉ)

HABILIDADES (LO QUE SÉ HACER CON LO QUE SÉ)

ACTITUDES (CÓMO ME CONPORTO EN EL MUNDO CON LO QUE SÉ HACER)

Entender lo anterior resulta importante para poder evaluar el pensamiento crítico, creativo y divergente como metacompetencias clave en el mundo actual en la misma línea con las Habilidades del siglo XXI. Para hacerse una idea de qué es y cómo funciona el proceso metacognitivo hay que definirlo, Shirodkar (s.f) lo describe como “la comprensión de lo que uno ya sabe, una comprensión correcta del aprendizaje, de los conocimientos y destrezas necesarios, junto con la capacidad de extraer conclusiones precisas sobre cómo aplicar de forma eficaz y fiable los conocimientos estratégicos propios a una situación determinada”(p.2). En este caso, para poder medir esta capacidad se utilizará la definición descrita por Salmelón-Pérez, et al (2010): “Consciencia del escolar sobre su nivel de dominio en la tarea y de los momentos que la componen”(p.7) esto en un esfuerzo de hacer visible el aprendizaje.

Existen varios indicadores de metacognición que se ocupan en la educación formal, en la tabla del lado izquierdo se hace un resumen de indicadores propuestos por autores que serán parte fundamental de la evaluación del proyecto.

Esta idea de metacognición no sólo aplica a los estudiantes, sino que también se extrapola a los docentes quienes trabajan directamente con ellos. Esta forma de enseñar es conocida como pedagogía crítica, que se enfoca en la enseñanza a través del diálogo (dialéctica), lo que permite a las personas comprender las situaciones de opresión, para que puedan comenzar a construir una nueva realidad sin dominación ni desigualdad (Morales, 2014). Esta forma de enseñar está estrechamente relacionada con entender cómo piensan y entienden los alumnos.

Figura 3. Indicadores de metacognición. Elaboración propia basado Nacimiento y Mora-Merchán, 2014. Tesouro, 2005

Nadie es, si prohíbe que otros sean”

Paulo Freire, 1968

Lo anterior, se puede vincular al pensamiento del pedagogo Paulo Freire, quien desarrolla el concepto de conciencia crítica. Éste implica el desarrollo de una actitud reflexiva, crítica y transformadora tanto en los educadores como en los estudiantes. Esta conciencia crítica conduce a la práctica de la libertad, que no se limita a la expresión verbal, sino que exige también la acción (Libertad, 2015). En síntesis propone generar un cambio en el paradigma educativo actual, en el que el conocimiento se deposita en alumnos pasivos (que Freire denomina como educación bancaria), y propone en su lugar una educación problematizadora que implica una relación recíproca entre educadores y estudiantes. Este enfoque fomenta un diálogo y una comunicación continuos, haciendo hincapié en la importancia de la interacción y el intercambio de ideas. En última instancia, la toma de conciencia de los procesos educativos implica un proceso de liberación e integración, como sujeto de la historia y de la transformación de la sociedad (Carreño, 2009).

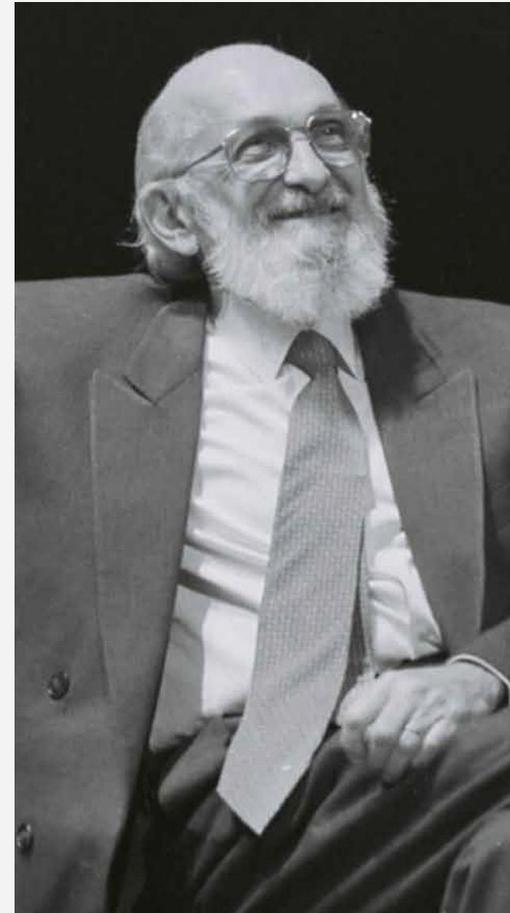


Figura 4
Instituto Paulo Freire, s.f

La segunda infancia es el grupo comprendido entre los 6 y 12 años (Iplacex, 2020). En la teoría psicosocial de Erikson (2002) se distinguen 8 etapas en la vida de una persona, la etapa denominada como latencia es el inicio de la edad escolar y del aprendizaje sistemático, en este grupo el conflicto es sobre la laboriosidad y la inferioridad,

Erikson teoriza que es en esta edad donde se hace la iniciación tecnológica y la "formación para el futuro profesional, la productividad y la creatividad"

(Bordignon, 2005, p.56) por esto, el aprendizaje sistemático debe ser apoyado por los padres y educadores para el desarrollo óptimo estas competencias, ya que, la falta de ellas podría provocar sentimientos de inferioridad (Bordignon, 2005). Con la resolución del conflicto laboriosidad e inferioridad se comienza a crear una identidad, es por esto que trabajar estas habilidades será clave para la relación que generan los niños con el aprendizaje. Considerando lo anterior, se hace necesario cuestionar cuáles son las formas en la que se imparte el conocimiento dentro de la educación formal y, como se expuso anteriormente, dentro del currículum nacional en el que a pesar de estar muy cargado, todavía es posible pensar la generación de conocimiento desde otras áreas.

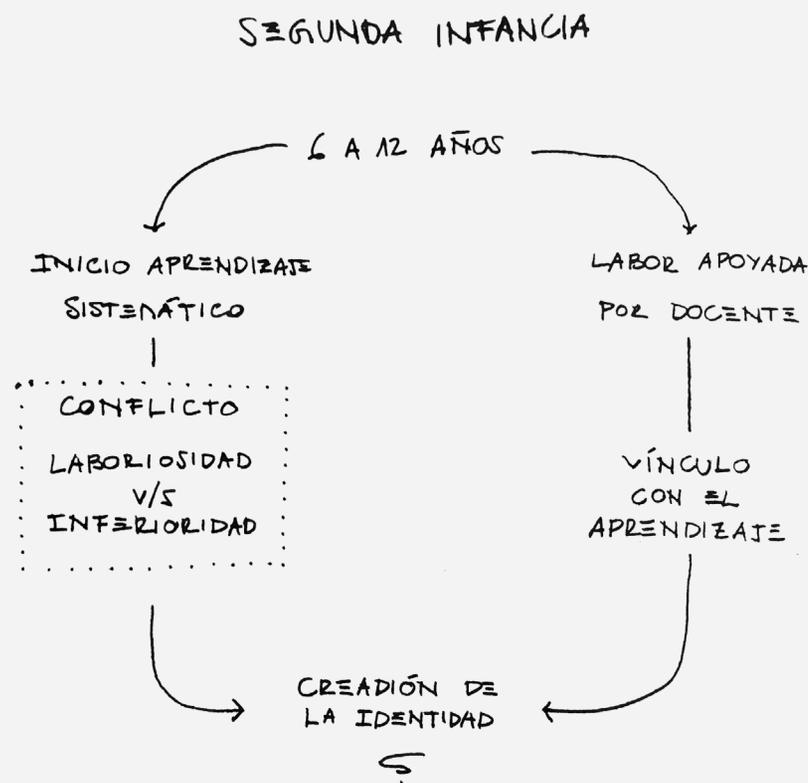


Figura 5. Segunda Infancia. Elaboración propia basado en Erikson (2002)

Errázuriz (1994) plantea que la enseñanza artística se ha centrado principalmente en el quehacer práctico, orientado hacia el desarrollo de habilidades y técnicas desde una perspectiva más funcional. Luego de casi 30 años de este diagnóstico, el informe publicado por el Foro Nacional de Educación Artística reflejó que existe una asimetría en el valor de las disciplinas, ya que la educación artística todavía tiene un rol secundario en el currículum (Mincap, 2021). A raíz de lo anterior, Nicolás del Valle, Coordinador para Chile de Cultura de la Unesco, aseguró que la educación artística es un derecho cultural esencial y comentó que no sólo reconocen el derecho a la educación como un derecho social, sino también como parte del conjunto de derechos culturales (Berroeta, 2022).

Acaso (2014) en la conferencia “Arte mueve la Educación” introduce el concepto arte-educación haciendo el vínculo indisoluble entre ambos, describiendo al “arte como un proceso pedagógico y la educación como un proceso artístico”. Esto en la práctica se traduce en la creación de conocimiento concreto a través de la imagen visual y el conocimiento crítico visual, este último considerado como característica inherente del arte contempo-

ráneo. De igual manera, durante los años ochenta se comenzó a desarrollar un método de investigación llamado “Investigación Basada en las Artes” (IBA), este método se basa en 3 pilares básicos: el literario, el visual y el performativo. Entre sus postulados se pueden destacar:

“En lugar de utilizar únicamente elementos numéricos y lingüísticos, emplea elementos artísticos y estéticos, además no busca proporcionar explicaciones sólidas ni hacer predicciones confiables, sino que busca una nueva perspectiva sobre los fenómenos que son relevantes para el estudio”

(Piccini, 2014, p.7). El énfasis de la IBA se pone en cómo las artes pueden usarse en la educación, creando puentes, conexiones para evocar sentimientos y ofreciendo perspectivas alternativas de conocer y ver el mundo. Esto nos lleva a una investigación que aborda los problemas educativos de manera abierta y divergente utilizando los métodos de la creación artística. (Martínez López de Castro & Domínguez-Lloria, 2019). Estos enfoques nos muestran cómo los procesos creativos son una posible alternativa para generar conocimiento significativo en la educación.

“En una sociedad en la cual los cambios cada vez se producen más rápidamente, donde los entornos visuales cada vez son más potentes y presentes, se hace del todo imprescindible una educación visual y plástica de calidad que afronte el entorno desde una perspectiva crítica y en que la creatividad acontezca un valor de cambio. Esta educación artística ha de permitir trabajar desde la globalidad y la complejidad, entrelazándose con todas las áreas del conocimiento.”

(Vallvé, 2009, p.30)

Formulación

del proyecto

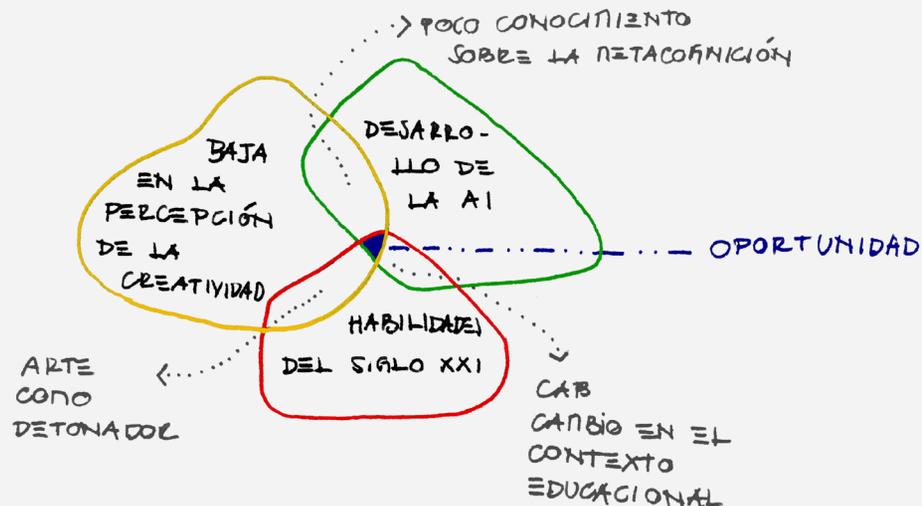


Figura 6. Problemática y oportunidad.
Elaboración propia.

¿Qué?

6 actividades artísticas enfocadas en el desarrollo del pensamiento crítico en niños de entre 9 y 12 años, mediante la exploración material y especulación filosófica, fomentando la metacognición.

¿Por Qué?

Por un lado, nos encontramos en la quinta revolución industrial donde se están transformando diferentes aspectos de la sociedad, entre ellos la educación. Por otro lado, las puntuaciones de pensamiento creativo han disminuido significativamente (Kim, 2011). En este contexto, se ha reconocido la importancia de desarrollar habilidades de pensamiento crítico y reflexivo desde temprana edad, con el fin de comprender el mundo dinámico y cambiante que nos rodea.

¿Para Qué?

Para estimular la creatividad y capacidad de exploración de los niños, fomentando sus habilidades de metacognición lo que les permitirá formular mejores preguntas y analizar problemas desde múltiples perspectivas basando en conductas colaborativas en congruencia con las habilidades del Siglo XXI y los desafíos del futuro.

Objetivo general

Diseñar un conjunto de actividades (6) que fomenten el desarrollo de pensamiento crítico en niños entre los 9 y 12 años, a través la exploración material, especulación filosófica y desabstracción.

Objetivos específicos

OE1: Analizar las aproximaciones con las que se ha unido el arte con las habilidades del siglo XXI en niños en el segundo plano de desarrollo.

OE2: Identificar qué actividades y dinámicas han tenido éxito en la clase de arte para estudiantes de cuarto básico.

OE3: Desarrollar y testear con los niños, actividades que a través de metodología de design thinking que permita aumentar su capacidad de imaginar escenarios y responder preguntas.

OE4: Evaluar las actividades en conjunto con los usuarios, enfatizando la participación activa de los niños en la exploración y generación de ideas.

IOV

Revisión crítica de literatura y otros antecedentes vinculados a la relación que se establece entre el arte, el currículum nacional y el pensamiento crítico en niños/as.

Interpretación de las actividades previas que se han realizado en la clase de arte, para realizar una planificación acertada y conocer el nivel de conocimiento de los alumnos.

Participación activa de los alumnos en la clase en conjunto con el desarrollo de las actividades usando prototipos funcionales.

Entrevistas personales a los niños con la metodología I know, I want to know, I Learned y a través del registro de estas instancias para hacer posibles iteraciones.

USUARIO

Usuario primario: El proyecto está dirigido a niños entre los 9 y 12 años. Este rango etario fue seleccionado considerando el plano de desarrollo cognitivo en el que se encuentran (ver pág XX), esta etapa es particularmente beneficiosa para el desarrollo de actividades manuales. Hay que tener en cuenta que el límite superior del rango es donde se empieza a percibir la baja en la creatividad (Krumm et al., 2015) que como se explicó arriba también se puede relacionar con el desarrollo otras meta-competencias. Este marco etario permite armar un grupo representativo para poder aplicar las actividades.

Usuario secundario: Al ser una experiencia educativa, es fundamental tener en cuenta tanto a niños como a docentes, ya que serán los últimos quienes estén encargados de implementar las actividades, por esto es esencial que el material sea bien comprendido por ellos, de esta manera la implementación se realizará de forma correcta.

Otros actores relevantes y aspectos éticos: Por un lado, hay que considerar a los tutores legales de los niños, ya que, al tratarse de menores de edad, es necesario contar con el consentimiento de ellos para que los niños puedan participar en las actividades. Por otro lado, para el co-desarrollo de las actividades se contó con el apoyo de un psicólogo infantil, especializado en infancia, esto para poder incidir de forma significativa en el desarrollo de los niños.

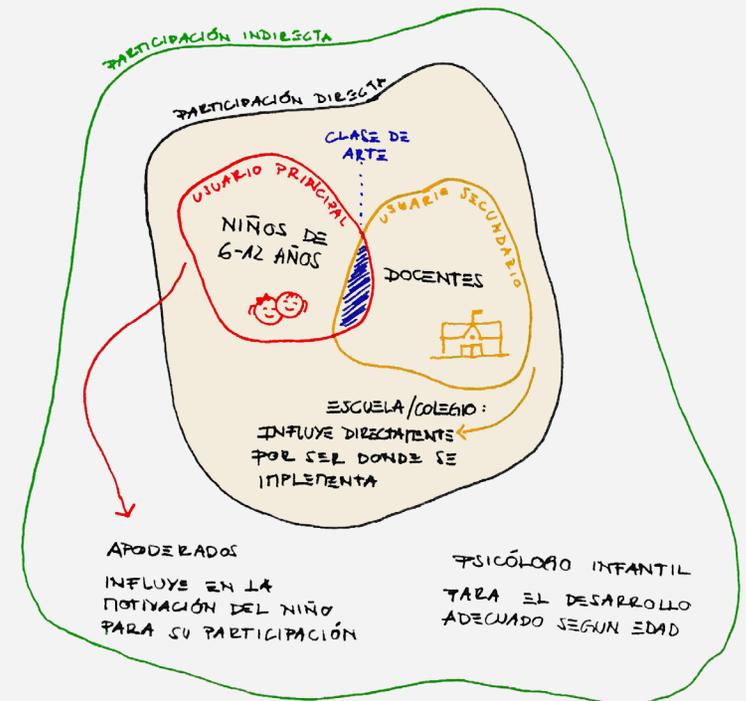


Figura 7. Mapa de usuario.
Elaboración propia.

