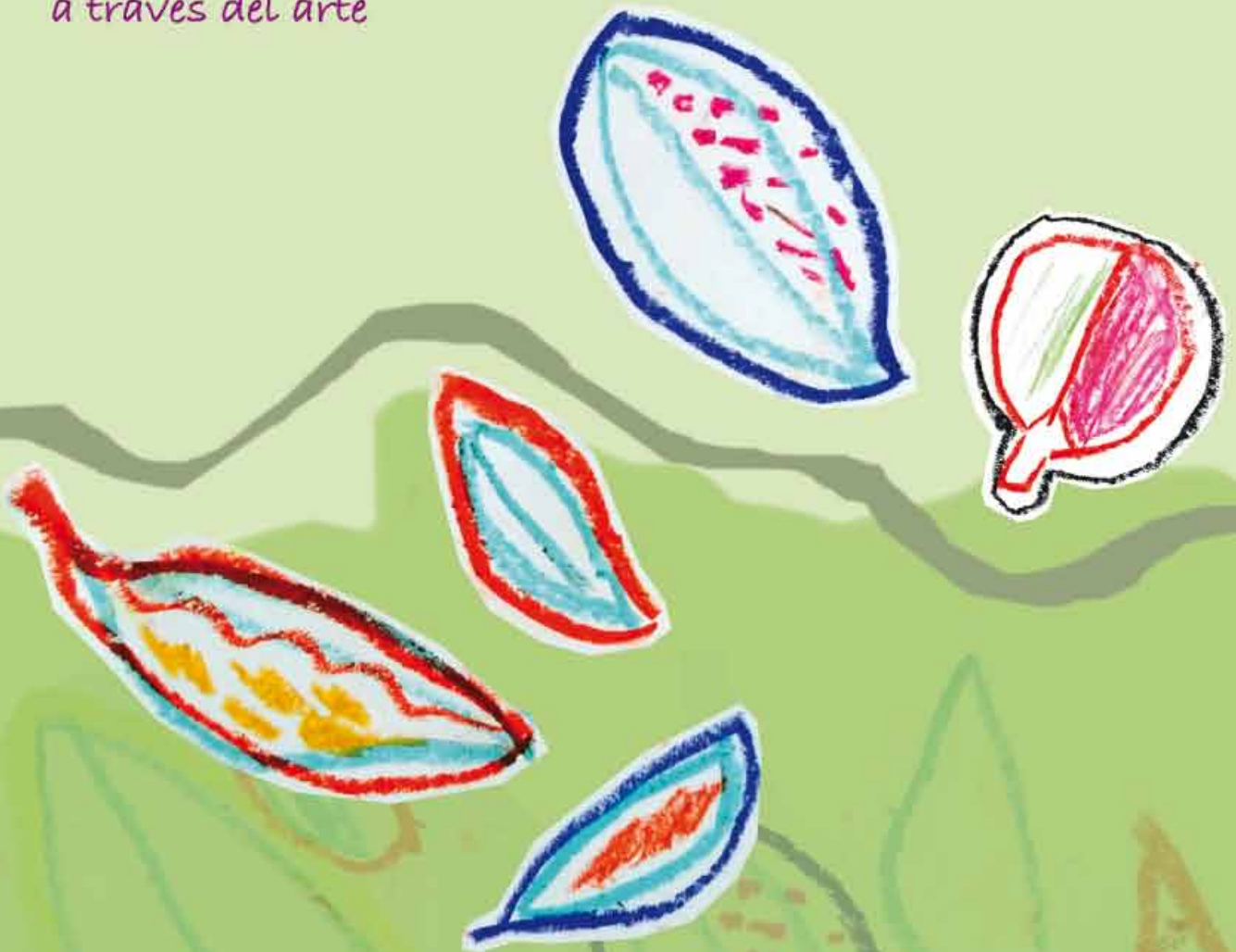




SEMBRANDO
creatividad

MANUAL SEMBRANDO CREATIVIDAD

*Una propuesta metodológica
para el desarrollo socio-emocional
a través del arte*



FUNDACION GDM
GRANO DE MOSTAZA



Buenos Aires Ciudad



Vamos Buenos Aires

COPYRIGHT

Sembrando Creatividad

Año 2016

Diseño Gráfico: Sofía Bagnardi

MANUAL SEMBRANDO CREATIVIDAD



*Una propuesta metodológica
para el desarrollo socio-emocional
a través del arte*

A U T O R A S

Brenda Stanley

Lucía de la Vega

Felicitas Novillo

Justina López Peña



AGRADECIMIENTOS

a todo el equipo de la Fundación Grano de Mostaza por confiar en nuestro proyecto y apoyarnos durante estos 7 años;

a la contribución especial de María Gutierrez Arana, Magdalena Cervellera, Sofía Bagnardi, Martina Kogan y Victoria Abella por sumarse a armar, repensar y desarrollar el programa;

a Josemiel Platz por hacer posible cada una de las producciones de fotos;

a Juan Berlanga, Clara Estrada, Vanina Starkoff, Rafael González Moreno, Mapi de Aubeyzón y a todos los artistas que dedicaron su tiempo y nos inspiraron;

a Perica y todos los voluntarios que participaron de los talleres y los murales;

a los operadores barriales, al equipo de profesionales y operadores de los Hogares Nuestra Señora del Valle y Curapaligue por abrirnos las puertas y asistirnos en el trabajo;

a los directivos y docentes de la Escuela Virgen del Carmen

a los colegas de biodanza;

a la Universidad de Nueva York (Mc Silver School. NYU) por ayudarnos a profesionalizar la práctica;

al Ministerio de Desarrollo Social de la Ciudad de BsAs, a la Secretaría de Hábitat e Inclusión Social, a las Empresas y personas que apoyaron el programa haciendo posible su financiamiento y crecimiento,

a nuestras familias que siempre estuvieron ahí acompañando y confiando en que lo que hacíamos valía la pena,

y a todos los niños de los Hogares Nuestra Sra del Valle y Curapaligüe por haberse animado a participar y compartir sus historias; a los chicos y familias de Los Piletos, Villa Soldati, Villa 31 y la Escuela Virgen del Carmen por hacernos sentir parte de sus comunidades y compartir estos años de trabajo.

Este proyecto se construye gracias a muchos y en honor a los NIÑOS.

G R A C I A S !



INTRODUCCIÓN

¿Qué es Sembrando Creatividad?	5
La experiencia en un manual	5-6



UNIDAD I: MARCO TEÓRICO

a.	Una propuesta integral	7
b.	¿Por qué el arte y el juego son herramientas para generar bienestar?	7-9
c.	¿Qué hay que tener en cuenta del desarrollo del niño?	9-12



UNIDAD 2: METODOLOGÍA

a.	Una propuesta metodológica de trabajo	13-14
b.	La planificación: un modelo de taller	15-19
c.	Un modelo de evaluación	20-32
	<i>Evaluación cualitativa y cuantitativa</i>	
	<i>Evaluación externa: Universidad de Nueva York</i>	



UNIDAD 3: TALLERES

a.	Recomendaciones generales para los talleristas	33-37
b.	Talleres introductorios	37-48
	<i>Presentación y acuerdo grupal</i>	
	<i>Líneas que continúan</i>	
	<i>Réplica</i>	
	<i>Colores primarios, secundarios y complementarios</i>	

c. 4 Ejes		49-54
1. Talleres orientados al desarrollo de la CREATIVIDAD		
1.1	Esto no es sólo un círculo	49-51
1.2	Siluetas	51-52
1.3	Experimental	53-54
2. Talleres orientados a trabajar la MOTRICIDAD		
2.1	Autorretrato • Árboles	55-59
2.2	Monstruos	59-62
3. Talleres orientados a trabajar las EMOCIONES		
3.1	Autorretrato • Dime qué piensas o sientes	63-65
3.2	Autorretrato • Las miradas	66-69
3.3	Emociones pintadas	70-71
3.4	Mandalas	72-74
3.5	Corazones	75-78
4. Talleres y actividades orientadas a lo SOCIAL		
4.1	Los murales	78-89
4.2	Salidas culturales	90-91
4.3	Muestras de fin de año	92-95
d. Proyectos Especiales		
	Las producciones de fotos	96-99

“ La primera tarea de la educación es agitar la vida, pero dejarla libre para que se desarrolle”.