CONTEXTO

Para la aplicación del proyecto se realizaron las actividades dentro de la jornada escolar de los niños, específicamente en la clase de arte, por ser un espacio que ha sido rezagado a un segundo plano por otras materias (Ver pág xx). Sin embargo, y como se ha mencionado a lo largo del informe, esta materia tiene un carácter mediador entre lo lectivo y lo práctico. También al estar hablando sobre metacognición, es importante que los estudiantes puedan comenzar a trabajar esta metacompetencia dentro del contexto escolar en el que están inmersos.

Con el objetivo de seguir el proceso de aprendizaje de los niños, durante todo el semestre se trabajó en el colegio Chiaravalle Montessori. Este establecimiento utiliza la filosofía y metodología Montessori, que se caracteriza por seguir el desarrollo humano de los niños, es decir, respetando sus intereses, ritmos de aprendizaje y las características individuales de cada uno tal como lo planteaba su fundadora la doctora Maria Montessori (Colegio Chiaravalle Montessori, s. f.). Algunas de las características del colegio son propias del método Montessori, en el corazón de esta filosofía educativa se encuentra un “ambiente preparado” que favorece la autonomía y la inde-

pendencia de los niños. A través de la libertad para elegir actividades dentro de límites establecidos, se busca estimular el aprendizaje autodirigido. Los materiales son seleccionados cuidadosamente y deben ser autocorrectivos, promoviendo la exploración sensorial y el descubrimiento cognitivo. La agrupación de niños de diferentes edades en salas refleja la atención a los distintos ciclos de desarrollo, fomentando el aprendizaje entre pares. Los profesores desempeñan un papel de guías y observadores, respetando el tiempo individual de cada niño y facilitando un ambiente social y ético (Association Montessori Internationale [AMI Montessori], 2023). En este contexto, se destaca la importancia de la educación sensorial y se promueve un respeto mutuo, la resolución pacífica de conflictos y la construcción de una comunidad de aprendizaje positiva.

CONTEXTO

La teoría de los Planos de Desarrollo en la metodología Montessori se refiere a las fases de crecimiento y desarrollo que experimenta el niño durante su vida, el desarrollo de las actividades fue enfocado en estudiantes de Taller 2, que corresponde a niños entre 9 y 12 años. En esta etapa, de acuerdo a esta metodología, los niños buscan una comprensión más profunda y conceptual del mundo que los rodea. Desarrollan un sentido de la justicia y la moralidad, y la socialización se convierte en un aspecto fundamental de su crecimiento. En este período, los niños son naturalmente curiosos y desean explorar temas más complejos y abstractos. (Texto montessori baja california)

El entorno Montessori para el Taller 2 está diseñado para proporcionar oportunidades para la investigación, el trabajo en grupo y el desarrollo de habilidades cognitivas superiores. Se introducen actividades que estimulan la mente lógica y abstracta. Además, se fomenta el desarrollo de habilidades sociales y emocionales a través de proyectos colaborativos y actividades que requieren la cooperación entre compañeros.

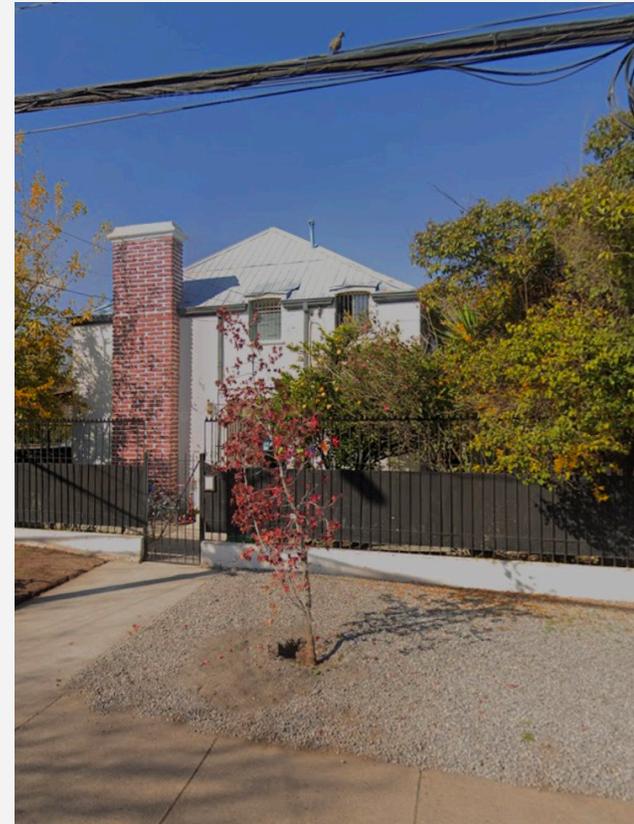


Figura 8
Colegio Chiaravalle, 2023
Street view, Goolge

CONTEXTO

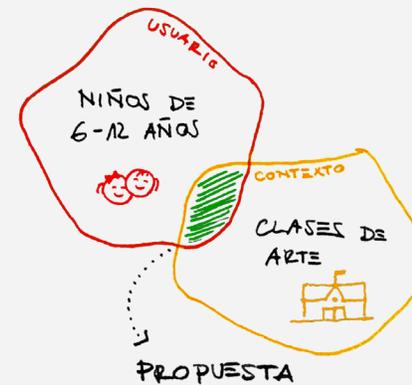
Figura 9. Salón taller 2, Chiaravalle.
Francisco Alonso. 2023



PATRÓN DE VALOR

Mediante el diseño de esta experiencia educativa, los niños realizarán trabajos exploratorios con diversos materiales, aplicando conceptos previamente presentados. Se les brindará la oportunidad de conocer y cuestionar su proceso educativo, integrando bajadas conceptuales y estrategias de pensamiento visual traídas desde el diseño.

El material educativo diseñado actuará como puente entre la comunicación visual y el aprendizaje significativo. Implementando una metodología de design thinking for kids, se proporcionarán herramientas para avanzar en la actividad y potencialmente aplicarlas en otras instancias de su vida escolar, Brancoli (2016) sugiere que incorporar el design thinking enriquecería las metodologías docentes, facilitando la organización de problemas, la jerarquización de ideas en grupos de trabajo, la formulación de desafíos y la definición de objetivos. Además, actuaría como facilitador para crear escenarios donde los alumnos abordan problemas reales y diseñan soluciones mediante este proceso.



- ETAPA 1: EXPLORACIÓN Y DESABSTRACCIÓN
SE COMIENZA POR UNA PEQUEÑA INTRODUCCIÓN SOBRE LOS CONCEPTOS QUE OCUPAREMOS Y DAR LOS LINEAMIENTOS DE LA ACTIVIDAD.
- ETAPA 2: PENSAMIENTO SUBSTRATIVO
ELECCIÓN Y FAMILIARIZACIÓN DEL TEMA QUE SE VA A TRABAJAR, ADEMAS DE LA PRESENTACIÓN DE LOS FUNDAMENTOS TEÓRICOS.
- ETAPA 3: PENSAMIENTO DIALÓGICO
REALIZACIÓN PRÁCTICA DEL PROYECTO DONDE CADA NIÑO REPRESENTA EL CONCEPTO CON LOS DIFERENTES MATERIALES.
- ETAPA 4: REFLEXIÓN
COMPARTIR LOS RESULTADOS DE LOS PROYECTOS CON EL RESTO DE LOS COMPAÑEROS Y EXPLICAR EL SIGNIFICADO DETRÁS DE LA OBRA.

Figura 10. Patrón de valor.
Elaboración propia.

ANTECEDENTES

Nube lab



[Taller Abierto. Nubelab, s.f.]

Es una organización sin fines de lucro que busca potenciar el arte en la educación para transformar los espacios educativos, por esto, su material educativo se desarrolla desde el arte y se basa en el currículum nacional. Se destaca la intervención desde las artes como medio para generar conocimiento significativo

KAOS



[Visita pedagógica. Kaos, 2023]

Es un espacio de innovación creativa parte de la fundación Mustakis, su principal objetivo es dar un espacio seguro de innovación explorando diferentes ámbitos, entre ellos, la ciencia, tecnología, cultura y naturaleza. Se destaca la colaboración y la experimentación artística como uno de sus principales recursos.

School of life



PHILOSOPHY FOR CHILDREN

Contents

1. WHAT IS PHILOSOPHY?	1
OBJECTIVES:	
Understand the definition of Philosophy; explore what it means to be 'wise'.	
2. ASKING 'WHY?' with Socrates	5
OBJECTIVES:	
Understand the importance of challenging assumptions; explore the process of asking 'why?'.	
3. BEING CURIOUS with Philosophical Questions for Curious Minds	9
OBJECTIVES:	
Understand the value of being curious; formulate questions to explore; evaluate the quality of questions.	
4. THE MEANING OF LIFE with Aristotle	13
OBJECTIVES:	
Explore what makes life interesting and good; identify personal and societal problems and how to fix them; set personal goals.	

[School of life, 2021]

Plataforma dedicada a entregar recursos y herramientas emocionales a las personas a través de publicaciones, artículos, aplicaciones y servicios terapéuticos, en específico tienen una sección dedicada a enseñar sobre filosofía a niños con el objetivo de presentarles conceptos filosóficos. Se destaca la dinámica que generan para sus actividades.

101 experiencias de filosofía cotidiana



[Olga Capdevila, 2014]

Libro del filósofo francés Roger-Pol Droit, donde propone experiencias cotidianas que ayuden a generar conocimiento, acercando la filosofía a grandes y chicos. Su objetivo es mostrar a los lectores maneras de enfocar críticamente el pensamiento, bajo la premisa *pensar no es suficiente, hay que pensar en algo* (Droit, 2001)

REFERENTES

Wayna

Referente conceptual



[Wayna. Fundación Semilla, s.f.]

Es una herramienta pedagógica enfocada en convivencia escolar que a su vez tiene una metodología lúdico-participativa, el juego de mesa tiene varias partes y ayuda a abrir conversaciones y generar espacios seguros dentro del aula, se destaca por la capacidad de bajar conceptos y emociones complejas a momentos lúdicos, comprensible por todos los estudiantes.

Semana de educación artística 2023: Crear universos colectivos

Referente Material



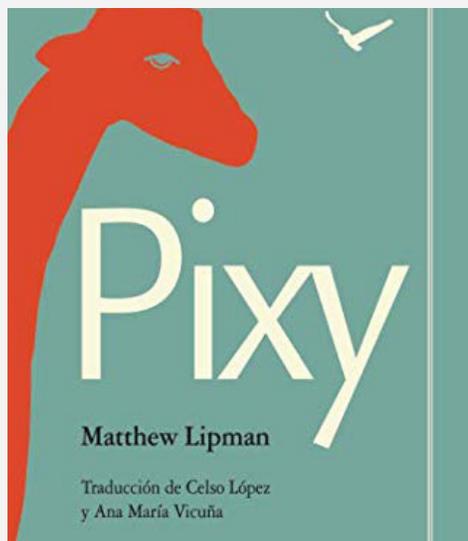
[Semana educación artística. UNESCO, 2023.]

Es una celebración impulsada por la UNESCO, donde se invita a los participantes a exponer sus proyectos artísticos relacionados a la temática. Se destaca el formato que se utiliza donde se entregan lineamientos de la actividad pero los procesos que se realizan pertenecen a los estudiantes que los están realizando, además se realiza una instancia de exposición colectiva.

REFERENTES

Pixie

Referente conceptual



[Ediciones de la Torre. Madrid, 1989]

Libro de Matthew Lipman que introduce conceptos filosóficos como lo son el razonamiento abstracto y ambigüedad a través de una historia comprensible que está pensada para generar conversaciones a medida que va transcurriendo el cuento, se destaca por ser un puente entre la filosofía y los niños, a través de una historia donde los niños pueden identificarse con los eventos que van ocurriendo.

De niño para niño, creando juntos

Referente formal

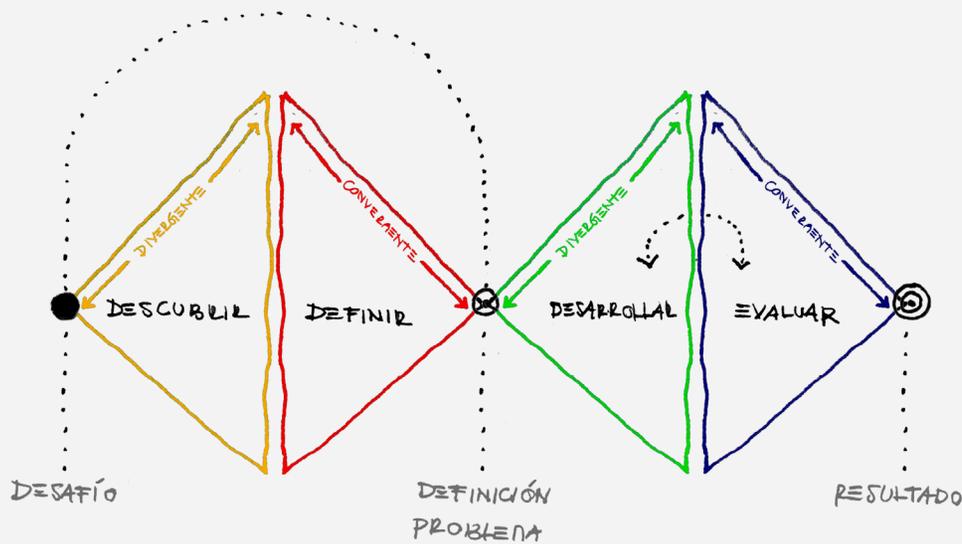


[De niño para niño. De Criança Para Criança, 2021]

Es un programa multimodal, enfocado en desarrollar competencias socioemocionales en niños a través de una metodología que se focaliza en la motivación dentro del aula. Se destaca la generación de una nueva dinámica dentro del mismo salón de clases, donde los niños toman un rol protagónico dentro de su aprendizaje y el profesor hace de mediador.

Desarrollo

de proyecto



Para el desarrollo del proyecto se propone una metodología basada en el Double Diamond del Design Council, la versión revisada y actualizada en 2019, ya que en esta se reconoce que el diseño no es un proceso lineal, por lo tanto debe ser iterativo. Otra razón por la que se selecciona esta metodología es porque incorpora procesos de pensamiento convergente y divergente, que van en línea con la propuesta del proyecto y esta consideración da espacio para incorporar otras herramientas metodológicas dentro del marco de trabajo, así dando más agilidad a la aplicación del proyecto. En el Double Diamond se plantean 4 principios de diseño, (1) Diversidad y exploración, poniendo al usuario y su entorno en el centro (2) Comunicar efectivamente, para que todos los involucrados comprendan el problema en sus diferentes niveles, (3) Colaborar y co-crear, esto permite ajustar las soluciones propuestas basándose en el aprendizaje adquirido en el proceso, finalmente (4) Iterar, realizando evaluaciones y retroalimentación de lo que se lleva hasta ese momento (Design Council, 2019).

Figura 11. Metodología Doble diamante.
Elaboración propia basado en Design Council.

Etapa	Objetivo	Actividad	Técnica
	<p>OE1: Analizar las aproximaciones con las que se ha unido el arte con las habilidades del siglo XXI en niños en el segundo plano de desarrollo.</p>	<p>Levantamiento de información en relación a la creatividad, pensamiento crítico y metacognición en niños escolarizados Análisis de fuentes primarias y secundarias</p>	<p>Revisión de literatura, referentes, datos antecedentes. (fuente secundaria) Entrevista a expertos en desarrollo infantil (fuente primaria) Sistematización de información</p>
	<p>OE2: Identificar qué actividades y dinámicas han tenido éxito en la clase de arte para estudiantes de cuarto básico.</p>	<p>Observación directa en sala para desarrollo de interacciones críticas Definición de conceptos clave Levantamiento de información sobre el rol del arte en la educación del siglo XXI</p>	<p>Observación dentro del salón Revisión de literatura y entrevista a expertos (desarrollo infantil) Revisión de literatura y entrevistas a profesores de arte</p>
	<p>OE3: Desarrollar y testear con los niños, actividades que a través de metodología de design thinking que permita aumentar su capacidad de imaginar escenarios y responder preguntas.</p>	<p>Definición de los temas a tratar Desarrollo de las actividades según los temas establecidos: Instrucciones para los docentes Análisis resultados</p>	<p>Desarrollo actividades y trabajo en sala Revisión con los niños, con metodología i know, i want to know, i learned (KWL)</p>
	<p>OE4: Evaluar las actividades en conjunto con los usuarios, enfatizando la participación activa de los niños en la exploración y generación de ideas.</p>	<p>Reuniones con los encargados responsables de los niños en el colegio Aplicación de la actividad con el material correspondiente</p>	<p>Observación etnográfica Prototipado e iteración Evaluación de gestión</p>

Figura 12. Metodología del proyecto. Elaboración propia.