María Montessori

¿Qué es Sembrando Creatividad?

Sembrando Creatividad es un programa de arte educativo comunitario que nació en el año 2010 a partir de una fuerte creencia en el arte como un lenguaje alternativo que posibilita el desarrollo, la expresión y la sanación. Después de 6 años de trabajar con más de 400 niños, dejó de ser una creencia para convertirse en una certeza.

Sembrando Creatividad promueve el **desarrollo integral (intelectual, emocional, social y motriz)** en niños y niñas de 6 a 12 años de edad en situación de vulnerabilidad social a través del arte y el juego. Se trata de un programa de talleres semanales y otras actividades, en los que a través del arte se promueve el pensamiento crítico, creativo y lateral, se fomenta el pensamiento abstracto, se trabaja sobre la posibilidad de tolerar momentos de frustración, se desarrollan habilidades sociales en el trabajo grupal y se busca incrementar la autoestima a partir de la autoconfianza, el reconocimiento del trabajo y de los niños en sí mismos; siempre promoviendo valores humanos tales como el respeto, la tolerancia y la cooperación.

La experiencia en un manual

El equipo de trabajo de Sembrando Creatividad, por mucho tiempo, fue un grupo muy estable, que mantuvo siempre dos constantes rectoras: la planificación y la evaluación. Gracias a esto, la reflexión sobre la práctica cotidiana permitió que se encuentren ciertos métodos y se asienten algunos conocimientos que comenzaron a ponerse sistemáticamente en práctica y se volvieron “la forma de trabajar”. A partir de la evaluación externa de la Universidad de Nueva York, llegó una confirmación de lo que hasta el momento era algo más que una intuición: el programa “funciona”, impacta positivamente en los niños y en su desarrollo. Las causas son múltiples, pero básicamente el resultado tiene que ver con una metodología de trabajo, y esta, como se mencionó, está íntimamente relacionada con el conocimiento aprendido a través de la experiencia. Una experiencia que surge de la reflexión constante sobre la práctica, sobre el impacto de esta y a partir de la

búsqueda permanente de intentar hacerlo cada vez mejor.

El Programa exigía crecer y poder llevar lo conocido y aprendido cada vez a más niños. Sin embargo, ese “**know how**”, que se había ido desarrollando en el tiempo, estaba en un grupo pequeño de personas. Por lo tanto, la posibilidad de acción era limitada y estaba amenazada, ya que es esperable que los recorridos personales hagan que el grupo mute. Por recomendación de quienes nos evaluaban, por la motivación y el aliento de que quienes nos han financiado, que siempre nos han animado a seguir creciendo, por la responsabilidad de que el conocimiento no es personal ni de un “grupo”, sino que debe multiplicarse y mejorarse más allá de las personas, más allá de Sembrando, es que nace el proyecto de una capacitación y de este libro.

Con la certeza de que un “manual” no tiene la riqueza del conocimiento aprendido a través de la experiencia, con la seguridad de que mucho quedará afuera, pero con la esperanza de que pueda ser una herramienta inspiradora y útil, es que se escribió este texto. No para que el conocimiento quede asentado y fosilizado como una verdad, sino como un aporte para seguir mejorando la práctica cotidiana de quienes apuestan a estimular y desarrollar las capacidades socioemocionales de los niños a través del arte. Si otros pueden replicar y mejorar lo que este Programa se propuso, sin duda la tarea habrá dado sus frutos y muchos niños habrán encontrado espacios y momentos de bienestar, habrán fortalecido su autoestima y habrán adquirido herramientas internas para poder decodificar saludablemente su experiencia cotidiana.



• Mural Hogar Nuestra Señora del Valle . 2013

a. Una Propuesta Integral

Sembrando Creatividad es una propuesta que surge del encuentro entre las artes plásticas, la psicología y el trabajo social, pero que siempre intenta ir más allá. Debido a que busca la amplitud de enfoque ante todo y entiende que las preguntas, los estímulos, los intereses y los criterios para pensar el arte y la educación pueden ser infinitos.

Las experiencias de las que nos apropiamos e integramos a nuestra práctica vienen también de: las letras (los libros, los cuentos o los relatos, las adivinanzas), la danza, la biodanza, los juegos y las dinámicas corporales, las visualizaciones y las técnicas de relajación, el arte terapia, y todos los proyectos “parientes” que exploran o “andan a la caza” de la educación artística, el juego creativo y la búsqueda interior.

El espacio de taller es y ha sido una experiencia valiosa que queremos compartir porque valora más que cualquier otro ámbito el toque personal y la diferencia. Enfatiza sobre la capacidad de cada uno de elegir y tomar posturas, de encontrar matices a cada cosa y a cada situación, de mirarse a sí mismo y mirar al otro en un juego de espejos, y de descubrir y apreciar lo que rodea el universo propio; lo que impacta en las emociones y produce afiliación.

b. ¿Por qué el arte y el juego son herramientas para generar bienestar?

En los niños, poder jugar, pintar, cantar, bailar y divertirse es vital para su desarrollo personal y social. El arte es una herramienta que, utilizada con fines educativos y terapéuticos, habilita canales de expresión a partir de lenguajes alternativos, fundamentales en una etapa de desarrollo del niño en la que la palabra y la conceptualización de sí mismo se está formando. Por esto, además, contribuye y estimula la búsqueda de la propia identidad.

Sembrando Creatividad toma como fundamento la teoría de las inteligencias múltiples desarrollada por Gardner (1970). Esta teoría sostiene que cada persona tiene al menos siete inteligencias que, al combinarse de manera distinta, nos hace únicos e irrepetibles. En su fundamentación, contrasta la definición tradicional de inteligencia y la define como “la habilidad para resolver problemas cotidianos y crear productos valiosos dentro del propio ámbito social y cultural” (Gardner, 1970: 10). Además, como parte central de su tesis, propone que el medio propicio para desarrollar las inteligencias múltiples son las artes.

Por su parte, **Eisner**, profesor de Educación y Arte en la Universidad de Stanford –influenciado por **Howard Gardner**–, le asigna al arte un rol primordial en el desarrollo de la vida debido a las formas de pensamiento que este evoca. El arte, al proporcionar un conocimiento del mundo, hace un aporte único de la experiencia individual (1995: 88). Asimismo, Eisner describe la necesidad imperiosa de incluir las artes en la educación y el desarrollo de todo niño. En sus propias palabras: “la enseñanza de la educación artística desarrolla la iniciativa y la creatividad, estimula la imaginación, fomenta el orgullo por la destreza, desarrolla la capacidad de planificación y, en algunos campos artísticos, ayuda a los estudiantes a cooperar”.

Gracias a los aportes realizados por Gardner y Eisner, entre otros, y con el apoyo de múltiples casos de estudio en los que se comprobó el rol clave del arte, hoy, tanto en Europa como en los Estados Unidos, el arte es visto como un componente esencial en la educación y en el desarrollo de todo niño por su capacidad para generar un pensamiento crítico y creativo.