1. Descubrir: Esta primera etapa es de exploración, se indagan las causas del desafío y se utiliza trabajo de campo para comprender el contexto de lo que se está trabajando. Al ser una etapa de pensamiento divergente se valoran todas las ideas e informaciones respecto al tema, ya que, en este punto aún no hay un entendimiento claro del problema (Design Council, 2019). Para recabar datos se hace un levantamiento de información sobre el tema, buscando que se ha escrito al respecto y se complementa con entrevistas a expertos en el área infantil y a docentes, además de observación de interacciones críticas dentro de una sala para comprender mejor el contexto.

2. Definir: En esta etapa propone dilucidar la oportunidad y al ser convergente las ideas se reducen para hacer una definición del problema, se hace un análisis y filtro de ideas para llegar a un brief más concreto (Design Council, 2019). Se establece una problemática relacionada a la falta de herramientas de pensamiento crítico y metacognición en niños en la segunda infancia debido a un currículum desactualizado.

3. Desarrollar: Para esta parte ya se comienza a desarrollar la solución, haciendo énfasis en el testeo y las iteraciones, al utilizar pensamiento divergente se pretende testear la mayor cantidad de ideas para poder tener un amplio margen para la próxima etapa (Elmansy, 2023), por esto, se organizan las diferentes técnicas que se han trabajado en el año haciendo una organización en base a criterios basados en la planificación y vinculados con los objetivos de aprendizaje propuestos por el MINEDUC para 4° básico (D.S 2960/2012), también considerando las observaciones que hacen otros profesores con respecto a qué actividades artísticas pueden ser las más adecuadas para trabajar con niños en este rango etario.

4. Evaluar: Para la última etapa, se desecha lo que no dio resultado y mejora lo que funcionó en la etapa anterior (Design Council, 2019). Es importante destacar que en esta última etapa no se cierra definitivamente el proceso sino que todavía se puede recibir feedback y seguir iterando, por lo que la propuesta de actividades queda como la versión número uno de una serie de actividades que podría seguir avanzando de acuerdo a los conceptos que se quieran incorporar.



1. Exceso de horas lectivas:

Para comenzar el proyecto se realizaron diversas entrevistas a expertos en el área de la educación, por un lado, esto logró levantar información sobre cómo se trabaja en las salas de clases y por otro lado, se comienzan a esclarecer cuáles son los enfoques actuales de la educación. En conversaciones con el presidente de la fundación semilla, Marcelo Trivelli, se hace evidente que los incentivos están puestos en materias y no en las personas (comunicación personal, 2023) esto hace que se tenga un currículum sobrecargado con materia y muchas horas lectivas. Esta rigidez hace difícil poder innovar en el ámbito educativo.

Figura 13
Katerina Holmes, 2020
Pexels



2. Unión del proceso creativo y el trabajo manual:

El filósofo Emanuel Kant escribió “La mano es la ventana de la mente” (Tallis, 2003) por su parte, la doctora Maria Montessori, creadora del Método Montessori en 1946 ya definía la importancia de la mano explicando cómo “El movimiento de la mano es esencial. Los niños revelaron que el desarrollo de la mente se estimula con el movimiento de las manos. La mano es el instrumento de la inteligencia.” (Montessori, 1946). Ambas frases dan a entender que usar las manos es fundamental para el desarrollo de la mente en niños y adultos.

Figura 14
Elaboración propia, 2023

3. Los niños que no practican artes manuales no se consideran creativos:

En el contexto de clases de arte, hay una preconcepción entre los niños que la creatividad está ligada exclusivamente a dibujar/pintar. (C. González, Comunicación personal, 16 de Mayo de 2023). En estas clases, es esencial ampliar la comprensión de la creatividad, alentando a los niños a explorar diversas formas de expresión, promoviendo la diversidad artística y creativa en la clase.



Figura 15
Elaboración propia, 2023

4. Exceso de evaluaciones

Una de las preguntas que más se repite en las clases es si las actividades serán evaluadas, esto inmediatamente pone presión sobre los trabajos que se realizan y según la respuesta la actitud de los estudiantes cambia significativamente. (M. Trivelli, Comunicación personal, 27 de Abril de 2023)

En este sentido, la percepción de la evaluación como un factor determinante repercute directamente en la motivación y el compromiso de los estudiantes con las tareas asignadas. La variabilidad de actitudes, que va desde la anticipación positiva ante la posibilidad de evaluación hasta la eventual desmotivación o ansiedad asociada a la evaluación, constituye un fenómeno que no puede ser subestimado en el análisis de la dinámica educativa.

5. Metacognición desde el Ministerio de educación (MINEDUC)

En la revisión de antecedentes, se pueden encontrar recursos teóricos que son entregados desde la fundación educarChile orientados a los docentes y a la evaluación, sin proporcionar herramientas efectivas para que los estudiantes evalúen sus propios aprendizajes

Si bien la orientación hacia los docentes y la evaluación externa es esencial, la falta de herramientas y estrategias específicas para que los estudiantes desarrollen sus habilidades metacognitivas es un área de mejora evidente. La metacognición no solo involucra la capacidad de los docentes para guiar a los estudiantes, sino también la habilidad intrínseca de los alumnos para reflexionar, monitorear y regular su propio proceso de aprendizaje.

En un contexto donde la autonomía y la autorregulación son competencias valiosas, se puede enriquecer su enfoque al incluir estrategias más específicas y accesibles para que los estudiantes exploren y fortalezcan sus habilidades metacognitivas. Esto podría traducirse en un aprendizaje más significativo y sostenible

4. 3 INVESTIGACIÓN

- A.** Entrevistas a expertos
- B.** Objetivos de aprendizajes MINEDUC
- C.** Filosofía para niños y niñas

4. 4 APROXIMACIONES

- A.** Lineamientos actividades
- B.** Actividades previas
- C.** Planificación

4. 5 DESARROLLO

- A.** Descripción actividades
- B.** Trabajo en salón
- C.** Matriz de observación

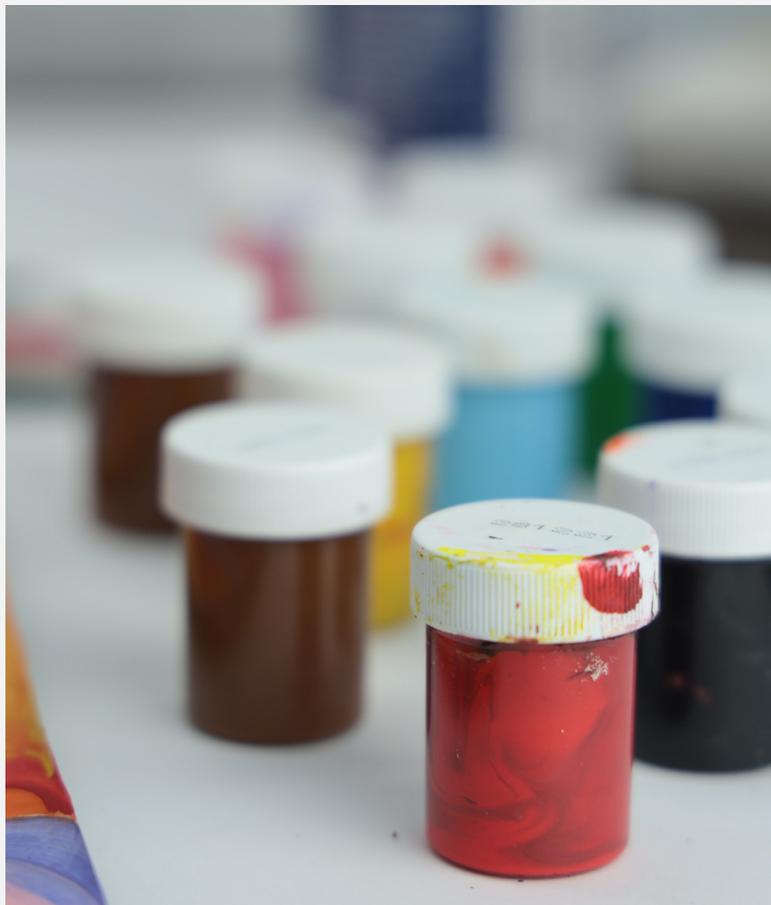
4. 6 PROTOTIPADO

- A.** Resultados
- B.** Evaluación de gestión
- C.** Información de desempeño

[A] Entrevistas a expertos

Para abordar integralmente la problemática, es necesario adquirir un conocimiento exhaustivo acerca de los tópicos que se están discutiendo en el ámbito educativo. Para alcanzar este cometido, realicé una serie de entrevistas a diversos actores relevantes, entre ellos profesionales de la educación tales como docentes, psicopedagoga, psicólogo infantil y el director del colegio Chiaravalle Montessori.

Las entrevistas se configuraron como herramientas fundamentales para la recopilación de información pertinente, proporcionando una visión contextualizada de las dinámicas inherentes al entorno educativo. A través de un proceso de análisis cualitativo, se identificaron y extrajeron las interacciones clave que emergieron durante dichas conversaciones. Este enfoque metodológico permitió discernir las aristas fundamentales del problema, delineando así un panorama más completo y detallado que fundamenta la comprensión de la complejidad inherente al contexto educativo.



[B] Objetivos de aprendizajes MINEDUC:

Para que el proyecto tenga un contexto claro es necesario alinearse con los objetivos de aprendizaje propuestos por el MINEDUC específicamente en arte que se resumen de la siguiente forma:

Expresar y crear visualmente:

1.1 Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del entorno natural, entorno cultural y entorno artístico.

1.2 Aplicar elementos del lenguaje visual en sus trabajos de arte, con diversos propósitos expresivos y creativos.

1.3 Crear trabajos de arte a partir de experiencias, intereses y temas del entorno natural y artístico.

Apreciar y responder frente al arte:

2.1 Describir sus observaciones de obras de arte y objetos, usando elementos del lenguaje visual y expresando lo que sienten y piensan.

2.2 Describir fortalezas y aspectos a mejorar en el trabajo de arte personal y de sus pares, aplicando criterios de uso de materiales, procedimientos técnicos y propósito expresivo.

[B] Objetivos de aprendizajes MINEDUC:

Teniendo en consideración estos lineamientos también se aplican elementos de clasificación curricular relacionada al objetivos de aprendizaje de orientación, específicamente

OA1: Observar, describir y valorar sus características, habilidades y fortalezas (en lo familiar, afectivo, académico y social, entre otros) y proponer acciones concretas para los aspectos que requiera superar.

OA2: Identificar y aceptar sus propias emociones y las de los demás y practicar estrategias personales de manejo emocional (por ejemplo, esperar un tiempo, escuchar al otro y considerar su impacto en los demás).

De esta manera, se puede utilizar el arte como catalizador de emociones, donde se relacionan prácticas artísticas con componentes socio-emocionales

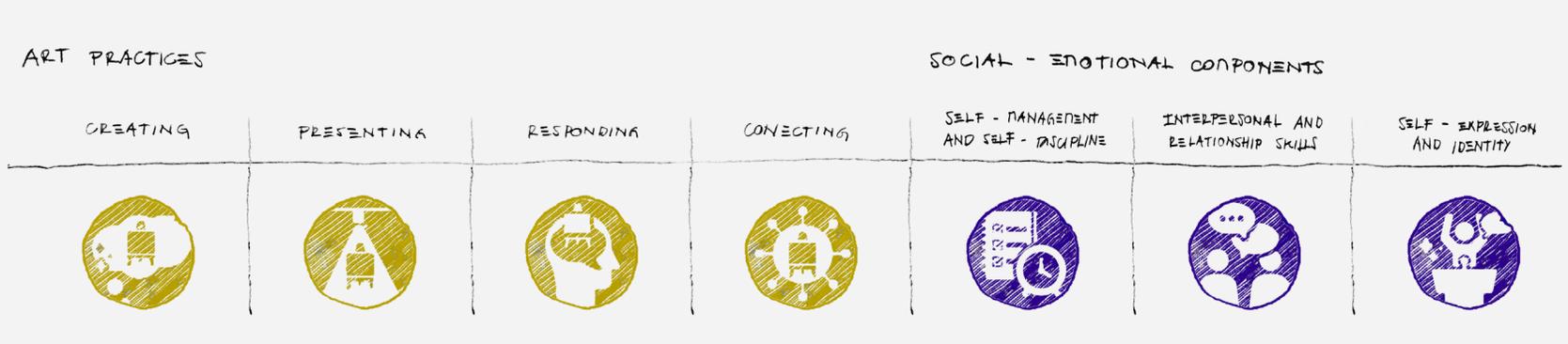


Figura 17
Tabla adaptada de Farrington et al. (2019) Pag. 17

[C] Filosofía para Niños y Niñas

La elección de los conceptos filosóficos que se trabajan en las actividades están vinculados a lo que se propone en el programa de Filosofía Para Niños y Niñas (FPN y N), este plan nace a finales de la década de los setenta de la mano de Matthew Lipman, en el Monclair State College de Nueva Jersey. Propone incorporar la filosofía, desde los primeros años de la infancia especializado para motivar el filosofar con niños, buscando fomentar y conservar en ellos la actitud que tienen en común los filósofos con la infancia: la curiosidad por todo lo que les rodea y el no dar nada por sentado. (Moreno, 2018)

La actitud que se busca salvaguardar, es la que caracteriza una determinada etapa del desarrollo del niño se convierte en un modo de vida para el filósofo, estar constantemente preguntándose *por qué*.

Por esto se entiende que el diálogo filosófico puede ser un herramienta que ayuda a fomentar la curiosidad, la reflexión, el pensamiento crítico, la autonomía y el respeto en los estudiantes, permitiendo que los niños desarrollen habilidades de pensamiento abstracto y conceptual.

[A] Lineamientos actividades

Con el propósito de que las actividades tengan un impacto significativo en la percepción que los estudiantes tienen respecto a su creatividad, me propongo reiterar los diversos puntos que fueron abordados como parte integral de la estrategia empleada en la conceptualización de las actividades.

Filosofía para Niños y Niñas:

En específico los conceptos que utilizados en las actividades que se desprenden del libro Pixie de Matthew Lippmann: *Idealismo, dualismo, epistemología*.

Aprendizaje basado en las artes:

Dentro de la planificación de la clase se incorporan los 3 pilares mencionados en el marco teórico: el literario, el visual y el performativo. Dentro del pilar literario se destaca la importancia de la palabra escrita y hablada como vehículo de expresión y reflexión. El pilar visual se centra en el uso y la interpretación de imágenes visuales, específicamente la observación, el análisis y la creación de imágenes para potenciar la expresión artística y la comprensión de conceptos. Por último el pilar performativo se enfoca en la acción y el cuerpo como medios de expresión artística, que implica la participación activa, el movimiento dentro del espacio.

Teoría de la pieza suelta:

Esta teoría sostiene que los docentes han de animar a los alumnos a interactuar con los materiales de forma libre, lúdica y práctica (Manrique y Henao, 2013) ya que

esta sería la única vía para que los aprendizajes sean significativos. Sumado a esto, Gloriz Gómez (en Manrique y Henao, 2013, p. 105) afirma que “el niño al tener contacto con los materiales reales, llamativos, palpables y variados, lo lleva a vivenciar lo que quiere aprender, dinamizando su proceso de interiorizar contenidos y a la vez sentir el goce y el disfrute por lo que aprende”.

Agregando a lo anterior, según Piaget (2019) la formación intelectual de los niños y las niñas requiere de la manipulación de materiales y objetos, ya que esta acción produce pasión y, al mismo tiempo, abre procesos de aprendizaje basados en la observación y la reflexión sobre lo que hacen y ocurre.

[A] Lineamientos actividades

“El juego con materiales estructurados, como no estructurados, ofrece a los niños y a las niñas, la oportunidad de combinar actividad y pensamiento, desarrollar su curiosidad, compartir experiencias, sentimientos y necesidades, articular la realidad y la fantasía, el conocimiento y la emoción, afianzar su autonomía y autoestima, crear, indagar, observar, y sobre todo relacionar los nuevos descubrimientos con experiencias vividas y así generar nuevos conocimientos.”

(en Franco y Solís, 2013, p. 26)



[B] Actividades previas

Previa a la iniciación de la planificación de las actividades, se llevó a cabo un análisis de los materiales y dinámicas implementadas en el ámbito artístico durante el primer semestre dentro del colegio. Este proceso tuvo como finalidad identificar las actividades mejor evaluadas y comprender los elementos que demostraron ser eficaces, así como aquellos que no. Además, esto se entiende como una evaluación del nivel de competencia artística de los estudiantes al inicio del segundo semestre. Este análisis previsor constituye un componente esencial en la formulación de estrategias educativas, permitiendo una adaptación y mejora continua de las prácticas pedagógicas en el ámbito artístico.