En este sentido, el abordaje que plantea **Sembrando Creatividad** apunta a estimular el pensamiento creativo en la medida en que este no parte de modelos preconcebidos, correctos o incorrectos, ni busca un resultado determinado. Por el contrario, busca acceder a otras formas de abordar las ideas promoviendo el pensamiento lateral (Del Bono, 2013). Además, incita a la flexibilidad y las preguntas; a la búsqueda de nuevas estrategias para resolver problemas; a hacer conexiones impensadas entre las cosas; a experimentar y ensayar para, de a poco, relacionarse de manera más positiva con las dificultades –abordándolas como partes necesarias de un proceso–; y a aprender a atravesar la frustración. Así, el arte se configura como un medio que los reconoce como únicos e irrepetibles. Cada niño dentro del grupo de trabajo encuentra su lugar y es valorado. Esto resulta liberador y, a la vez, transformador.

Por otro lado, los juegos grupales permiten que, desde otros aspectos, cada uno reconozca sus propias limitaciones, preferencias o su placer-displacer en un contexto en el que se busca generar bienestar y contribuir a la construcción de las relaciones interpersonales. Es a partir del juego que se elaboran cuestiones individuales por medio de la acción: **“El jugar tiene un lugar y un tiempo. Tampoco está afuera. Para dominar lo que está afuera es preciso hacer cosas, no sólo pensar o desear, y hacer cosas lleva tiempo. Jugar es hacer”** (Winnicott, 1971: 64). En este sentido, el juego es una experiencia creadora y sanadora en tanto permite resignificar la experiencia a partir de la acción.

Estas teorías se armonizan y forman las bases fundamentales de **Sembrando Creatividad**. En los talleres, se ha observado que los niños de a poco comienzan a sentirse más contentos y seguros de sí mismos, su autoestima se incrementa, aprenden a comunicar lo que sienten, piensan y necesitan. Esto evidencia que a partir del arte y el juego se pueden trabajar y reconocer situaciones complejas en torno a la historia personal, la violencia, la angustia, entre otras cuestiones, lo que permite desplegar un proceso de transformación personal que contribuye asimismo a la transformación de cada uno con su entorno. En relación con esto, mencionamos que además los resultados de la evaluación que la Universidad de Nueva York (NYU) realizó sobre el Programa arrojaron luz sobre un impacto positivo de Sembrando en los niños (y altamente estimado por los padres), que no se tenía especialmente en cuenta en una primera instancia, como es la mejora en la relación con los otros y en la socialización.

Resultados como estos fundamentan no sólo la importancia del arte y el juego en el desarrollo de los niños, sino también la relevancia del arte comunitario educativo, especialmente en contextos desfavorables. El arte abre otros caminos de aprendizaje donde se desarrollan ampliamente la capacidad de comunicación y las relaciones interpersonales. Los talleres promueven el trabajo grupal e individual, el aprender a compartir y respetarse, lo que alimenta la cohesión social, tan indispensable para lograr cambios sociales.

c. ¿Qué hay que tener en cuenta del desarrollo del niño?

A continuación presentamos esquemáticamente algunas consideraciones generales sobre el desarrollo del niño para tener en cuenta al momento de trabajar, sin perder de vista que el enfoque es individual y no se esperará una mirada homogeneizadora ni que se alcancen metas estipuladas según etapas evolutivas. Se buscará y fomentará un desarrollo personal desde diferentes aspectos, como lo emocional, lo creativo, lo motriz y lo social.

En líneas generales, entre los 6 a los 12 años de edad, la mente está en función del conocimiento, por lo tanto baja la impulsividad que predomina en los primeros años.

El pensamiento va desde lo más concreto a lo más abstracto: este puede ir abstrayéndose cada vez más y puede realizarse una mayor elaboración secundaria.

Jean Piaget, biólogo suizo que ha planteado desde la genética una teoría constructivista del desarrollo de la inteligencia del niño –la cual que ha sido tomada como base teórica en la psicología y la educación del siglo XX–, describe la etapa de los 6 a los 12 años como aquella en la que aparece la concentración individual cuando el niño está solo y la colaboración cuando está con otros. A su vez, este es también un momento en el que surge la capacidad de cooperación, ya no confunde su punto de vista con el de los demás. Además, en este período desaparece el discurso espontáneo y el monólogo, fundamentales para el desarrollo en la etapa anterior. Aquí surge el juego con reglas –que se vinculan con la justicia– que el niño acepta, ya no porque los mayores lo digan, sino porque ha establecido un acuerdo, a la par que se va abandonando el egocentrismo reinante de los primeros tiempos de vida y comienza el respeto mutuo entre los pares. En este período, desaparecen las conductas impulsivas, se comienza con la reflexión antes de actuar y se delibera interiormente. Con relación al pensamiento, se pueden establecer nexos causales y, por lo tanto, objetivos entre los fenómenos. En este sentido, también aparecen las sumas y las nociones de número, producto de la clasificación y la seriación.

Por su parte, **Sigmund Freud**, médico neurólogo austríaco y padre del psicoanálisis, define la etapa de los 6 a 12 años de edad como la etapa de la Latencia, comprendida entre la declinación de la sexualidad infantil (5 o 6 años) y el comienzo de la pubertad. Esta representa una fase de detención en la evolución de la sexualidad. Se observa una disminución de las actividades sexuales, la aparición de sentimientos como el pudor, el asco, y las aspiraciones morales y estéticas. Este período tiene su origen en la declinación del Complejo de Edipo, y corresponde a una intensificación de la represión y la posibilidad de sublimar. Esta última se define como un proceso postulado para explicar ciertas actividades humanas que aparentemente no guardan relación con la sexualidad, pero que hallarían su energía en la fuerza de la pulsión sexual. Entre las principales actividades de sublimación se puede mencionar al arte y la investigación intelectual. La pulsión se sublima en la medida en que es derivada hacia un nuevo fin, no sexual y apunta hacia objetos socialmente valorados.

Específicamente, relacionando el desarrollo con el arte, **Viktor Lowenfeld** fue quien expuso sobre los usos terapéuticos de las actividades creativas. En 1947 publicó *Creative and Mental Growth*, que se convirtió en el libro más influyente en educación artística durante la última mitad del siglo XX. Este trabajo, si bien es un tanto taxonómico, describe detalladamente las características de las producciones artísticas de los niños en cada edad. Respecto de la etapa de los 6 a los 12 años expone, sintéticamente, lo siguiente:

Etapa esquemática (de los 7 a los 9 años): Los dibujos representan el concepto del objeto para el niño. Aun así, algunos dibujos se asemejan más que otros a la realidad. Esto dependerá de la experiencia personal. Es esperable que el niño trate de representar el objeto tal cual es, incluidos los colores.

- **El esquema humano:** remite al concepto de figura, a la que el niño llega luego de mucha experimentación, siendo esta un reflejo de su desarrollo. A los siete años, el niño dibuja las distintas partes del cuerpo según sea su conocimiento activo sobre él mismo (cuerpo, cabeza, brazos, piernas; los ojos son distintos de la nariz y de la boca; aparece el pelo y el cuello; usa distintos símbolos para las manos, dedos y pies; a veces dibuja ropa en lugar del cuerpo).

- **El esquema espacial:** aparece como el gran descubrimiento de la etapa, debido a que en esta ya existe un orden en las relaciones espaciales. Surge la “línea de base”, en la que todos los objetos están incluidos en una relación espacial común. Esto se vincula con la escolarización y el inicio a la lectura. Además, surge también la superficie del plano y la elevación del terreno del paisaje (como ejemplo de esto es típico encontrar en las casas la chimenea perpendicular a la línea del techo). En torno a la relación de líneas con desarrollo, la aparición de dos líneas de base ya dan cuenta de un desarrollo mayor, un paso previo hacia la perspectiva. En esta etapa se tiene una representación bidimensional, pero no tridimensional. Ocasionalmente pueden aparecer algunas líneas abstractas para representar profundidad. Surge también “la línea del cielo”, generalmente en la parte superior del dibujo, y el espacio entre esta y la línea de base, que representa al aire. A veces se usan representaciones espaciales subjetivas, producto de experiencias afectivas que lo desvían de lo esperable, que es la línea de base.

- **Color y diseño:** estos se descubren naturalmente, no son casuales o afectivas las determinaciones del color. Así como el niño repite el mismo esquema, repite el mismo color para el mismo objeto. Esto es un reflejo del desarrollo intelectual, ya que empieza a categorizar, agrupar cosas en clases y a hacer generalizaciones. Encuentra cierto orden lógico en el mundo y establece relaciones concretas con las cosas que lo rodean. Un descubrimiento importante para los niños es observar que el color de su pintura es igual al del dibujo. El esquema del color es un indicio que conduce al pensamiento abstracto y muestra que el niño puede generalizarlo a otras situaciones a partir de su propia experiencia.

Etapas del realismo (de los 9 a los 12 años): Hacia los 9 años, la representación esquemática y las líneas geométricas no bastarán para permitir que el niño se exprese. En esta etapa intenta enriquecer su dibujo y adaptarlo a la realidad. El dibujo es más natural. Es la edad del grupo y la “pandilla”, una época en que sus pares (sus iguales) adquieren una gran importancia y en la que descubre su independencia social. Los niños disfrutan con sus reuniones y los códigos propios, en ese mundo lleno de emociones que los mayores no comprenden.

- El **esquema** ya no es adecuado para representar la figura humana, debido a que las generalizaciones ya no son suficientes, necesita representar especificidades y la individualidad; ahora está interesado en expresar las características vinculadas al sexo (pantalones para varones, pollera para mujeres). Para la representación de la naturaleza, tampoco bastan las líneas geométricas, y en sus dibujos adquieren más sentido los detalles o las características particulares de lo que representan. Es posible que en los dibujos aparezca cierta dureza y formalidad.

- Con respecto al **color**, aparece una mayor sensibilidad a las diferencias y semejanzas. Aún no hay conciencia particular sobre la luz y la sombra, pero ya se presenta cierta conciencia del contraste.

- En torno al **espacio**, hay un cambio desde la representación simbólica con el concepto de línea de base a una representación más naturalista. En este período el niño descubre que el espacio entre las líneas de base tiene un significado –el plano– y lo que queda debajo –el suelo–. Ahora, la línea del cielo ya no es la parte superior; se extiende hacia abajo (a lo que fue la línea de base), asumiendo el significado de horizonte.

- Además, entre los 9 a 12 años, se empiezan a manejar conceptos abstractos, distribuyendo varias imágenes en una hoja de modo que tengan relación y cierto grado de coherencia, debido a que, en término de diseño, surgen las relaciones armoniosas.

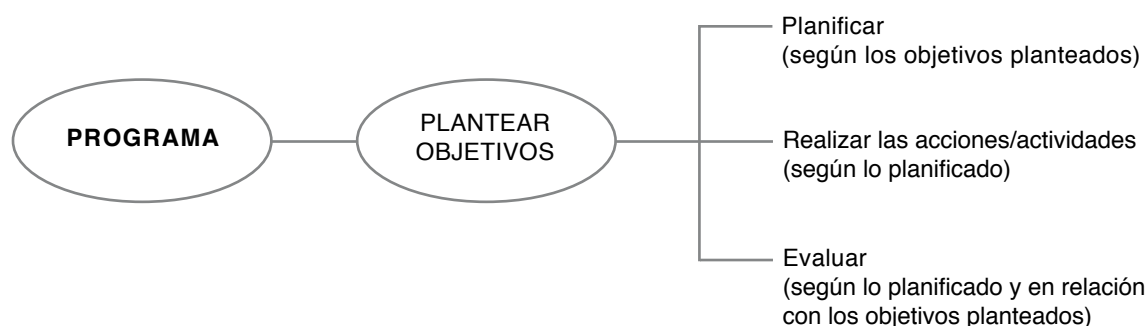
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- De Bono, E.** (1995) *“El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas”*. México: Paidós.
- Eisner, E.W.** (2004) *“What can education learn from the Arts about the practice of Education?”*, en International Journal of Education & the Arts, vol. 5, n° 4.
- Freud Sigmund.** *“Tres ensayos para una teoría sexual”*. 1905. En Obras Completas. Amorrortu.
- Gardner, H.** (1993) *“Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica”*. Barcelona: Paidós.
- Lowenfeld, V. y Lambert Brittain, W.** (1970) *“El desarrollo de la capacidad creadora”*. Buenos Aires: Kapeluz.
- Piaget, J.** (1991) *“Seis estudios de psicología”*. España: Labor.
- Winnicott D.W.** (1971) *“Realidad y juego”*. Madrid: Gedisa.
-

a. Una propuesta metodológica de trabajo

Los talleres de arte son como la punta de un iceberg. Detrás de ellos, hay muchas horas al servicio de la organización, planificación, evaluación, entre otras cuestiones que hacen a la metodología de trabajo de **Sembrando Creatividad**.

En este sentido, las etapas responden al siguiente marco general en el que primero se plantea qué queremos lograr, luego se planifica cómo logramos lo que queremos, a posteriori lo llevamos a cabo y, por último, evaluamos lo que hicimos



Esta forma no tiene nada de innovadora. Sin embargo, consideramos relevante mencionarlo porque si bien responde a la mayoría de los proyectos de los programas sociales y educativos, encontramos que es necesario exponer cada etapa de manera explícita así luego podemos asignarle un tiempo determinado. Cada etapa es clave para que el Programa funcione, entonces: **¿por qué no asignar un tiempo específico, por ejemplo, a la evaluación?** Esto parece obvio; sin embargo, ¿cuántos docentes o talleristas, por ejemplo, tienen contempladas en sus horas de clase las horas de evaluación o planificación? Hay una naturalización, específicamente en áreas educativas y/o sociales, en las que estas etapas se dan efectivamente, pero no está tan claro en qué tiempos. Y si uno no dispone de un tiempo específico, ese tiempo comienza a buscar huecos y la tarea termina por no tener el lugar asignado que le corresponde. Hacemos mención especial a esto porque es una cuestión que hemos negociado primero al interior de nuestro equipo con nuestras propias naturalizaciones como docentes y trabajadoras, y luego con cada institución que nos ha financiado. Sin embargo, la certeza de que es tan importante planificar y evaluar como estar al frente de un taller sugiere detallar en qué momento se realizará tal o cual cosa tanto en el taller como durante el año, para poder alcanzar los objetivos propuestos. Para esto, **la planificación es fundamental.**

PLANTEAR OBJETIVOS

Planteamos diferentes tipos de objetivos: los objetivos generales y objetivos específicos del Programa que guían todo el accionar general, los objetivos estratégicos que planteamos todos los años para establecer los nortes específicos para ese período, los objetivos intrínsecos a las etapas del taller (ver planificación).