Figura 18
Elaboración propia, 2023

Rúbrica

- Fácil - Bajo
- Medio - Medio
- Difícil - Alto

Técnica: Análisis de la destreza técnica y el dominio de las herramientas y materiales utilizados en la actividad.

Uso de materiales: Evaluar la selección, combinación y aplicación de los materiales.

Coherencia conceptual: Evaluación de la coherencia y consistencia de la obra en relación con la idea central o el concepto propuesto

Presentación: Considerar la presentación final de la obra, desarrollo y revisión del proceso creativo.

[B] Actividades previas	Técnica	Uso de material	Coherencia conceptual	Presentación
1. Lupa de colores	■	■	■	■
2. Pintura impresionista	■	■	■	■
3. Vitrales	■	■	■	■
4. Escultura A. Calder	■	■	■	■
5. Collage	■	■	■	■
6. Land Art	■	■	■	■
7. Máscaras cajas de huevo	■	■	■	■
8. Cuadernillo expresionista	■	■	■	■
9. Mosaico papel	■	■	■	■
10. Flor de loto - Papel	■	■	■	■
11. Escultura arcilla	■	■	■	■
12. Puntillismo	■	■	■	■
13. Notan Art	■	■	■	■
14. Cubo OpArt	■	■	■	■

Figura 19. Tabla actividades previasElaboración propia, 2023



[B] Actividades previas

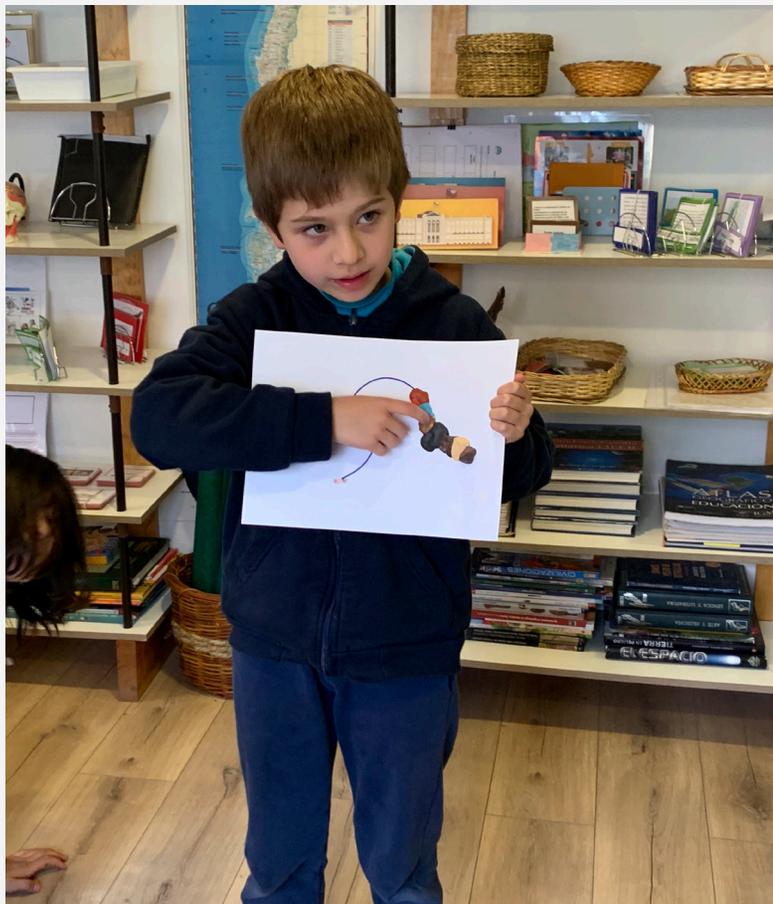
Como parte del proceso de evaluación inicial, se llevó a cabo una actividad de pensamiento divergente. En esta instancia, se proporcionó una hoja de papel previamente intervenida, ya sea con una forma abstracta o mediante la incorporación de algún material. La instrucción que se impartió consistió en utilizar el dibujo presente en el papel como punto de partida para la creación de una obra artística. Se dio completa libertad en la elección de materiales y temática, permitiendo a los estudiantes expresarse libremente, para la presentación de su obra se les pidió que compartieran sus con compañeros que habían realizado y que mostrarán cuál era el dibujo original.

Esta actividad tiene como objetivo mostrarles a los niños que el arte es para todos y se puede iniciar de diversas formas. No se trata solo de dibujar y pintar, sino que con diversos materiales se pueden hacer obras potentes e historias interesantes.

Figura 20
Elaboración propia, 2023

4.4 APROXIMACIONES

Figura 21
Elaboración propia, 2023



[B] Actividades previas

Figura 22
Elaboración propia, 2023



[C] Planificación

Con la información recopilada en las fases previas, se definieron los criterios que deben cumplirse con el fin de estructurar la planificación de las actividades.

Hay que considerar la diversidad de niveles de aprendizaje que tienen los estudiantes, esto se logra adoptando estrategias que atienden a la diversidad en las aulas, en específico, el monitoreo intensivo de la práctica se caracteriza por el docente atendiendo y retroalimentando primero a quienes sabe terminarán primero la tarea, así se les dará un margen de tiempo mayor a quienes tienen un ritmo más lento de aprendizaje o se demoran más, bajando la presión a ese grupo. (Monitoreo intensivo de la práctica, 2023)

El tiempo se debe adaptar a la realidad de la clase, esto implica considerar las características específicas del entorno educativo, las dinámicas del grupo de estudiantes y los recursos disponibles, reconociendo la diversidad de situaciones que pueden influir en la duración y la ejecución de la actividad planificada. La flexibilidad en la gestión del tiempo es fundamental para abordar las necesidades individuales de los estudiantes y asegurar que la actividad se desarrolle de manera significativa.

Al utilizar prácticas pedagógicas que han sido exitosas se busca aprovechar métodos probados que han demostrado impactar de manera efectiva en el logro de los objetivos educativos. Esto puede incluir, por ejemplo, estrategias de participación activa, métodos de enseñanza centrados en el estudiante y evaluaciones formativas, entre otros enfoques.

Por último, es importante **ocupar los recursos disponibles para el aprendizaje**, esto implica la capacidad de ajustar las estrategias educativas según la disponibilidad y accesibilidad de los recursos, en este punto la creatividad es fundamental, buscando alternativas y maximizando el valor de cada objeto disponible.



[C] Planificación

En esta etapa se concluyen los siguientes puntos:

Los materiales que generan mayor interés son aquellos que posibilitan la creación de arte tridimensional, permitiendo a los niños construir objetos.

Al ser módulos de 40 minutos la clase se debe distribuir dando la mayor cantidad de tiempo posible a la ejecución de la actividad, procurando dar tiempo para la presentación de trabajos frente a los compañeros.

A continuación y en consideración con lo anterior, se presentará el mapa conceptual de todas las actividades teniendo en cuenta todos los criterios y estándares mencionados a lo largo de la memoria.

Figura 23
Elaboración propia, 2023

4.5 DESARROLLO

NIÑOS 4TO Y 5TO BÁSICO

APLICACIÓN

REFLEXIÓN

CONFLICTO
LABORIOSIDAD
VS
INFELICIDAD

CREACIÓN DE LA
IDENTIDAD



IDIALISMO

1. TIONETAS DE MI VIDA
2. DIORAMA AUTORRETRATO

LAS IDEAS Y LOS PENSAMIENTOS VIENEN DESDE NOSOTROS, POR LO QUE EL MUNDO QUE EXPERIMENTAMOS ES UNA CONSTRUCCIÓN DE NUESTRA MENTE, ERGO, DIFERENTE AL DE OTRAS PERSONAS.

PROPUESTA PROYECTUAL

PILARES

1. LITERARIO
2. VISUAL
3. PERFORMATIVO

REFERENCIA FILOSÓFICA



DUALISMO

1. MUNDO FÍSICO MUNDO IDEAS
2. VOLVIÉNDOLO TANGIBLE

EXISTEN DOS COSAS DISTINTAS, CUERPO Y MENTE, AMBAS SON IMPORTANTES Y DIFERENTES ENTRE SI. SE HACE UNA DISTINCIÓN ENTRE EL MUNDO DE LAS IDEAS Y EL MUNDO FÍSICO.

MATERIALES

- CONCRETO
- SIMBÓLICO
- PICTÓRICO

EPITENOLOGIA



1. LECCIONES VALIOSAS KINDER
2. VO FILOSÓFO

RECONOCER COMO SE ADQUIERE CONOCIMIENTO, EXPLORANDO CÓMO NUESTRAS MENTES ESTÁN FORMADAS POR LAS PALABRAS E IDEAS QUE SON REPRESENTABLES

Figura 24, Propuesta actividades
Elaboración propia

Diorama autorretrato

Materiales



Papel grueso cuadrado



Tempera



Pegamento



Lápices

Mediante la exploración de autorretratos y la creación de dioramas personales, los niños adquieren una comprensión inicial del idealismo, desarrollando habilidades de reflexión y expresión artística. Junto con esto, expanden su apreciación de cómo la representación de uno mismo puede ser influenciada por diferentes contextos y formas artísticas.

Tipo de trabajo: **Individual**

Tiempo: **45 minutos**

Dificultad: **Baja**

Idealismo
Actividad 1

Paso a paso

Muestra a los estudiantes una selección de autorretratos realizados por artistas reconocidos en diversas técnicas artísticas.

Pregúntales sobre el contexto en el que imaginan que estos artistas crearon sus autorretratos, Fomentando la discusión y la reflexión.

Anuncia la tarea principal: **la creación de un diorama** que represente el mundo imaginario de cada estudiante.

Proporciona la única directriz: en una de las caras del diorama, cada estudiante debe integrar un autorretrato que represente su propia imagen.

Anima a los estudiantes a ser creativos en la representación de su mundo, permitiéndoles explorar su imaginación y expresar sus ideas de manera artística.

Refuerza la idea de que, al igual que los artistas renombrados, los estudiantes están creando una representación de sí mismos, pero en su propio contexto y estilo!





Figura 25. Actividad 1
Elaboración propia, 2023

Diorama autorretrato

Descripción: Para introducir el concepto de idealismo en la clase, se presentan autorretratos de artistas renombrados realizados en diversas técnicas. Este enfoque tiene como objetivo permitir que los niños perciban la versatilidad de la representación de uno mismo en diferentes formas artísticas. Luego, se plantea a los estudiantes la pregunta sobre el contexto en el que imaginan que estos artistas crearon sus autorretratos. Una vez que se ha establecido este contexto, se les presenta la tarea de armar su propio diorama con el fin de representar lo que consideran como su propio mundo. La única indicación entregada es que, en una de las caras del diorama, integren un autorretrato que represente a cada uno de ellos.



Figura 26. Actividad 1
Elaboración propia, 2023



Marionetas de mi vida

Materiales

Papel crepé con formas abstractas

Retazos de cartulinas

Plumones

Pegamento

Tempera

Tijeras

Promover la conexión de los estudiantes con sus propias vivencias a través de la creación de relatos en los que sus personajes personales representen un vínculo significativo con su propia historia. Esta actividad pretende guiar a los estudiantes en la exploración de cómo las representaciones ideales pueden enriquecer su comprensión de su propia vida y experiencias.

Tipo de trabajo: Individual

Tiempo: 45 minutos

Dificultad: Baja

Idealismo
Actividad 2



Paso a paso

Partimos preguntado ¿cómo podemos representar cosas especiales en nuestras vidas con personajes?

Luego que respondan, se pregunta: ¿Recuerdas algún evento muy especial de tu vida? Ese será el evento para tu historia.

Usando el papel crepé como base empacaremos a crear nuestra marioneta. Dale vida con colores, formas y detalles.

Una vez que tu marioneta esté lista, piensa en una historia que tenga a tu personaje y el evento especial. ¿Cuál es su historia?

Luego en un círculo, se compartirán las marioneta y las historias con todos los compañeros! Veremos que ocurre en cada historia.

Finalmente, se conversará sobre lo que aprendieron, viendo cómo estas marionetas nos ayudan a entender más sobre nosotros mismos.

Figura 27. Actividad 2
Elaboración propia, 2023

4.5 DESARROLLO

Marionetas de mi vida

Descripción: Teniendo en cuenta la introducción al concepto de idealismo, se les propone a los estudiantes crear su propio personaje, figura o representación que esté acompañada de una historia relacionada con algún evento de sus vidas. La premisa principal de la actividad radica en la generación de historias que rodeen a estas representaciones, lo que permite establecer un vínculo significativo con la vida de cada uno de ellos.

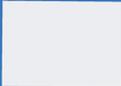
Se hace un salto desde el autorretrato que es propio a ver eventos de su propia vida, además compartiendo sus experiencias con sus compañeros.



Figura 28. Actividad 2
Elaboración propia, 2023

Mundo físico *mundo ideas*

A través de esta actividad, se busca fomentar la habilidad de los estudiantes para identificar y representar visualmente las diferencias entre los dos mundos, así como promover la reflexión y la discusión sobre cómo se relacionan el cuerpo y la mente en su propia vida, mediante el collage



Hoja de block



Recortes de revistas



Pegamento



Tijeras



Cartulinas

 Tipo de trabajo:
Individual

 Tiempo: **45 minutos**

 Dificultad: **Media**

Dualismo
Actividad 1

Paso a paso

Inicia la sesión explicando el concepto de dualismo, resaltando la idea de que las personas tienen dos partes: el cuerpo y la mente, dando espacio para una breve discusión para explorar las diferencias percibidas entre el cuerpo y la mente.

Distribuye revistas entre los niños y pídeles que busquen imágenes que representen el cuerpo y la mente. Pueden ser partes del cuerpo, actividades físicas, emociones, pensamientos, etc.

Una vez seleccionadas las imágenes, los niños recortarán cada elemento. Píde que partan con uno de los mundos y luego con el siguiente.

Cada niño presentará su **collage** a la clase. Pídiéndoles que expliquen por qué eligieron cada imagen y cómo representa la parte del cuerpo o de la mente.

Para terminar, pide a los niños que reflexionen sobre lo que han aprendido durante la actividad. Podrían escribir breves reflexiones o realizar dibujos adicionales en sus collages.





Figura 29. Actividad 3
Elaboración propia, 2023

4.5 DESARROLLO

Mundo físico, mundo ideas

Descripción: Los niños explorarán el concepto de dualismo, que sostiene que las personas tienen dos partes: el cuerpo y la mente. Primero, se les introducirá al dualismo y se conversará las diferencias entre el cuerpo y la mente. Luego, seleccionarán imágenes de revistas que representen estas dos partes y las pegarán en una hoja de papel, dividiéndolas claramente. Cada niño presentará su collage y explicará sus elecciones. Finalmente, habrá una discusión sobre lo que han aprendido y cómo ven la relación entre su cuerpo y su mente en sus vidas



Figura 30. Actividad 3
Elaboración propia, 2023



Volviéndolo tangible

Materiales



Arcilla



Plasticina



Diario



Herramientas

Para que vean cómo interactúan el cuerpo y la mente, se darán dos indicaciones por separado, por un lado. Con la plasticina o arcilla, los niños modelarán dos figuras: una que represente su cuerpo y otra que simbolice su mente. Luego se les pedirá que combinen estas figuras de manera creativa, mostrando cómo se influyen mutuamente.

 Tipo de trabajo: Individual

 Tiempo: 45 minutos

 Dificultad: Media

Dualismo
Actividad 2



Paso a paso

Comienza explicando a los niños que explorarán cómo interactúan su cuerpo y mente a través de la creación de figuras, enfatizando la idea de representar visualmente cómo estas dos partes de ellos mismos se influyen mutuamente

Pide a los niños que tomen un trozo de arcilla y creen una figura que represente su cuerpo.
Pueden ser figuras simples que sugieran la forma humana.
Luego con plasticina pídeles que modelen otra figura que simbolice su mente.
Pueden ser formas abstractas que representen pensamientos, emociones o cualquier aspecto mental

Ahora, pide a los niños que piensen en cómo el cuerpo y la mente interactúan entre sí. ¿Cómo se influyen mutuamente? ¿Cómo trabajan juntos?

Con esa reflexión en mente, da la indicación de combinar de manera creativa las dos figuras que han creado. Pueden fusionarlas, superponerlas o de cualquier manera que sientan que refleje la interacción entre cuerpo y mente.

Cada niño presentará su creación al grupo. Deberán explicar por qué eligieron representar su cuerpo y mente de esa manera y cómo ven la interacción entre ambas partes. Pregunta sobre las similitudes y diferencias en las representaciones de la interacción entre cuerpo y mente. Anima a los niños a compartir sus reflexiones sobre cómo experimentaron la actividad.

Figura 31. Actividad 4
Elaboración propia, 2023

4.5 DESARROLLO

Volviéndolo tangible

Descripción: Para que vean cómo interactúan el cuerpo y la mente, se darán dos indicaciones por separado, por un lado, Con la plastilina o arcilla, los niños modelarán dos figuras: una que represente su cuerpo y otra que simbolice su mente. Luego se les pedirá que combinen estas figuras de manera creativa, mostrando cómo se influyen mutuamente.

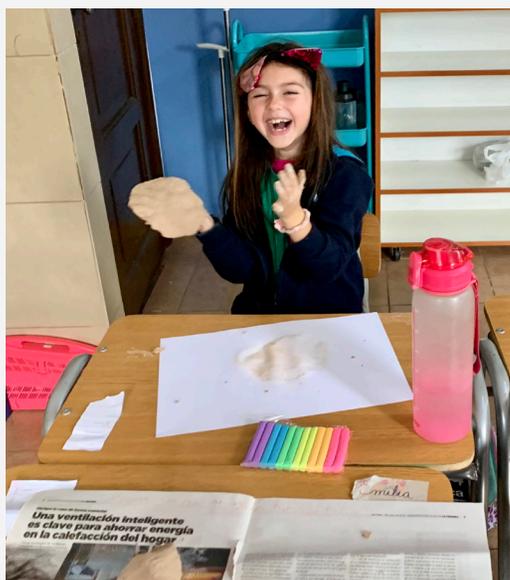


Figura 32. Actividad 4
Elaboración propia, 2023



Lecciones valiosas Kinder

Materiales



Marco de mica transparente



Tempera



Pinceles



Lápices

Los estudiantes representarán de forma visual una lección valiosa que hayan aprendido Kinder. Esta actividad tiene el propósito de permitirles reflexionar sobre su conocimiento previo, haciendo hincapié en cómo adquieren este conocimiento, y reconociendo que la forma en que cada uno lo obtiene puede ser diferente.

 Tipo de trabajo: Individual

 Tiempo: 45 minutos

 Dificultad: Alta

Epistemología
Actividad 1

Paso a paso

Inicia la actividad pidiendo a cada estudiante que reflexione sobre **una lección valiosa que hayan aprendido durante su tiempo en el jardín infantil**

Solicita a los estudiantes que identifiquen los elementos clave de la lección seleccionada. Pueden ser personajes, objetos, conceptos o eventos que destaquen en su memoria.

Proporciona a los estudiantes el marco de mica y cualquier otro material que puedan utilizar para representar visualmente su lección aprendida.

Pueden dibujar, colorear, recortar y pegar, o utilizar cualquier técnica artística que les permita plasmar su lección de manera efectiva.

Después de completar la representación visual, pide a cada estudiante que narre oralmente la lección que están representando. Esto les dará la oportunidad de expresar no solo lo que aprendieron, sino también cómo lo aprendieron y por qué consideran que esa lección es valiosa

Anima a los estudiantes a compartir las diferentes formas en que adquirieron conocimientos en el jardín de infantes y destaca la diversidad de experiencias de aprendizaje.



Figura 33. Actividad 4
Elaboración propia, 2023

Lecciones valiosas Kinder

Descripción: Bajo la premisa “lecciones valiosas las aprendí en Kinder”, se insta a los niños a reflexionar sobre los aprendizajes adquiridos durante esa etapa temprana. La realización de esta actividad se enmarca en la intención de poner sobre la mesa la significativa importancia de las lecciones asimiladas en la infancia, reconociendo que, consciente o inconscientemente, dichas experiencias han influido en su desenvolvimiento actual. Este ejercicio busca proporcionar un contexto que destaque la relevancia de las lecciones aprendidas en la primera etapa entendiendo que siempre se está acumulando conocimiento.



Figura 34. Actividad 5
Elaboración propia, 2023



Yo filósofo

Mediante la exploración de autorretratos y la creación de dioramas personales, los niños adquieren una comprensión inicial del idealismo, desarrollando habilidades de reflexión y expresión artística. Junto con esto, expanden su apreciación de cómo la representación de uno mismo puede ser influenciada por diferentes contextos y formas artísticas.

Materiales

- Papeles Kraft
- Arcilla
- Plasticina
- Lápices
- Temperas

Tipo de trabajo: Grupal
 Tiempo: 45 minutos
 Dificultad: Media

Epistemología
Actividad 2



Paso a paso

Organiza los materiales y asegúrate de tener suficiente espacio para que los niños trabajen en grupos de manera colaborativa.

Introduce la actividad explicando que los niños trabajarán juntos en la **creación de un gran papelógrafo** utilizando diversas técnicas aprendidas durante las últimas 5 semanas. Además se llevarán a sus casas un librito de artistas con el que podrán seguir trabajando.

A medida que trabajan en ambas creaciones, fomenta la discusión sobre los conceptos artísticos y filosóficos. Pregunta a los niños sobre sus elecciones artísticas y cómo se relacionan con los conceptos que están aprendiendo.

Una vez completadas las obras, cada grupo presentará su papelógrafo. Anima a que expliquen las decisiones artísticas y conexiones filosóficas que han realizado.

El librito se lo llevan a la casa para que durante la semana puedan intervenir estas imágenes utilizando materiales que tengan disponibles. Pueden agregar elementos, colorear, o incluso crear historias relacionadas con las pinturas.

Figura 35. Actividad 6
Elaboración propia, 2023

4.5 DESARROLLO

Yo filósofo

Descripción: Trabajo colaborativo donde los niños realizan un gran papelógrafo con técnicas que han trabajado durante las últimas 5 semanas, en paralelo hacen un librito que involucre pinturas famosas que los niños puedan intervenir y hacerlos parte su narrativa. El objetivo de esto es visualizar los conceptos que están aprendiendo para vincularlos de esta edad con conceptos filosóficos abstractos, estimulando cognitivamente a los niños.



Figura 36. Actividad 6
Elaboración propia, 2023



[B] Trabajo en salón

Con la información recabada en las etapas anteriores, describiré la forma elegida para trabajar dentro de la sala de clases; se utilizó la metodología *I know, I want to know, I learned (KWL)* que es una estrategia de aprendizaje activa y reflexiva que se utiliza para guiar y estructurar la adquisición de conocimientos.

“La tabla KWL son útiles al principio de una clase para activar y consolidar lo que ya se ha aprendido, pero también pueden utilizarse como estrategia de evaluación del aprendizaje a mitad de la clase, cuando los alumnos supervisan su aprendizaje y sus progresos.” (Keely Laycock, 2017)

En su estructura básica se describe de la siguiente forma:

I know (lo sé): Los estudiantes comienzan identificando lo que ya saben sobre un tema en particular. Este paso ayuda a activar conocimientos previos y establecer una base para el nuevo aprendizaje, en concreto se le pide a los estudiantes qué se sienten en el suelo en un círculo, para cambiar la estructura tradicional de la sala de clases.

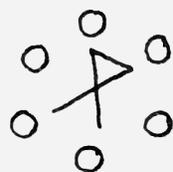
I want to know (lo quiero aprender): Los estudiantes expresan sus preguntas o áreas de interés relacionadas con el tema, realizando preguntas cruzadas entre compañeros. Este paso promueve la curiosidad y la formulación de preguntas.

I learned (lo aprendí): Al finalizar la actividad los estudiantes reflexionan sobre lo que han aprendido, esto se divide en dos instancias, por un lado, los trabajos se presentan a los compañeros y por otro lado, a cada niño se le entrega una tarjeta que tiene la pregunta ¿qué aprendí hoy? Con el objetivo que puedan poner en palabras algún aprendizaje que se lleven de la actividad.

[B] Trabajo en salón

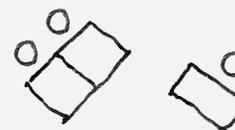


INDICACIONES
PREGUNTAS



PREGUNTAS
CRUZADAS

¿POR QUÉ?



DESARROLLO
ACTIVIDAD



DEBRIEF
¿PARA QUÉ?

Figura 37. Diagrama KWL
Elaboración propia.

Figura 38. Trabajo en salón
Elaboración propia, 2023.

I KNOW

I WANT TO KNOW

I LEARNED



[C] Matriz de observación

Con las actividades planificadas y listas para ser implementadas, ocupé una matriz de observación, que es una herramienta utilizada en el ámbito educativo y de investigación para registrar y organizar datos observacionales de manera sistemática. El objetivo principal es facilitar la recopilación y categorización de interacciones en la actividad observada. En uno de los ejes de la matriz se definen los parámetros a apuntar y en el otro, la actividad que se está realizando.

Actividad	Objetivo	Dinámica	Instrucción	Tiempo	Materiales	Comentarios
Diorama Autorretrato	1er acercamiento al idealismo con autorretrato y cómo el contexto cambia la obra.	Llevar referencias de artistas es una buena forma de introducir a los niños a diversas técnicas de representación, pero esto puede generar confusión en el contenido del diorama debido a la falta de conocimiento previo.	Instrucción clara con preguntas sustanciales por ser un concepto nuevo.	Distribución de tiempo alterada por compartir, excediendo la planificación por 7 minutos.	Lápices dan detalle, pero frustración en niños por querer retratos realistas. Papel frágil, posiblemente no duradero.	La mayoría de los niños logró terminar la actividad.
Marionetas de mi vida	Explicar que con representaciones podemos explicar eventos de nuestras vidas.	Actividad emocionante para niños, se muestran emocionados para empezar a buscar momentos de su vida para representar.	Tendencia a historias de animales entrelazadas con niños. Resto de la instrucción claro. Agregar historia sobre su personaje.	Primera parte más breve, presentación mientras los demás continúan trabajando.	Material elegido adecuado para que los niños dibujen sobre el personaje.	Los niños ocuparon las marionetas para jugar todo el resto del día.
Mundo Físico, mundo ideas	Visualizar diferencias entre mundos y reflexionar sobre la relación entre cuerpo y mente.	El collage es una actividad muy usada por lo que no es muy emocionante de ocupar.	Muchas preguntas sobre ¿cómo se representan los pensamientos? Buena señal, los hace pensar en términos abstractos.	Actividad larga porque hay que considerar que los niños se demoran más recortando las imágenes que preparando su collage.	Materiales de fácil acceso, se podría agregar materiales reciclables para mezclar texturas.	Muy interesantes las formas que se logran respecto a la representación de los pensamiento.

Actividad	Objetivo	Dinámica	Instrucción	Tiempo	Materiales	Comentarios
Volviéndolo tangible	Interacción cuerpo y mente luego combinan para mostrar influencia mutua.	Iniciar con arcilla, explicar cambio a plasticina para gestionar tiempos. Cómo habían hecho la actividad anterior ya tienen más ideas de como representar la mente.	Al haber conocimiento previo, no hay preguntas sobre la representación.	Nos pasamos en 10 minutos y se podría haber extendido mucho la clase.	Usar arcilla es sin ninguna duda el material que más los motiva, trabajar con las manos aporta a se mantengan concentrados.	Según las tarjetas esta actividad está muy bien evaluada.
Lecciones valiosas kinder	Visualización lecciones de Kinder, reflexionan sobre conocimiento y reconocen diversidad de aprendizaje.	Logran llegar a abstracciones interesantes para hacer representaciones de temas complejos.	Generó duda la indicación pero luego de recordarlos que hasta en su salón hay reglas, pudieron reconocer la tarea.	Explicación inicial extendida por relatos personales sobre temas elegidos. No se logró realizar la presentación final.	Trabajar en un marco hace que digan cosas como: <i>lo voy a poder colgar, lo pondré en mi pieza.</i>	Uno de los trabajos que habla sobre el <i>bullying</i> quedó colgado en la sala, junto a las reglas del salón.
Yo filósofo	Vincular conceptos aprendidos con pinturas para estimular cognitivamente a los niños.	Dar un cuaderno propio fomenta de independencia de cada uno de los niños.	Al ser una actividad que involucra mucha reflexión, es necesario dar ejemplos sobre que se espera de los libros.	Para lograr más reflexiones hay que disponer de más tiempo, en este caso se lograron dos pinturas por niño aprox.	Usar lápices pasta genera trabajos centrados en grandes rasgos por lo que no se quedan entrapados en detalles, aporte.	Los niños más pequeños del salón realizan trabajos más de copia que de interpretación.

Figura 40. Matriz de observación
Elaboración propia, 2023



[C] Matriz de observación

En este punto me parece importante hablar sobre situaciones que fueron ocurriendo a lo largo del semestre, que no se relacionan directamente a las actividades de arte sino que pudieron ocurrir a mediante el arte; Para empezar la sesión cuando estábamos sentados en el círculo, el momento del *brief*, se volvió un espacio par compartir dibujos, punturas, objetos, que habían hecho durante la semana, esto permitía dar visibilidad a trabajos de los que estaban orgullosos y para mí significó observar de primera mano los avances que iban haciendo ocupando el arte como una forma no solo de expresarse sino que de crear conocimiento.

Mencionaré un par de las reflexiones que salieron en la clase que me parecieron notables:

(Conversando sobre si es posible hacer algo perfecto)
Todos somos perfectos porque estamos hechos a escala subatómica, así que si no lo fuéramos seríamos polvo
J. González (10 años)

(Extracto de “poemas cortos que no riman”, que son una serie de reflexiones hechas por ella)
El valor (del arte) no es la representación, es la armonía.
A. Miranda (10 años)

Debo agregar que las cosas que anoté y tomé fotos no le hacen justicia a todas las reflexiones y pensamientos que salían en la clase, pero me parece que estás dos son representativas de la calidad de pensamiento que tienen los niños dentro del taller.



[A] Libro y marca

Ya que las actividades van a formar parte del plan de estudios y serán implementadas por profesores, fue necesario encontrar una manera práctica de organizarlas y distribuirlas. Esta búsqueda concluyó en la creación de un libro de actividades en donde se describe cada actividad a cabalidad es decir, el conjunto detallado de pasos, los materiales necesarios y explicar de manera breve pero clara por qué es fundamental realizar actividades de este tipo, mencionando el tema que se va a conversar y explicando en el las dinámicas que se ocupan.

Respecto al formato del libro está pensado para visualizarlo en pantalla de computador, esta decisión se explica bajo la premisa de fomentar una actitud respetuosa hacia el medio ambiente, especialmente en consideración a la notable cantidad de impresiones que ya se llevan a cabo en los colegios. Ya que existen documentos imprescindibles que requieren ser impresos, se opta por evitar la generación adicional de papel innecesario. No obstante, como las actividades están diseñadas en tamaño carta, permite imprimirlo fácilmente para los docentes si lo consideran necesario.

Figura 42 y 43
Elaboración propia, 2023

4.6 PROTOTIPADO

**SAND
B*X**

observa * juega ✕
crea I experimenta W
construye * descubre P

¿Por qué filosofía?

“En el proceso de aprendizaje, las preguntas que incitan a la reflexión son esenciales para el desarrollo de las capacidades de aprendizaje”

C. Morales
2014

Conceptos



Idealismo Platónico

Corriente filosófica que postula que nuestras percepciones, pensamientos y conceptos influyen en la forma en que experimentamos el mundo y que, en cierto sentido, creamos nuestra propia realidad a través de la interpretación de lo que nos rodea.

El idealismo platónico proviene de los escritos del filósofo griego de la antigüedad Platon (427 a.C.-347 a.C.) En estos textos se plantea que la realidad se duplicaría en dos mundos: uno sería el mundo sensible, compuesto por objetos físicos, y otro sería el mundo inteligible, compuesto por ideas.

En las actividades trabajaremos dos líneas del idealismo platónico.

Idealismo realista

Idealismo absoluto

Alpina Ceballos, 2011. La filosofía hoy (Edición: Filosofía Platónica: una visión moderna). Cornejo Books.

Actividades

Idealismo

Para fomentar la reflexión crítica desde temprana edad, cuestionando cómo nuestra mente y percepciones influyen en nuestra comprensión del mundo.

✕

Nos enseña que todos tenemos diferentes perspectivas fomentando la empatía y respeto hacia las opiniones y experiencias de los demás.



Conceptos



Dualismo Aristotélico

Esta corriente dice que el cuerpo y la mente son cosas diferentes, la magia ocurre cuando estos dos mundos se mezclan, como cuando lees un libro y las palabras se convierten en imágenes en tu mente. Así es como las ideas pueden cambiar cómo vemos y experimentamos el mundo que nos rodea.

El dualismo cartesiano expuesto por René Descartes e inspirado en las ideas de Aristóteles sugiere que las personas están formadas por dos sustancias de diferente importancia: la mente, como una sustancia inmaterial, no extendida y pensante, y el cuerpo, como una sustancia material, extendida y sin capacidad de pensar.

Como consecuencia, el cuerpo sigue leyes mecánicas, al contrario de la mente y hace a la persona víctima de dos historias colaterales: una con respecto a lo que sucede en su cuerpo, y otra con respecto a lo que sucede en su mente.

En las actividades trabajaremos desde dos líneas del dualismo.

Dualismo antropológico

Dualismo ontológico

Instituto Tecnológico de México, 2000.