O B J E T I V O S D E L P R O G R A M A

Objetivos estratégicos

Son aquellos objetivos guía que establecemos cada año. La evaluación de fin de año nos sitúa en qué hicimos y qué debemos mejorar, cuál es la etapa que atraviesa el Programa y hacia dónde queremos ir. Todos los años planteamos objetivos y metas a lograr en diferentes aspectos: fundraising, comunicacionales, beneficiarios, entre otros.

Objetivo general

Promover el desarrollo integral (intelectual, emocional, social y motriz) en niños de 6 a 12 años en situación de vulnerabilidad social a través de las artes visuales.

Objetivos específicos

1. Estimular el pensamiento crítico, creativo y lateral.
2. Fomentar el pensamiento abstracto.
3. Fortalecer la autoestima.
4. Incrementar la tolerancia a la frustración.
5. Desarrollar habilidades sociales.
6. Propiciar un espacio de juego y disfrute.
7. Promover valores humanos.

b. La planificación: un modelo de taller

Para lograr el objetivo general del Programa, se han propuesto los objetivos específicos arriba mencionados. Para llevarlos a cabo hemos planteado diferentes actividades. En este sentido, el Programa no solo consiste en talleres de arte, sino que este se completa y compone de múltiples actividades que, todas en conjunto, colaboran con el objetivo general. El programa contempla entonces:

- **Talleres Semanales** ¹

*(Cuatro horas: preparación del espacio / taller de 2 horas / guardado de materiales
evaluación post taller)*

- **Producción de fotos** *(se detalla en Unidad 3 - d)*
- **Visitas de artistas** ²
- **Salidas culturales** *(se detalla en Unidad 3 - c. 4.2)*
- **Jornadas comunitarias** ³
- **Murales** *(se detalla en Unidad 3 - c. 4.1)*
- **Muestra de fin de año** *(se detalla en Unidad 3 - c. 4.3)*



• Mural "Jardines" Nuestra Señora del Valle . Año 2015

¹ El momento del taller propiamente dicho dura aproximadamente dos horas. Sin embargo, los talleres implican llegar antes al espacio para organizarlo junto con los materiales (y poder atender cualquier contingencia), así, cuando llegan los niños, hay al menos un tallerista que estará disponible y con toda su atención para recibirlos.

² Durante el año son invitados a participar artistas externos al Programa que lo visitan ofreciendo un taller especial, en el que comparten técnicas novedosas, cuentan acerca de su trabajo como artistas y muestran su obra. También se han realizado visitas al taller de artistas.

³ Las jornadas comunitarias consisten en talleres abiertos para la comunidad donde participan los niños que vienen habitualmente al taller, sus familias y niños del barrio en general. Se realizan los días sábados. Las propuestas artísticas son de intervención de espacios públicos, de realización de objetos simples y actividades lúdicas.

PLANIFICACIÓN ANUAL

Como mencionamos anteriormente, consideramos indispensable asignar un tiempo especial para planificar. Así, cada inicio de año (o proyecto) comienza con una planificación. En esta planteamos los momentos de cada etapa.

ETAPAS (10 MESES)				
1° mes (marzo)	4 meses (abril-julio)	2 semanas (julio)	4 meses (agosto-noviembre)	1 mes (diciembre)
PLANIFICACIÓN	DESARROLLO DE ACTIVIDADES Y TALLERES	EVALUACIÓN MITAD DE AÑO	DESARROLLO DE ACTIVIDADES Y TALLERES	EVALUACIÓN DE FIN DE AÑO
Planificación de talleres y cronograma anual: (salidas, jornadas, murales)	Talleres Salida Cultural Visita de artista (Jornada comunitaria)	Evaluación de los talleres, del equipo y seguimiento de los niños	Talleres Salida Cultural Murales Muestra de fin de año (Jornada comunitaria)	Talleres de cierre. Evaluación de los talleres, del equipo y seguimiento de los niños

Al comenzar cada proyecto se propone un eje temático que englobe y organice los talleres. Tomamos los objetivos específicos y las actividades junto a los temas que sí o sí deberían estar, como por ejemplo color, autorretrato-identidad, emociones, entre otros, y distribuimos en un organigrama anual los talleres y las actividades que acompañan a estos, como las salidas culturales o las visitas de artistas.

Algunas cuestiones que parecen básicas, pero que a veces con el entusiasmo de hacer no se tienen en cuenta:

Planificar permite organizar los tiempos, y por ello es importante que, una vez que se tiene el abanico de talleres y actividades, se distribuyan de manera tal que se equilibren los esfuerzos. Por ejemplo, hay talleres que requieren mucha preparación previa, con armado de materiales y/o logística; por lo tanto, luego sugerimos un taller más sencillo que requiera menor despliegue. Esta lógica se mantiene para los murales, las producciones o la muestra de fin de año, que exigen mucha preproducción, esfuerzo y mayor dedicación de tiempo. Esto mismo se tiene en cuenta para talleres que impliquen un proceso más largo de varios encuentros, por lo que se alternan algunos más complejos y extensos con otros que puedan desarrollarse en un encuentro.

EJES TEMÁTICOS

Seguir un eje temático funciona como un organizador para que desde la investigación y el diseño de talleres y propuestas se plantee un proceso para profundizar diferentes aspectos. Asimismo, plantear este eje colabora con una unidad de sentido que permite al niño apreciar una misma cuestión de diferentes maneras, como leves capas de sentido que van construyendo un conocimiento particular y único explorado desde diferentes ángulos. Algunos temas con los que hemos trabajado como eje organizador: el movimiento, los opuestos, las emociones.



• *Jornada Comunitaria Barrio Los Piletones
Año 2015*

PLANIFICACIÓN DE TALLERES

La premisa que rige la planificación de talleres es que esta debe ser lo más exhaustiva posible, pero a la vez debe resultar sencilla y práctica para que sea viable y efectivamente útil. El recorrido de la planificación de talleres ha sido arduo y nos ha costado particularmente, hasta que hemos encontrado una forma, que puede seguir mutando y mejorándose, pero que al momento venimos utilizando en los últimos años y contempla varios aspectos que hoy consideramos relevantes.

Cuadro · Planilla Modelo de planificación

Eje temático					
Objetivo específico del Programa					
Objetivo específico del taller					
PLANIFICACIÓN					
Objetivos	Etapa	Actividad	Descripción	Materiales	Tiempo pautado
	Dinámica inicial				
	Disparador				
	Desarrollo				
	Cierre				
TIEMPO ESTIMADO					
Trabajo previo					

● En general, los objetivos del inicio y el cierre son casi siempre los mismos, ya que es lo que se busca en esa etapa:

Dinámica inicial: generar buen clima emocional.

Cierre: recuperar lo trabajado - distender el grupo.

● Dejamos en claro qué se va a buscar concretamente con esa propuesta de trabajo.

● Detallarlos es fundamental para contemplarlos en la compra de materiales

● Acá detallamos todo lo que se necesita hacer antes del taller en torno a la preparación de materiales y otras actividades de preproducción (ayuda a organizar, dividir tareas y contemplar qué se necesita previamente para no olvidarse de nada y llegar con los tiempos).

LOS PASOS EN LA PLANIFICACIÓN:

En la planificación, partimos de lo más general a lo particular. Como se observa en la planilla, los talleres responden al eje temático planteado para todo el año y, por otro lado, a al menos un objetivo específico del Programa. Además, cada parte del taller tiene su objetivo o fin en particular, que se asocia especialmente con la actividad artística.