Actividades

Dualismo

Fomentar el pensamiento crítico al llevar a los niños a reflexionar sobre las diferencias entre el cuerpo y la mente, así como sobre cómo estas partes se relacionan entre sí.

☰

Aprendiendo la complementariedad de Cuerpo y Mente, además generando una gran diversidad de intervenciones sobre el tema.



Visualización completa en anexos

Figura 44
Elaboración propia, 2023

4.6 PROTOTIPADO

Diorama autorretrato
Materiales: Papel grueso cuadrado, Tempera, Pegamento.
Tipo de trabajo: Individual
Tiempo: 45 minutos
Dificultad: Baja

Mundo físico mundo ideas
Materiales: Hoja de block, Pegamento, Cartulinas.
A través de esta actividad, se busca fomentar la habilidad de los estudiantes para identificar y representar visualmente las diferencias entre los dos mundos, así como promover la reflexión y la discusión sobre cómo se relacionan el cuerpo y la mente en su propia vida, mediante el collage.

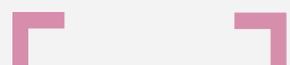
Lecciones valiosas Kinder
Materiales: Hoja de block, Tempera, Pinceles, Láminas.
Los estudiantes representarán de forma visual una lección valiosa que hayan aprendido Kinder. Esta actividad tiene el propósito de permitirles reflexionar sobre su conocimiento previo, hacerlo tangible en una forma en que cada uno de ellos pueda ser diferente.

Volviéndolo tangible
Materiales: Arcilla, Cartulinas.
Para que vean cómo interactúan el cuerpo y la mente, se diseñó una actividad por equipos, en la que los estudiantes, mediante dos figuras de arcilla, los niños y niñas, que combinen estas figuras de manera creativa, mostrando cómo se influyen mutuamente.

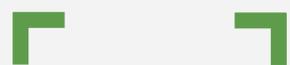
Yo filósofo
Materiales: Hoja de block, Tempera, Papeles rotos, Arcilla, Pinceles, Láminas.
Mediante la exploración de autorretrato y la creación de dioramas personales, los niños adquieren una habilidad de reflexión y expresión artística. Junto a la representación de su mundo, pueden ser influenciados por diferentes contextos y formas artísticas.

Marionetas de mi vida
Materiales: Papel crepé con formas abstractas, Plumas, Tempera, Tijeras, Pegamento.
Promover la conexión de los estudiantes con sus propias vivencias a través de la creación de marionetas personales que representen momentos importantes de su propia historia. Estas marionetas pueden ser utilizadas para representar sus experiencias y vivencias.

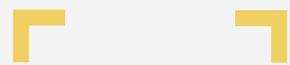
Figura 45
Elaboración propia, 2023



SAND
BOX



SAND
BOX



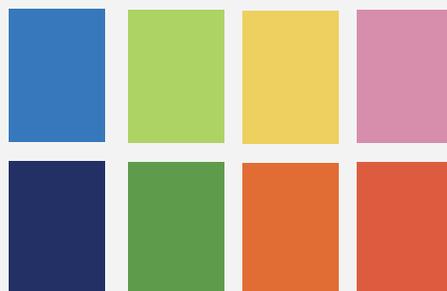
SAND
BOX

[A] Libro y marca

Marca: Todas las actividades son parte de la marca sandbox, este concepto fue elegido por dos razones, en primer lugar, esta palabra se traduce desde el inglés como *caja de arena* y se seleccionó con la intención de evocar un espacio especialmente diseñado para los niños que se concibe como un lugar seguro, donde ellos pueden explorar y crear. Por otro lado, desde el mundo de la informática este concepto se interpreta como un mecanismo de seguridad para disponer de un entorno aislado del resto del sistema operativo, es decir, se trabaja en un espacio controlado y experimental donde se pueden hacer pruebas para aprender sobre los sistemas (Carles, 2019)

En conjunto se da a entender que sandbox es un espacio pensado para la exploración libre y desarrollo de la creatividad, en un ambiente preparado.

Sobre el diseño de *Sandbox* se desarrolló una Identidad dinámica, es decir, hay elementos estáticos y variables, estos últimos generan nuevas formas de logo y se puede usar con diferentes combinaciones de colores según los conceptos que se estén trabajando. “Cuantos más componentes se definan, más específica será la identidad. Pero dentro de estas limitaciones, hay espacio para más libertad.” (Hughes, Drunen & Nes, 2012, p.07)



[A] Libro y marca

La elección de los colores obedece a un propósito de integrarlos de manera sinérgica. Se seleccionaron tonalidades que, al interactuar conjuntamente, no solo se complementen armoniosamente, sino que también proyecten la sensación de pertenecer a una unidad cromática cohesionada, armoniosa y unificada. Vale decir que la selección de colores vibrantes contribuyen a la creación de una paleta que refleja la vitalidad y la frescura asociadas a la infancia.

En cuanto a los iconos, son formas abstractas que se pueden leer de diferentes maneras y quedan a libre interpretación, además es posible agregar más formas que estén relacionadas con los conceptos filosóficos, ampliando así la gama de posibles significados y enriqueciendo la capacidad de comunicación visual.

[B] Evaluación de gestión e [C] información de desempeño

En cuanto a la evaluación de las actividades, se realiza de dos formas; por un lado, se realiza una evaluación de gestión que se centra en el logro de metas y objetivos propuestos. Por otro lado, se recopiló la información de desempeño, que son los datos y evaluaciones que indican el rendimiento y los resultados alcanzados en un periodo de tiempo. En conjunto ambas herramientas de evaluación sirven para documentar de forma más completa los avances que se realizaron con las actividades.

[B] Evaluación de gestión

Los indicadores de gestión se establecen en consideración con el objetivo específico:

OE3: Desarrollar y testear con los niños, actividades que a través de metodología de design thinking que permita aumentar su capacidad de imaginar escenarios y responder preguntas.

IOV: Participación activa de los alumnos en la clase en conjunto con el desarrollo de las actividades usando prototipos funcionales.

24 alumnos en la clase

6 sesiones de actividades *Sandbox* según pilares IBA (Ver página _)

Descripción abreviaciones Pilares IBA:

V: visual (Uso e interpretación de imágenes visuales)

L: Literario (Armar narrativas)

P: Performativo (Cuerpo cómo medio de expresión)

Idealismo:	Pilares IBA abordados
Diorama Autorretrato	V - L
Marionetas de mi vida	V - L - P
Dualismo:	
Mundo Físico, mundo ideas	V - L
Volviéndolo tangible	V - L - P
Epistemología	
Lecciones valiosas kinder	V - L - P
Yo filósofo	V - L - P

Figura 46. Evaluación de gestión
Elaboración propia, 2023

[B] Evaluación de gestión

Para medir la participación activa se cruzan las asistencias con haber presentado el trabajo en la clase y/o haber escrito la tarjeta ¿qué aprendí hoy?

Participación y asistencia

24 alumnos
6 sesiones

Idealismo:	Asistencia	Participación	Porcentaje (%)
Diorama Autorretrato	21	21	100%
Marionetas de mi vida	24	15	63%
Dualismo:			
Mundo Físico, mundo ideas	21	19	90%
Volviéndolo tangible	20	20	100%
Epistemología			
Lecciones valiosas kinder	13	13	100%
Yo filósofo	24	24	100%

Figura 47. Evaluación de gestión
Elaboración propia, 2023

4.6 PROTOTIPADO



Figura 48
Elaboración propia, 2023

[C] Información de desempeño

Para la otra parte de la evaluación de las actividades se utilizan metodologías mixtas de investigación, para entender tanto el proceso como los resultados de los proyectos. A continuación se presentan las técnicas utilizadas y sus respectivos objetivos.

Métodos cualitativos

Observación etnográfica: Se ocupa esta observación para adquirir claves culturales que permitan conocer a los participantes a modo de facilitar la aproximación a los sujetos (Rubio, 2018) Este proceso es registrado en un cuaderno de campo durante las actividades. (Ver página 78).

Entrevista libre: Durante las actividades se dan espacios de conversación que permiten a los alumnos expresar cómo se sintieron trabajando y cuáles son sus impresiones al estar realizado la actividad.

Método cuantitativos

Evaluación para actividades: Se definen criterios para evaluar el desempeño de las actividades para identificar los aprendizajes, las fortalezas y debilidades del proceso.

Tarjetas ¿qué aprendí hoy? Parte final de la metodología KWL. De acuerdo a lo mencionado anteriormente en “trabajo en salón” (ver página 74) las tarjetas sirven para motivar a los niños a escribir reflexiones sobre su trabajos.

Método cuantitativos

Tarjetas *¿qué aprendí hoy?*: Al final de las actividades se les entrega a los niños una tarjeta con la pregunta *¿qué aprendí hoy?* Esto ayuda a los niños en sus reflexiones antes de presentar sus trabajos.

Total objetivo: 144 tarjetas (24 niños x 6 sesiones)

Total real: 110 tarjetas escritas y entregadas por los niños al finalizar la actividad.

La siguiente tabla resume las respuestas entregadas, clasificadas en 3 categorías:

Respuesta técnica: Habla sobre la técnica que se trabajó

Respuesta conceptual: Habla sobre algún aprendizaje relacionado al concepto presentado o respecto a su vida

Mezcla de ambos: Habla sobre la técnica y el concepto.

Que aprendí hoy	Diorama autorretrato	Marioneta de mi vida	Mundo físico, mundo ideas	Volviéndolo tangible	Lecciones valiosas kinder	Yo filósofo
Respuesta técnica	11	13	13	8	3	13
Respuesta conceptual	10	-	3	6	8	3
Mezcla de ambos	-	2	3	3	5	3
Total	21	15	19	17	16	19

Figura 49. Información de desempeño
Elaboración propia, 2023

Método cuantitativos

Evaluación de las actividades:

Para hacer el cierre de las actividades, que coincidió con el cierre de semestre y de acuerdo con el objetivo específico 4 se evaluaron las actividades en conjunto con los niños. Esto se realizó en una jornada final de evaluación para que los niños pudieran dar feedback luego de realizadas todas las actividades.

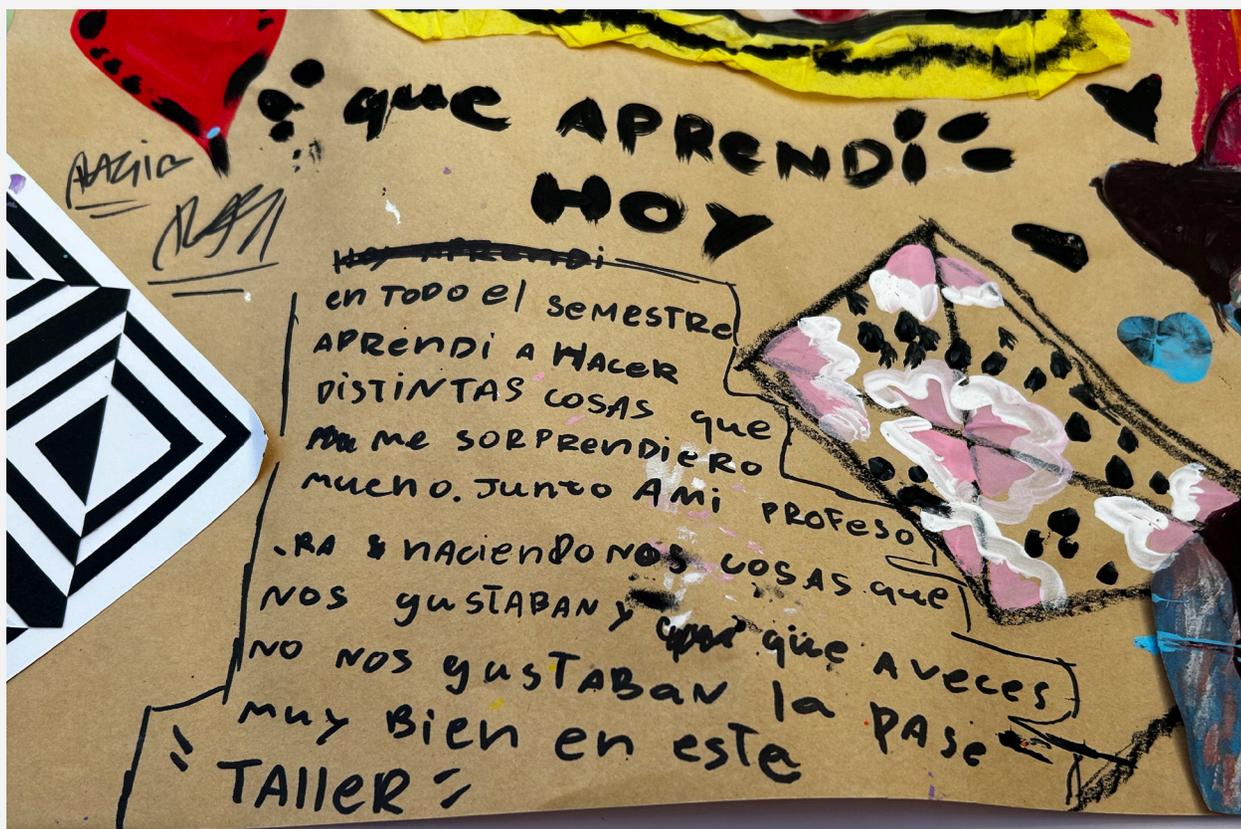


Figura 51. ¿Qué aprendí hoy?
Elaboración propia, 2023

4.6 PROTOTIPADO

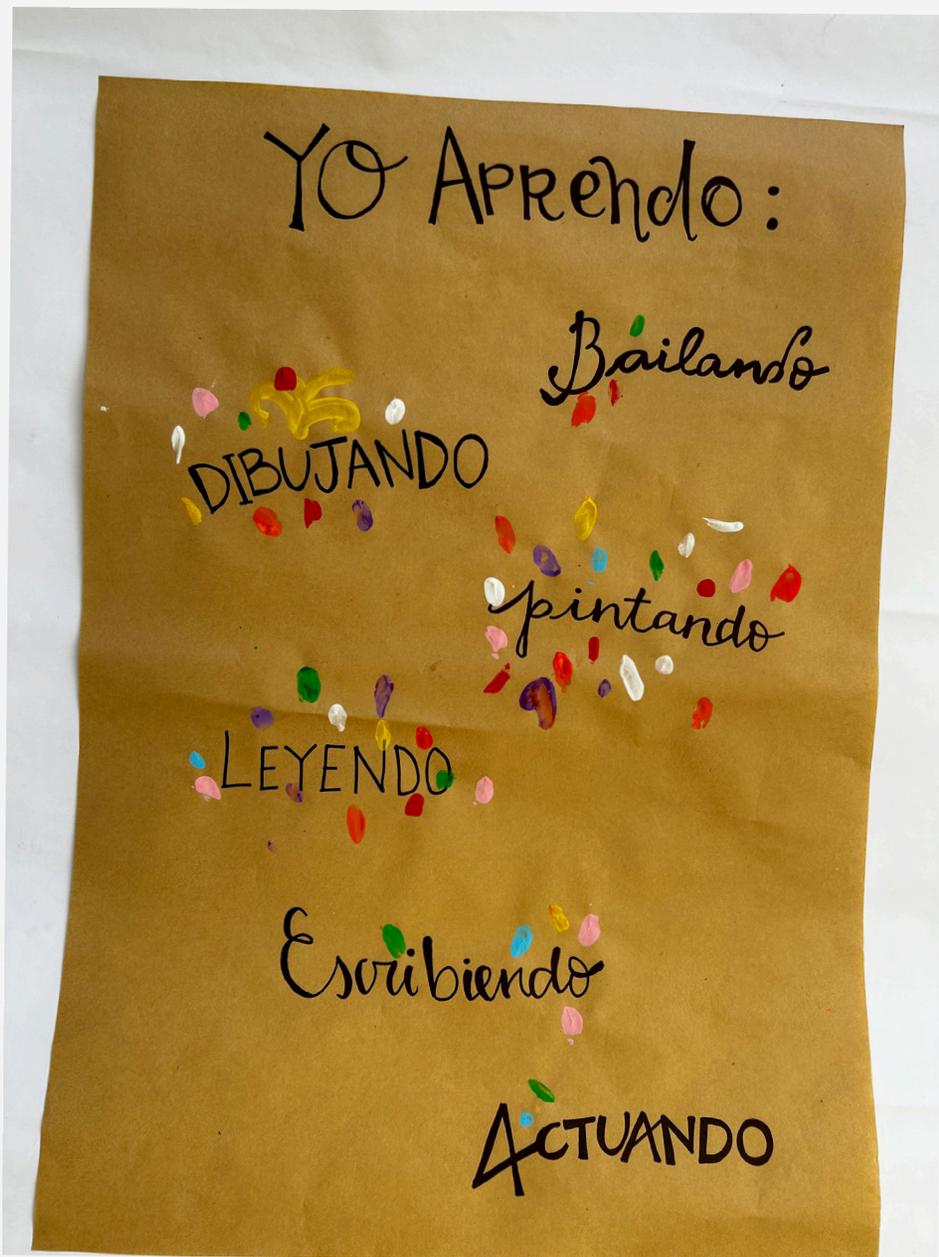


Figura 52. Evaluación actividades
Elaboración propia, 2023

4.6 PROTOTIPADO

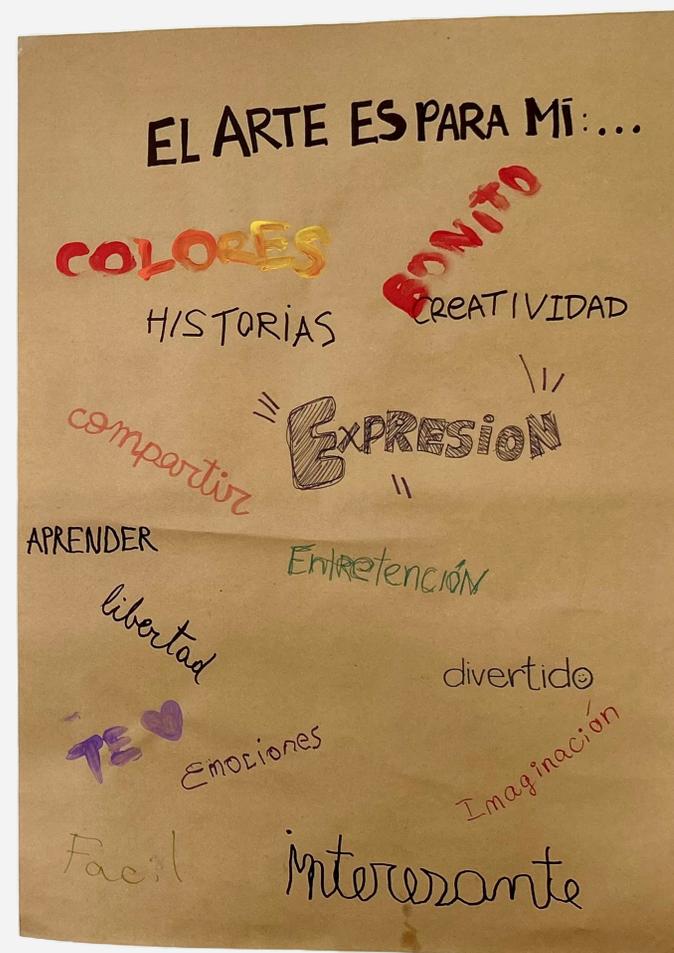
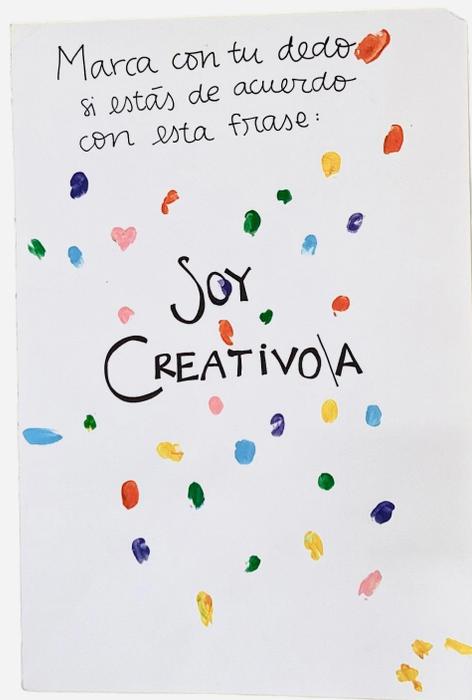
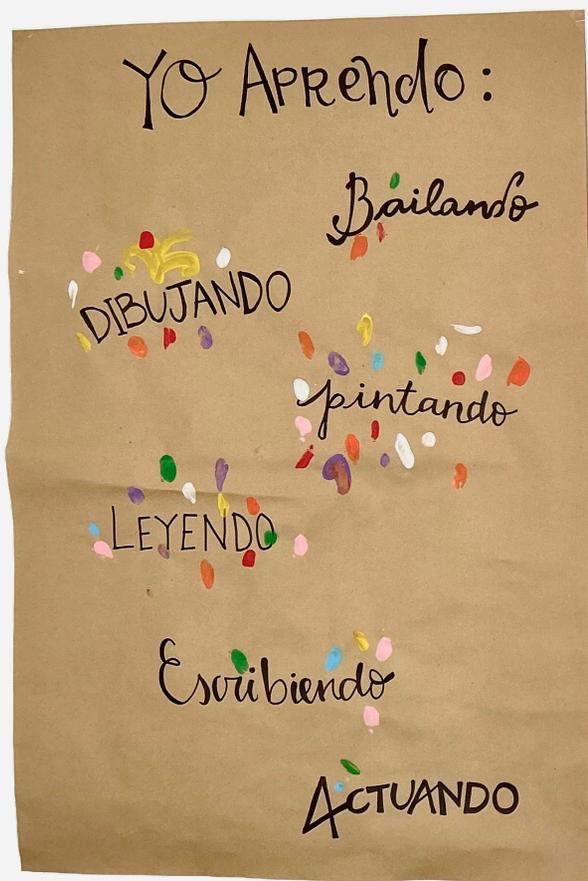


Figura 53. Evaluación actividades
Elaboración propia, 2023

Conclusiones

del proyecto



El proyecto tiene posibilidades de ser escalado a otras actividades siguiendo los lineamientos planteados en la memoria y de acuerdo al programa de filosofía para niños y niñas, este marco da posibilidades de continuar ampliando los conceptos que se pueden trabajar en clases incluso realizar las actividades en clases que no se limiten a arte, sino también en orientación.

El buen recibimiento de las actividades implica que las actividades que fueron realizadas durante este semestre se incorporan a la planificación de arte del próximo año en taller 2. Con esto en consideración se permitirá seguir generando recursos para trabajar dentro del salón, pudiendo hacer mejoras a las actividades ya diseñadas cuando se implementen en su segunda versión el próximo año.

Respecto a nuevos lineamientos que se tienen que agregar para próximas versiones se apuntan a incorporar el contexto como recurso, valorando y posibilitando el uso de materiales cotidianos, económicos y reciclados haciendo hincapié en el valor de ser más sostenibles dentro del colegio, tanto en las clases de artes visuales como en la educación en general.

Figura 54. Collage actividad de cierre
Elaboración propia, 2023

Finalmente se puede decir que el proyecto toma vida propia porque en el centro están la identidades de cada uno de los niños que participó en él. Más allá de las técnicas artísticas trabajadas y aprendidas se posiciona al arte como una alternativa para la generación de conocimiento significativo y valioso.

La motivación dentro de la clase juega un rol fundamental, haciendo trabajos que hacen sentido, no hacer por hacer ni por cumplir sino por el genuino gusto de aprender. Esto se hace palpable en que los niños traían los trabajos que no habían terminado a la próxima clase para presentarlos a sus compañeros.

Resulta que las actividades son excusas para hablar temas importantes, escuchar que cosas piensan los niños, apoyarlos y acompañarlos en el proceso de formación de su identidad.

En cuanto a los resultados, las tarjetas *¿qué aprendí hoy?* se presentan como una herramienta novedosa que impulsa a los niños a reflexionar sobre los temas que están descubriendo, fomentando así un proceso de aprendizaje más profundo para ellos entender sus propios cuestionamiento a la hora de incorporar conocimiento.

En última instancia, la prueba de éxito más significativa es ver que los niños luego de realizados los trabajos sigan cuidándolos y mostrándolos, viéndose orgullosos de las obras que hicieron y las reflexiones que realizaron.

Referencias

bibliográficas

Acaso, M. (2014). La educación artística como vehículo de conocimiento: El arte mueve la educación. II Seminario Internacional de Educación Artística, Santiago, Metropolitana de Santiago, Chile. <https://obra-gruesa.cultura.gob.cl/sea-la-educacion-artistica-como-vehiculo-de-conocimiento-el-arte-mueve-la-educacion/>

Álvarez, I. (2005). Evaluación como situación de aprendizaje o evaluación auténtica. *Perspectiva Educacional*, 45(1), 45-67. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3333/333329100004.pdf>

Association Montessori Internationale [AMI Montessori]. (2023, 6 enero). AMI Talks: The Global Path of Montessori [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=gmOVIBf5LXs>

Beaty, R. E., Kenett, Y. N., Christensen, A. P., Hedeker, D., Holling, H., Chen, Q., Fink, A. H., Qiu, J., Kwapil, T. R., Kane, M. J., & Silvia, P. J. (2018). Robust prediction of individual creative ability from brain functional connectivity. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 115(5), 1087–1092. <https://doi.org/10.1073/pnas.1713532115>

Berroeta, L. M. (2022). Informe sobre estado de la educación artística en Chile revela brechas para potenciar esta actividad. *Diario Uchile*. Retrieved June 26, 2023, from <https://radio.uchile.cl/2022/02/11/informe-sobre-estado-de-la-educacion-artistica-en-chile-revela-brechas-para-potenciar-esta-actividad/>

Bezanilla-Albisua, M. J., Poblete-Ruiz, M., Fernández-Nogueira, D., Arranz-Turmes, S., & Campo-Carrasco, L. (2017). El Pensamiento Crítico desde la Perspectiva de los Docentes Universitarios. *Estudios Pedagógicos*, 44(1), 89–113. <https://doi.org/10.4067/s0718-07052018000100089>

Bordignon, N. A. (2005). El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto. *Revista Lasallista de investigación*, 2(2), 50-63.

Brancoli, B. (Ed.). (2016). Diseño: un socio para el desarrollo de las habilidades del siglo XXI. Base: diseño e innovación. <https://revistas.udd.cl/index.php/BDI/issue/view/18>

Cambridge University Press & Assessment. (s. f.). 1.2 Know, Want to know, Learned (KWL). Cambridge Assessment International Education. <https://learning.cambridgeinternational.org/professionaldevelopment/mod/book/view.php?id=18339&chapterid=7398>

Care, E., Kim, H., Vista, A., & Anderson, K. (2018). Education System Alignment for 21st Century Skills: Focus on Assessment. Brookings. <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED592779.pdf>

Carles, J. (2017, 1 agosto). ¿Qué es y para que sirve un sandbox en la informática? *Geekland*. <https://geekland.eu/que-es-y-para-que-sirve-un-sandbox/>

Carreño, M. (2009). Teoría y práctica de una educación liberadora: El pensamiento pedagógico de Paulo Freire. *Cuestiones Pedagógicas. Revista de Ciencias de la Educación*, 20, 195-214. <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/54665>

Carroll, J. M. (2013). The Brutal Reality of Bringing Kids up to Level: Are Critical Thinking and Creativity Lost in the World of Standardized Testing? *University of New Orleans*. <https://scholarworks.uno.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2688&context=td>

Century Skills: Focus on Assessment. Brookings. <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED592779.pdf>

Colegio Chiaravalle Montessori. (s. f.). Método Montessori. <https://www.chiaravallemontessori.com/>

Cuatro cabezas con kike mujica. (s. f.). 13c Radio. <https://13cradio.cl/show/cuatro-cabezas/episode/macarena-guajardo-de-fundacion-basura-y-panel-de-conversaciones-que-importan-con-oscar-landerretche-e-ignacio-briones>

Design Council. (2019). Framework for Innovation: Design Council's evolved Double Diamond. <https://n9.cl/designcouncil1>

Duff, M. C., Kurczek, J., Rubin, R. D., Cohen, N. J., & Tranel, D. (2013). Hippocampal amnesia disrupts creative thinking. *Hippocampus*, 23(12), 1143–1149. <https://doi.org/10.1002/hipo.22208>

Eapen, T. T. (2023). How Generative AI Can Augment Human Creativity. *Harvard Business Review*. <https://hbr.org/2023/07/how-generative-ai-can-augment-human-creativity>

Easter, M. (2021). *The Comfort Crisis: Embrace Discomfort To Reclaim Your Wild, Happy, Healthy Self* [Impreso]. Rodale Books.

Elmansy, R. (2023). The Double Diamond Design Thinking Process and How to Use it. *Designorate - Design Thinking, Innovation, User Experience and Healthcare Design*. <https://www.designorate.com/the-double-diamond-design-thinking-process-and-how-to-use-it/>

Erikson, E., & Boeree, C. G. (2002). *Teorías de la personalidad*.

Foro nacional de educación artística, UNESCO Santiago, & Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio del Gobierno de Chile. (2021). *VOCES DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN CHILE: ANÁLISIS DE UN PROCESO PARTICIPATIVO (CC-BY-SA 3.0 IGO)*.

Franco, F., Solis, M (2013). Materiales didácticos innovadores. *Estrategia lúdica en el Aprendizaje. Revista Cienca UNEMI*, 6 (10), 25-34. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5210301>

Gauri, P. R. A. T. I. K., & Eerden, J. (2019). A 5th industrial revolution?(What it is, and why it matters). In World Economic Forum. Available at: https://5thelement.group/wp-content/uploads/2019/05/A-5th-Industrial-Revolution_-What-It-Is-And-Why-It-Matters_05 (Vol. 3).

Herrera, M., & Latapie, I. (2010, 9 marzo). Diseñando para la educación. No solo usabilidad. https://www.nosolousabilidad.com/articulos/disenio_educacion.htm

Iplacex. (2020). PSICOLOGÍA DEL DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Perspectivas teóricas del desarrollo Humano. IPLACEX. Recuperado 12 de junio de 2023, de <https://www.iplacex.cl/hubfs/pdf/mineduc/atencion-de-parvulo/psicologia-del-desarrollo-y-aprendizaje/perspectivas-teoricas-del-desarrollo-humano-ii.pdf>

Khan, S. (2023, 1 mayo). How AI Could Save (Not Destroy) Education | Sal Khan | TED [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hJP5GqnTrNo>

Kim, K. (2011). The Creativity Crisis: The Decrease in Creative Thinking Scores on the Torrance Tests of Creative Thinking. *Creativity Research Journal*, 23(4), 285-295. <https://doi.org/10.1080/10400419.2011.627805>

Krumm, G., Vargas, Rubilar J., Lemos, V. y Oros, L. (2015). Percepción de la creatividad en niños, padres y pares: efectos en la producción creativa. *Pensamiento Psicológico*, 13(2), 21-32. doi: 10.11144/Javerianacali.PPSI13-2.pcnp

Libertad, E. (2015). La educación como práctica de la libertad. *izt-uam*. https://www.academia.edu/2440335/La_educaci%C3%B3n_como_pr%C3%A1ctica_de_la_libertad

Manrique, A.M., Henao A.M. (2013). El material didáctico para la construcción de aprendizajes <https://www.funlam.edu.co/revistas/index.php/RCCS/article/view/952>

Martín, A. (2020). Perspectivas sobre la creatividad y sus vinculaciones con la educación escolar [Tesis doctoral]. Universitat de Barcelona.

Martínez López de Castro, R., & Domínguez-Lloria, S. (2019). La investigación basada en las artes (IBA). La muñeca barbie, una propuesta educativa. Congreso Ibero-Americano de Investigación Cualitativa. Recuperado 8 de julio de 2023, de <https://proceedings.ciaiq.org/index.php/CIAIQ2019/article/download/2394/2293/>

Meller, P. (2017). Creatividad y pensamiento crítico: ¿Antagónicos? El Mercurio. Recuperado 1 de junio de 2023, de <https://www.dii.uchile.cl/wp-content/uploads/2017/12/17-EL-MERCURIO-Creatividad-y-pensamiento-critico-Patricio-Meller.pdf>

Milmo, D. (2023). UK schools 'bewildered' by AI and do not trust tech firms, headteachers say. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/technology/2023/may/20/uk-schools-bewildered-by-ai-and-do-not-trust-tech-firms-headteachers-say>

Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. (2020). EDUCACIÓN + ARTE TRABAJO POR PROYECTOS (N.o 978-956-352-369-0). Recuperado 23 de mayo de 2023, de <https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2020/11/arte-educacion.pdf>

Monitoreo intensivo de la práctica. (2023, 13 agosto). [Video]. Tiktok. <https://vm.tiktok.com/ZM62tsMtt/>

Morales, C. (2014). El pensamiento crítico en la teoría educativa contemporánea. https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-47032014000200022

Nacimiento Rodríguez, L., & Mora-Merchán, J. A. (2014). El uso de estrategias de afrontamiento y habilidades metacognitivas ante situaciones de bullying y cyberbullying. *European Journal of Education and Psychology*, 7(2), 121-129.

Noble, S. M., Mende, M., Grewal, D., & Parasuraman, A. (2022). The Fifth Industrial Revolution: How Harmonious Human-Machine Collaboration is Triggering a Retail and Service [R]evolution. *Journal of Retailing*, 98(2), 199-208. <https://doi.org/10.1016/j.jretai.2022.04.003>

Paul, R., & Elder, L. (2008). The Nature and Functions of Critical & Creative Thinking. The Foundation for Critical thinking. https://www.thefont.co.za/wp-content/uploads/2020/03/007-Paul-Elder-2008-A-FULL-Guide-to-Crit-Thinking-Concepts_Tool.pdf

Paul, R. & Elder, L. (2005). Estándares de Competencia para el Pensamiento Crítico. Fundación para el pensamiento crítico. Recuperado de https://www.criticalthinking.org/resources/PDF/SP-Comp_Standards.pdf.