De manera esquemática podemos enunciar los siguientes pasos de la planificación:

- *planteo inicial: tema e idea a trabajar;*
- *investigación y reflexión en torno a cómo llevarla a cabo: materiales, libros, dinámicas, referencias que puedan ser útiles;*
- *armado y puesta en común: se plantea la propuesta junto a los materiales y se pone en común para ver si habría que reconsiderar algo o agregar alguna idea;*
- *registro: pasar lo propuesto a la planilla dejando claramente asentado los materiales necesarios y lo que se necesita hacer previamente antes del taller.*

La compra de materiales:

Luego de la planificación del inicio de año o proyecto, evaluamos hacer una gran compra de materiales, tanto para poder tener una mejor organización de estos como para mejorar precios y optimizar tiempos. Esta tarea también debe estar contemplada en el mes de marzo de planificación.

Es importante que se compren materiales de buena calidad para que duren todo el año en buenas condiciones y para que los trabajos tengan los resultados esperados. Con esto queremos decir, por ejemplo, que si se quiere trabajar las emociones a partir del color pero las acuarelas que van a usarse son insulsas, con colores poco vibrantes y escaso contraste, la búsqueda esperada de esa propuesta no tendrá ni el impacto en la experiencia del niño ni los resultados esperados, pero no por el planteo sino por los materiales utilizados.

**Preparaciones previas al taller:**

A partir de las evaluaciones de los talleres y del seguimiento de los niños, hemos ido ajustando la planificación, y en ese sentido, hemos especificado detalladamente el material que es conveniente llevar ya preparado a los talleres. Nos hemos dado cuenta que hay muchísimas cuestiones que simplifican la tarea de los niños y que colaboran para que ellos no pierdan tiempo o se frustren sin poder llegar al meollo de lo que queremos trabajar. En ese sentido, por ejemplo, los moldes han sido de muchísima utilidad. Tanto en los mandalas o en los autorretratos, hacer un gran círculo o circunferencia es algo muy complejo para algunos y que, al no quedarles del todo prolijo, suele frustrarlos, haciendo que concentren su energía en algo que no era lo que se buscaba que trabajen. Por lo tanto, llevar moldes de cartón nos permitió que ellos simplifiquen ese paso y puedan abocarse a trabajar sobre los colores y su emoción en los mandalas o sobre qué efectivamente piensan o sienten en sus autorretratos (ambos talleres se explican en la Unidad 3). Esto, además, posibilita que queden más conformes con su resultado, y eso contribuye al fortalecimiento de su autoestima.

Planificar las etapas y la distribución de roles:

Tener las planificaciones detalladas permite también distribuir tareas y roles de los talleristas, para un mejor desempeño y organización del taller.

c. Un modelo de evaluación

En la reflexión sobre nuestra práctica, la evaluación y la sistematización de la experiencia, surgieron algunos cuestionamientos: ***¿cómo impacta el Programa en los participantes?, ¿cómo lo evaluamos?, ¿cómo hacemos operativa y práctica la evaluación concibiéndola como una etapa reflexiva?, ¿qué queremos evaluar?, ¿y para qué queremos evaluarlo?***

La evaluación fue tomando una relevancia enorme en **Sembrando Creatividad**, no sólo en términos del tiempo que se le dedica, sino como una etapa nodal que articula y enriquece a todo el Programa en su conjunto. En este sentido, la evaluación requiere una dedicación especial, y por eso se contempla en la planificación un momento especial para esto.

Como hay diferentes etapas y componentes, hay diferentes evaluaciones, pero la posición que asumimos en todas estas es concebirla como un proceso por el que formulamos juicios para poder ir mejorando las acciones, los resultados o el proceso realizado.

Diferentes evaluaciones:

- Evaluación individual o seguimiento de los niños
 - Evaluación de los talleres
 - Evaluación de mitad y fin de año
 - Evaluación externa
 - Autoevaluación de los niños
 - Evaluación y autoevaluación del equipo
-
- **Evaluación talleres: evaluar según lo planificado**

La evaluación de talleres se realiza en dos etapas. Una, al finalizar cada encuentro, y otra, a mitad y fin de año. De esta manera, si el mismo taller se realiza en diferentes espacios o instituciones, se recupera la mirada particular y se puede realizar una evaluación general sobre el planteo del taller en torno a los objetivos.

Cuadro • Modelo de evaluación de talleres

Taller Autorretrato • Las Miradas

EVALUACIÓN		
	SOLDATI	Hogar Curapaligüe
Dinámica Inicial	Aún con la lluvia vinieron muchos chicos. Jugamos con los espejos. Un tema a trabajar es la integración entre ellos: seguir intentando mezclarlos y buscar dinámicas que los propicien.	Jugamos de nuevo al gallito ciego. Se volvieron a entusiasmar muchísimo. Es un juego que convoca y fácil de seguir. Es fácil para el que llega tarde que puede incorporarse sin cortar /interrumpir.
Disparador	Esta primera parte estuvo mucho más lenta. Los chicos se pusieron un poco impacientes hacia el final. Las voluntarias / pasantes de NYU dirigieron la dinámica de poner títulos y se las vio muy cómodas. Se generó un clima muy lúdico poniendo énfasis en lo negativo como locura, fealdad o rareza. Esto generaba risas y abría más la imaginación. Salieron títulos como "Solcita", "la casa gigante", "la llorona sin ojos", "luciérnaga", "la niña hipnotizada", "la orejona sospechosa", "la chuckie" o "la burlona".	Las imágenes del artista sirvieron como disparador. Pudieron observar y captar rasgos. Tratamos de buscar las diferencias mínimas en las expresiones. Inventar los nombres siempre les gusta. Pusieron: "deformada", "la pensativa triste", "la mujer de la fiesta", "ojos de mareo", "la fueguita con su casa pequeña", "ojos morochos", "la burlativa y peleadora", "ojos del tiempo / colorida".
Desarrollo	Trabajaron muy bien. Estuvieron muy motivados y muy creativos casi la totalidad del grupo. Hubo mucha experimentación con las manchas generadas por la tinta. Ayudó la demostración previa.	El clima fue muy bueno y tranquilo al momento de pintar. Es clave hacer los ojos separados del fondo. Primero les costó animarse a hacer cosas distintas y no solo pintar de modo liso. Como hicieron varias opciones para elegir, pudieron ir ampliando la técnica. También fuimos haciendo demostraciones técnicas y pintamos ojos al lado de ellos y ayudó mucho.
Cierre	No llegamos a jugar porque terminamos sobre la hora. Hicimos las autoevaluaciones y los vinieron a buscar.	Hicimos las autoevaluaciones y cantamos Cielo/Pampa.

La evaluación busca ser sintética, pero rescatando cada parte del taller (dinámicas, disparador, desarrollo de la consigna, cierre), y también otros aspectos, como la evaluación o cuestiones coyunturales. En la evaluación rescatamos especialmente qué cosas no funcionaron y qué cosas sí. Las explicitamos y las tomamos como ejemplos de formas de funcionamiento que luego se van incorporando. Señalamos los aciertos o las cosas que no funcionaron proponiendo lo que debería haberse hecho.