Perspectiva Educacional, 45(1), 45-67. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3333/333329100004.pdf>

Piccini, R. (2014). Investigación Basada en las Artes. ResearchGate. <https://doi.org/10.13140/2.1.1312.3520>

Rubin, R. (2023). The creative act: A way of being [Libro Web]. Penguin Press. <https://dl.shippdf.com/files/The%20Creative%20Act%20By%20Rick%20Rubin.pdf>

Rubio, M. I. J. (2018, January 1). La observación participante en el estudio etnográfico de las prácticas sociales. <https://www.redalyc.org/journal/1050/105056206004/html/>

Salmerón-Pérez, H., Gutierrez-Braojos, C., Fernández-Cano, A., & Salmeron-Vilchez, P. (2010). Aprendizaje autorregulado, creencias de autoeficacia y desempeño en la segunda infancia. *RELIEVE*. Revista Electrónica de Investiga-

ción y Evaluación Educativa, 16(2), 1-18.

Shirodkar, P. C. (s.f.). METACOGNITIVE SKILLS FOR 21ST CENTURY TEACHER: PROSPECTIVE PARADIGM. https://www.academia.edu/29711798/METACOGNITIVE_SKILLS_FOR_21ST_CENTURY_TEACHER_PROSPECTIVE_PARADIGM

The Partnership for 21st Century Skills. (2009). P21 Framework Definitions. En files.eric.ed.gov. Recuperado 1 de julio de 2023, de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED519462.pdf>

UNESCO Office Santiago and Regional Bureau for Education in Latin America and the Caribbean. (2017). E2030: educación y habilidades para el siglo XXI; reporte. En unesco.org (CC BY-SA 3.0 IGO). Santiago de Chile : OREALC, 2017. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000250117>

Weir, K. (2022). The science behind creativity. <https://www.apa.org>. <https://www.apa.org/monitor/2022/04/cover-science-creativity>

Yamkovenko, S. (2023). Sal Khan's 2023 TED Talk: AI in the classroom can transform education. Khan Academy Blog. <https://blog.khanacademy.org/sal-khans-2023-ted-talk-ai-in-the-classroom-can-transform-education/>

Young, J. (1985). What Is Creativity? *Journal of Creative Behavior*, 19(2), 77-87. <https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.1985.tb00640.x>

Anexos



Actividades basadas en los conceptos filosóficos establecidos por Matthew Lipman en Filosofía para niños y niñas.



observa * juega ✪
crea ✪ experimenta ✪
construye ✪ descubre ✪

Aprender ✪ haciendo ✪
Hacer ✪ pensando ✪

Diorama autorretrato

Materiales

- Papel grueso cuadrado
- Tempora
- Pigmento
- Lápices

Mediante la exploración de autorretratos y la creación de dioramas personales, los niños adquieren una comprensión visual del idealismo, desarrollando habilidades de reflexión y expresión artística. Junto con esta, exploran la representación de cómo la representación de uno mismo puede ser influenciada por diferentes contextos y formas artísticas.

Tipo de trabajo: Individual
Tiempo: 45 minutos
Dificultad: Baja

Idealismo
Actividad 1

Paso a paso

Muestra a los estudiantes una selección de autorretratos realizados por artistas reconocidos en diversas técnicas artísticas.

Proporcionales sobre el contexto en el que imaginan que estos artistas crearon sus autorretratos, fomentando la situación y la reflexión.

Avanza la tarea principal: la **creación de un diorama** que represente el mundo imaginado de cada estudiante.

Proporcióna la única directriz: en una de las caras del diorama, cada estudiante debe crear un autorretrato que represente su propia imagen.

Ahora a los estudiantes a ser creativos en la representación de su mundo, permitiéndoles explorar su imaginación y expresar sus ideas de manera artística.

Refuerza la idea de que, al igual que los artistas reconocidos, los estudiantes están creando una representación de sí mismos, pero en su propio contexto y estilo.

Conceptos

Idealismo Platónico

Corriente filosófica que postula que nuestras percepciones, pensamientos y conceptos influyen en la forma en que experimentamos el mundo y que, en cierto sentido, creamos nuestra propia realidad a través de la interpretación de lo que nos rodea.

El idealismo platónico proviene de los escritos del filósofo griego de la antigüedad Platón (427 a.C.-347 a.C.). En estos textos se plantean que la realidad se duplicaría en dos mundos: uno sería el mundo sensible, compuesto por objetos físicos, y otro sería el mundo inteligible, compuesto por ideas.

En las actividades trabajaremos dos líneas del idealismo platónico.

Idealismo realista
Idealismo absoluto

Agnes Callen, J. J. (2015). La filosofía hecha fácil: enseñar filosofía a los niños desde 0 años. Corbis Books.

Actividades

Idealismo

Para fomentar la reflexión crítica desde temprana edad, cuestionando cómo nuestra mente y percepciones influyen en nuestra comprensión del mundo.

No es como que todos tenemos diferentes perspectivas fomentando la empatía y respeto hacia las opiniones y experiencias de los demás.

Marionetas de mi vida

Materiales

- Papel crepé con formas abstractas
- Reserva de cartulina
- Pigmento
- Tempora
- Tijeras

Promover la conexión de los estudiantes con sus propias vivencias a través de la creación de marionetas en las que sus personajes personales representen un vínculo significativo con su propia historia. Esta actividad pretende guiar a los estudiantes en la exploración de cómo las representaciones visuales pueden expresar su comprensión de su propia vida y experiencias.

Tipo de trabajo: Individual
Tiempo: 45 minutos
Dificultad: Baja

Idealismo
Actividad 2

Paso a paso

Partimos preguntando: ¿cómo podemos representar cosas especiales en nuestra vida con marionetas?

Luego que responden, se pregunta: ¿Recuerdas algún evento muy especial de tu vida? ¿Es será el evento para tu historia.

Usando el papel crepé como base empacamos a crear nuestra marioneta. Dale vida con colores, formas y detalles.

Una vez que tu marioneta está lista, piensa en una historia que tenga a tu personaje y el evento especial. ¿Cuál es su historia?

Luego en un círculo, se compartirán las marionetas y las historias con todos los compañeros! ¡Vermos que ocurre en cada historia.

Finalmente, se conversará sobre lo que aprendieron, viendo cómo estas marionetas nos ayudan a entender más sobre nosotros mismos.

Bienvenido

Hola!

Bienvenidos y bienvenidos al cuadernillo sanbox, en estas páginas exploramos como ser filósofo y artista, es importante que conozcamos cómo hacer trabajos más creativos y entretenidos.

¡Empieza!

¿Por qué filosofar?

“En el proceso de aprendizaje, las preguntas que incitan a la reflexión son esenciales para el desarrollo de las capacidades de aprendizaje”

C. Morales 2014

Dinámica

Para lograr los objetivos de aprendizaje, se propone una dinámica basada en la metodología I Know, I want to know, I learned de Stanford, esta metodología permite seguir el aprendizaje de cada niño o niña observando el progreso de cada uno.

- 1** Introducción (1 minuto)
LO SE / I know
- 2** Preguntas cruzadas (1 minuto)
LO QUERO APRENDER / I want to know
- 3** Desarrollo actividad (15 minutos)
Trabajo personal/individual
- 4** Debuté (1 minuto)
LO APRENDI / I learned

En la primera etapa se establece lo que se sabe del tema, se trabaja en círculo en el aula.

En la segunda etapa se preguntan entre compañeros como resolverían la actividad.

En la tercera etapa los niños trabajan en mesas grupales y se les presentan todos los materiales disponibles para trabajar. El estudiante debe estar preparado para explicar el trabajo como y la colaboración.

Al final de las actividades se les entrega a los niños una tarjeta con la pregunta ¿qué aprendí hoy? Esto ayuda a los niños en sus reflexiones antes de presentar sus trabajos.

Tareas



¿Qué aprendí hoy?

Tarjetas

Al final de las actividades se les entrega a los niños una tarjeta con la pregunta ¿qué aprendí hoy? Esto ayuda a los niños en sus reflexiones antes de presentar sus trabajos.

Conceptos

Dualismo Aristotélico



Esta corriente dice que el cuerpo y la mente son cosas diferentes, la magia ocurre cuando estos dos mundos se mezclan, como cuando lees un libro y las palabras se convierten en imágenes en tu mente. Así es como las ideas pueden cambiar cómo vemos y experimentamos el mundo que nos rodea.

El dualismo cartesiano expuesto por René Descartes e inspirado en las ideas de Aristóteles sugiere que las personas están formadas por dos sustancias de diferente importancia: la mente, como una sustancia inmaterial, no extendida y pensante, y el cuerpo, como una sustancia material, extendida y sin capacidad de pensar.

Como consecuencia, el cuerpo sigue leyes mecánicas, al contrario de la mente y hace a la persona víctima de dos historias colaterales: una con respecto a lo que sucede en su cuerpo, y otra con respecto a lo que sucede en su mente.

En las actividades trabajaremos desde dos líneas del dualismo.

Dualismo antropológico

Dualismo ontológico

12

VAL 1

Infografía traducida de MARTEL, 2020

Actividades

Dualismo



Fomentar el pensamiento crítico al llevar a los niños a reflexionar sobre las diferencias entre el cuerpo y la mente, así como sobre cómo están juntas en un ser humano.

Aprendiendo la complementariencia de Cuerpo y Mente, además generando una gran diversidad de interpretaciones sobre el tema.

Mundo físico mundo ideas

Materiales

- Hoja de block
- Recortes de revistas
- Pegamento
- Tijeras
- Cartón

A través de esta actividad, se busca fomentar la habilidad de los estudiantes para identificar y representar visualmente las diferencias entre su vida material, así como promover la reflexión y la discusión sobre cómo se relacionan el cuerpo y la mente en su propia vida, mediante el collage.

Tipo de trabajo: Individual

Tiempo: 45 minutos

Dificultad: Media

Dualismo Actividad 1

Paso a paso

Inicia la sesión explicando el concepto de dualismo, rescatando la idea de que las personas tienen dos partes: el cuerpo y la mente, dando espacio para una breve discusión para explorar las diferencias percibidas entre el cuerpo y la mente.

Distribuye revistas entre los niños y pídeles que busquen imágenes que representen el cuerpo y la mente. Pueden ser partes del cuerpo, actividades físicas, emociones, pensamientos, etc.

Una vez seleccionadas las imágenes, los niños recortarán cada elemento. Pide que partan con uno de los mundos y luego con el siguiente.

Cada niño presentará su collage a la clase. Pídeles que expliquen por qué eligieron cada imagen y cómo representa la parte del cuerpo o de la mente.

Para terminar, pide a los niños que reflexionen sobre lo que han aprendido durante la actividad. Pueden escribir breves reflexiones o realizar dibujos adicionales en sus collages.



Volviéndolo tangible

Materiales

- Acacia
- Plastilina
- Dado
- Herramientas

Para que vean cómo interactúan el cuerpo y la mente, se darán dos instrucciones por separado por un lado. Con la plastilina o acacia, los niños modelarán dos figuras: una que represente su cuerpo y otra que simbolice su mente. Luego se les pedirá que combinen estas figuras de manera creativa, mostrando cómo se influyen mutuamente.

Tipo de trabajo: Individual

Tiempo: 45 minutos

Dificultad: Media

Dualismo Actividad 2

Paso a paso

Comienza explicando a los niños que explicarán cómo interactúa su cuerpo y mente a través de la creación de figuras, enfatizando la idea de representar visualmente cómo están dos partes de sí mismos que influyen mutuamente.

Pide a los niños que tomen un trozo de acacia y creen una figura que represente su cuerpo.

Pueden ser formas simples que representen miembros.

Luego con plastilina pídeles que modelen otra figura que simbolice su mente.

Algunos niños podrían querer representar pensamientos, emociones o cualquier otro elemento.

Ahora, pide a los niños que piensen en cómo el cuerpo y la mente interactúan entre sí. ¿Cómo se influyen mutuamente? ¿Cómo trabajan juntos?

Con esa reflexión en mente, da la indicación de combinar de manera creativa las dos figuras que han creado. Pueden usarlas, superponerlas o de cualquier manera que sientan que refleja la interacción entre cuerpo y mente.

Cada niño presentará su creación al grupo. Deberán explicar por qué eligieron representar su cuerpo y mente de esa manera y cómo ven la interacción entre ambas partes. Preguntar sobre las similitudes y diferencias en las representaciones de la interacción entre cuerpo y mente.

Alma a los niños a comparar sus reflexiones sobre cómo experimentaron la actividad.



Visualización libro sanbox completo

Lecciones valiosas Kinder

Materiales

- Mesa de mesa transparente
- Tijeras
- Plumones
- Lápices

Los estudiantes representarán de forma visual una lección valiosa que hayan aprendido Kinder. Esta actividad fomenta el pensamiento crítico al permitirles reflexionar sobre su conocimiento previo, haciendo hincapié en cómo adquieren ese conocimiento, y reconociendo que la forma en que cada uno lo define puede ser diferente.

Tipo de trabajo: Individual

Tiempo: 45 minutos

Dificultad: Alta

Epistemología Actividad 1

Paso a paso

Inicia la actividad diciendo a cada estudiante que reflexione sobre una lección valiosa que hayan aprendido durante su tiempo en el jardín infantil.

Solicita a los estudiantes que identifiquen los elementos clave de la lección seleccionada. Pueden ser pronombres, adjetivos, conexiones o verbos que resalten en su memoria.

Proporciona a los estudiantes el marco de mesa y cualquier otro material que puedan utilizar para representar visualmente su lección aprendida.

Pueden dibujar, colorear, recortar y pegar o utilizar cualquier técnica artística que les permita crear su lección de manera efectiva.

Después de completar la representación visual, pide a cada estudiante que revise cuidadosamente la lección que están representando. Esto les da la oportunidad de repasar no solo lo que aprendieron, sino también cómo lo aprendieron y por qué consideran que esa lección es valiosa.

Alma a los estudiantes a compartir las diferentes formas en que adquieren conocimientos en el jardín infantil y discutir la diversidad de experiencias de aprendizaje.



Conceptos

Epistemología Platón y Aristóteles



Esta corriente se pregunta sobre el conocimiento y la comprensión. Haciendo preguntas como "¿cómo sabemos lo que sabemos?" Y explora los conceptos de la información y la verdad. De esta manera busca entender cómo adquirimos conocimiento, ya sea a través de la experiencia sensorial o la razón lógica.

Como ciencia en particular se desarrolló en los siglos XIX y XX pero sus raíces se remontan a la antigüedad con la filosofía que es el conocimiento sujeto a análisis crítico. Esta rama de la filosofía está en constante desarrollo, todo filósofo sistemático debe cuestionarse su postura y práctica epistemológica.

Jennifer L. Gibbs, ¿Qué es Epistemología? <https://www.youtube.com/watch?v=913pawm180>

18

VAL 1

Actividades

Epistemología



Los niños desarrollarán una conciencia epistemológica al reflexionar sobre cómo adquieren conocimiento y representar visualmente sus experiencias de aprendizaje.

Se buscará que reconozcan y aprecien la diversidad de enfoques de aprendizaje, entendiendo la comprensión de que el conocimiento puede ser construido de maneras variadas y creativas.

Yo filósofo

Materiales

- Plumones azul
- Acacia
- Plumones
- Lápices
- Tijeras

Mediante la exploración de autorretratos y la creación de dibujos personales, los niños adquieren una comprensión crítica del dualismo, desarrollando habilidades de reflexión y expresión artística. Junto con esto, exploran su percepción de cómo la representación de un mismo objeto es influenciada por diferentes contextos y puntos de vista.

Tipo de trabajo: Grupal

Tiempo: 45 minutos

Dificultad: Media

Epistemología Actividad 2

Paso a paso

Organiza los materiales y asegúrate de tener suficiente espacio para que los niños trabajen en grupos de manera robótica.

Introduce la actividad explicando que los niños trabajarán juntos en la creación de un gran autorretrato usando diversas técnicas aprendidas durante las últimas 5 semanas. Además se llevará a su casa un trozo de artista con el que puedan seguir trabajando.

A medida que trabajan en áreas cercanas, fomenta la discusión sobre los conceptos anteriores y recientes. Preguntar a los niños sobre sus elecciones artísticas y cómo se relacionan con los conceptos que están aprendiendo.

Una vez completadas las áreas, cada grupo presentará su autorretrato y conversará filosóficamente con los demás.

El fin de la sesión es la cosa que que durante la semana pueden interactuar estas imágenes utilizando materiales que tengan disponibles. Pueden ser materiales, colores, o incluso crear historias relacionadas con las pinturas.