Asimismo, en los momentos de evaluación de mitad y fin de año, los talleristas que desarrollaron el Programa en diferentes espacios analizan junto con el coordinador y el director, haciendo una puesta en común de las propias experiencias, evalúan si las propuestas han cumplido o no con los objetivos específicos, y lo vuelcan en el informe correspondiente. Se sintetiza en el siguiente cuadro:

Cuadro • Evaluación semestral o anual de talleres

EVALUACIÓN					
Número de taller	Nombre del taller	Objetivo específico del Programa *	Cumplido/no cumplido	Objetivos del taller	Conclusión / Evaluación
7	Autorretrato I - Ojos -	1, 5, 6	Se cumplieron 1, 5, 6 y también 3 (que no había sido contemplado).	<ul style="list-style-type: none"> • Investigar la morfología de los ojos. • Reconocer la diferencia en los tipos de miradas. 	Hubo muchos disparadores muy motivadores. Convendría hacer más talleres para tener más tiempo para dedicarle a cada uno y seguir trabajando el tema. Utilizar dos talleres: para lo morfológico y para lo emocional. Profundizar la exploración de borradores y bocetos para explorar el material. Darles un pedazo de espejo para ver sólo sus propios ojos.
8	Autorretrato II Las miradas	1, 3, 6	Se cumplieron 1, 3, 6	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer a un artista. • Introducir la idea y el sentido de un autorretrato. • Incorporar el reconocimiento de las emociones y su formalización. 	Es muy positivo inventarle nombre a las obras de Nara. También poder identificar la emoción y relacionarla con alguna situación o historia. Es indispensable llevar moldes. Es conveniente recortar los ojos y seleccionar el que más representa.

* Ver página 14 - objetivos específicos

Evaluación-seguimiento de los niños. Evaluación cualitativa y cuantitativa

La mirada con la que abordamos la evaluación de los niños es básicamente sobre nuestro trabajo, para poder ir revisando cómo impacta el Programa en ellos y para poder pensar medidas que colaboren con el proceso interno de cada niño. En este sentido, esta es como un registro valorativo del proceso que permite revisar sincrónica y diacrónicamente los recorridos personales. Por eso hacemos especial hincapié en que la evaluación se realiza asumiéndola fundamentalmente a partir de la noción de seguimiento.

Los indicadores

En una primera instancia, la evaluación se basaba en el relato de lo observado en el comportamiento, el desempeño o la respuesta del niño en torno a las propuestas y los materiales. Esto colaboraba con la reflexión del tallerista sobre este, pero era poco

operativa por dos cuestiones: por un lado, lleva mucho tiempo y no es funcional para hacerlo semanalmente al terminar cada taller por cada niño y, por otro lado, no es práctico para poder revisar la información en el tiempo. Entonces, ¿cómo evaluar cualitativamente, pero poder sistematizar los datos de alguna manera?

Establecer parámetros se volvió una necesidad y, con el tiempo y la reflexión necesaria sobre la importancia de ir registrando en cada taller cómo es el desempeño de los niños, desarrollamos siete indicadores que nos resultaban indispensables y relevantes a tener en cuenta: asistencia, motivación, autonomía, creatividad, manejo de materiales, tolerancia a la frustración y sociabilización.

Constructos de Indicadores de Evaluación:

ASISTENCIA: *asistencia a los talleres.*

MOTIVACIÓN: <i>Es un estado interno que activa y mantiene el interés por las propuestas del taller.</i>	
5.	El niño se encontró motivado por las propuestas del taller en todas sus etapas, manteniéndose activo, participativo y favoreciendo la motivación de sus compañeros.
4.	El niño se encontró motivado por las propuestas de taller, manteniéndose en tarea a lo largo del mismo.
3.	La motivación del niño no fue constante, varió a lo largo de las diferentes propuestas del taller.
2.	La motivación del niño fue variable, interfiriendo y desfavoreciendo la motivación de algunos compañeros.
1.	La motivación del niño no fue suficiente como para mantenerlo en tarea, abandonando la propuesta de taller.

INTERACCIÓN CON OTROS: <i>Es la posibilidad de socializar en general con otros niños y los adultos del taller: colaborar, escuchar y conversar con el grupo, cooperar, compartir materiales y el espacio, establecer empatía con los pares.</i>	
5.	El niño interactúa con facilidad, estableciendo vínculos con los compañeros y adultos. Es participativo y cooperativo, favoreciendo la dinámica grupal.
4.	El niño establece vínculos con sus compañeros y adultos sin dificultad.
3.	El niño establece vínculos sólo con algunos compañeros, pero no presenta dificultad para relacionarse.

2.	El niño presenta dificultad en el modo de relacionarse.
1.	El niño presenta dificultad para relacionarse al punto de no poder establecer vínculos con sus compañeros y/o interfiere en la dinámica grupal.

CREATIVIDAD: *Es la capacidad de desarrollo de nuevas ideas y pensamientos; es poder dar respuestas no estereotipadas, hacer nuevas combinaciones, producir nuevas soluciones a un problema de manera flexible, resolver de manera imaginativa los problemas.*

5.	El niño responde de modo original, destacándose y dando aportes muy creativos e innovadores, encontrando soluciones nuevas a problemas que se le presentan en la tarea, mostrando gran capacidad para imaginar y desarrollar ideas nuevas.
4.	El niño responde a la consigna de modo original brindando respuestas no estereotipadas.
3.	El niño responde a la consigna dentro de lo esperado.
2.	El niño fue capaz de responder a la consigna con la estimulación y la asistencia de adultos y/o compañeros.
1.	El niño presenta gran dificultad para responder a la consigna, no logrando cumplir con este objetivo desde este aspecto.

TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN: *Es la capacidad de sobreponerse a los obstáculos, contratiempos, demoras en el resultado o a la satisfacción final y seguir adelante. Puede producir abandono o no de la tarea. Cuando puede superarse conlleva un proceso de aprendizaje y de satisfacción personal.*

5.	El niño no siente frustración a lo largo del taller, resolviendo y desafiándose con actitud positiva la consigna, o se frustra en algún momento del taller; sin embargo, se muestra flexible y logra sostener la tarea por sí mismo, logrando un resultado final que lo satisface.
4.	El niño se frustra en algún momento del taller; con poca asistencia de un adulto, se sobrepone, continúa la tarea y resuelve la consigna.
3.	El niño se frustra en alguna etapa del taller; con asistencia de un adulto logra continuar la tarea.
2.	El niño se frustra teniendo gran dificultad para sobreponerse; requiere de una asistencia permanente por parte de un adulto para que no abandone la tarea.
1.	El niño se frustra abandonando completamente la tarea; en general, se muestra enojado, retirándose o aislándose del espacio de taller.

AUTONOMÍA: *Se refiere a la capacidad de trabajar de manera independiente sin necesidad de asistencia. Puede darse en el inicio de la actividad o en el proceso de resolución. Aclaración: se refiere a la posibilidad de desarrollar su trabajo en términos generales de manera independiente; esto no quiere decir que no solicite asistencia en algún momento del taller.*

5.	El niño fue capaz de resolver y cumplir con los objetivos de la actividad de manera completamente independiente, sin ayuda de un adulto.
4.	El niño fue capaz de resolver y cumplir los objetivos de la actividad con muy poca ayuda y asistencia de un adulto.
3.	El niño cumplió con los objetivos de la actividad con ayuda de un adulto.
2.	El niño no cumplió con los objetivos de la actividad, aún solicitando asistencia de un adulto.
1.	El niño no supo pedir ni recibir asistencia por parte del adulto, abandonando completamente la tarea, sin cumplir con los objetivos de la actividad.

MANEJO DE MATERIALES: *Es la capacidad motriz de utilizar el tipo y cantidad de material que se le presenta (cantidades, fluidez, etc.).*

5.	El niño muestra un excelente manejo del material. Explora y utiliza las posibilidades que ofrece el mismo, incluso de manera innovadora, para potenciar su trabajo.
4.	El niño muestra un buen manejo del material. Su capacidad motriz, el uso de cantidades y fluidez es adecuado.
3.	El niño muestra un manejo del material adecuado, tras haber recibido acompañamiento e indicaciones en el uso del mismo.
2.	El niño muestra dificultad en el uso del material, incluso desfavoreciendo el resultado de su trabajo.
1.	El niño no ha podido avanzar y cumplir los objetivos de la actividad por la dificultad que le ha presentado el material.

Para poder hacer práctica, operativa y funcional la evaluación sin perder la reflexión se estableció una valoración a la que se le asignó un número. De esta manera, al momento de evaluar se reflexiona cualitativamente, y en conjunto con los talleristas y/o los operadores participantes del encuentro, sobre el desempeño de cada niño en ese taller y se asigna un valor. Esto permite tener un registro de diferentes aspectos al mismo tiempo. Por ejemplo, si Ariel tuvo un conflicto con algún compañero y en ese día luego se lo observó poco creativo y con un manejo de materiales poco satisfactorio, cuando suele tener un excelente manejo de materiales, especialmente del lápiz. O, por el contrario,

puede observarse que a un niño que no tiene buen manejo de materiales que exigen precisión y una motricidad muy fina, ante una propuesta que lo exigía, se lo observó frustrado. Además, puede observarse en el tiempo que ese mismo niño tiene un 4 o 5 cuando se trabaja con collage o pintura, pero no así cuando se exige mayor motricidad, como con el lápiz. También poder observar la sincronía del niño en el tiempo nos permite ver las particularidades y las regularidades: por ejemplo, si es un niño al que sólo se lo observó frustrado en aquellos talleres en los que se realizaron visualizaciones, o que si tal niña, más allá de su dificultad para el manejo de materiales, suele resolver autónomamente sus trabajos sin frustrarse.

Entonces, resumiendo, el seguimiento permite que los talleristas registren, apenas terminado el encuentro, el desempeño de cada niño en diferentes aspectos, y que en la charla se reflexione al respecto abordándolos en conjunto, sin olvidar ninguno. Además, esto permite que ya en ese momento, se repiense algunas medidas a tener en cuenta para el próximo taller con respecto a algunos niños en particular o del grupo en general, para poder acompañarlos de una mejor manera. Asimismo, asignarle un número a cada valor de los indicadores posibilita que, en la observación en el tiempo, se pueda ver rápidamente cómo fue el proceso, tener en cuenta el desempeño general en torno a esa variable y si hay algo que llame la atención en particular, tanto porque haya estado por encima de su media como muy por debajo.

Luego, a mitad y fin de año, esto se interpreta y se registra en un informe.

• *Tenemos en cuenta la edad*

• *Tenemos en cuenta cuánto hace que participa en el taller*

Ejemplo de evaluación individual

Sara A.P. **10 años** **tercer año en SC**

- **ASISTENCIA:** Asistió a 7 de 11 encuentros, logrando un 63,6 % de asistencia.
- **MOTIVACIÓN:** Su promedio es 4,2. Sara siempre está motivada a pesar de lo que implica participar en los talleres con la timidez que la caracteriza. Es un espacio que le es propio después de 2 años previos de participación en el programa SC. El taller con más baja motivación fue réplica de obra (3), siendo su primer taller en el año.
- **INTERACCIÓN CON OTROS:** Su promedio es 2,33. No tiene dificultades con el grupo pero sí para interactuar con sus compañeros. Es tímida y retraída. Se la ve más desenvuelta cuando no están las Toledo. Hubo acercamiento en un taller con Natalia Robles y Danna.
- **CREATIVIDAD:** Su promedio es 4. Es bastante creativa pero le falta confianza en sí misma e investigar y jugar con lo que el material propone. Es más capaz de lo que aparenta.

• **T. FRUSTRACIÓN:** Su promedio es 4,83. No suele frustrarse. Las veces que le ha costado empezar a trabajar ha tomado el trabajo del compañero como disparador. No pide asistencia.

• **AUTONOMÍA:** Su promedio es 4,5. Es autónoma, no pide asistencia.

• **MANEJO DE LOS MATERIALES:** Su promedio es 4. No presenta dificultad con los materiales. Podría investigar y explotar el material como recurso.

• **AUTOEVALUACIÓN:** Manifiesta sentirse contenta en los talleres y lo que más le gusta en general es lo que tiene que ver con la actividad artística. Le cuesta definir qué es lo que menos le gustó.

A trabajar: Sara trabaja muy bien y no presenta dificultades al resolver las consignas. Tendríamos que trabajar en su interacción con otros, ya que si bien hubo una mejoría con respecto a otros años sigue siendo retraída. Podemos incentivar el vínculo con Natalia Robles. En relación con lo artístico, proponerle que vaya más a fondo en las propuestas.

• *Dejamos asentado con qué podemos seguir trabajando con ese niño o niña para tenerlo en cuenta en la otra mitad del año.*

Autoevaluación de los niños

Al final de cada taller, a cada niño se le entrega una tarjeta de autoevaluación que completará. Esta permite incorporar la noción de reflexión personal sobre cómo se siente, en particular en el taller. La autoevaluación, además, es una buena manera de incorporar la reflexión sobre lo trabajado en el caso de que el cierre grupal no se realice o terminen todos a destiempo. Siempre al menos se contempla una etapa de reflexión personal.

Los talleristas intentarán completarla cada tanto con ellos para hacerle preguntas que orienten el pensamiento autorreflexivo sobre las propias emociones y gustos, para que no la completen de manera automática, sino que puedan detenerse en cada momento y registren qué les gusta y qué no, para ir de a poco ejercitando esta forma de terminar el encuentro y hacer una reflexión interna aunque sean pequeños. Pondrán su nombre y el número de taller, lo que posibilita trasladar la tarjeta a una planilla para hacer un seguimiento.

HOY EN EL TALLER ME SENTÍ:


 CONTENTO


 TRISTE


 ENOJADO


 ABURRIDO


 NO SÉ

LO QUE MÁS ME GUSTÓ:

.....

LO QUE MENOS ME GUSTÓ:

.....

También le permite al tallerista tener un registro de cómo se sintió cada niño durante el taller y, en caso de que lo considere necesario, es un buen momento para que el facilitador se acerque y charle sobre algún tema en particular.

La importancia de la evaluación en conjunto

La posibilidad de realizar la evaluación en equipo resulta muy beneficioso y recomendable por diferentes aspectos. Uno es que se reduce el sesgo de subjetividad intrínseca a la evaluación, ya que al realizarlo en conjunto se negocian y ponen en tensión las representaciones y los juicios personales. Esto permite que las diferentes miradas (siendo que se trata además un equipo interdisciplinario) enriquezcan la evaluación. Asimismo, se detecta cuando un tallerista tiene algún juicio marcadamente valorativo tanto por preferencia o por el desapego hacia a algún/os niño/s. Esto sucede, y creemos que es inevitable que así sea, por lo tanto negarlo sería un error. Por ello, abordarlo grupalmente no sólo permite reconocer diferentes aspectos que se deben mejorar que no todos habían evidenciado, sino que además en conjunto se piensan las acciones y medidas para atender a estas, enriqueciéndose el abordaje. Es en este sentido que abordar la evaluación en grupo no sólo permite minimizar el sesgo subjetivo en la evaluación, sino también detectar y distribuir las tareas y la atención hacia los niños en las jornadas venideras para poder brindarles un mejor acompañamiento.

Los beneficios de la evaluación post-taller

Que la evaluación se realice al finalizar el taller, permite:

- Que la evaluación la realicen todos los talleristas y/o operadores que participaron del encuentro, enriqueciendo la mirada.
- Al hacerse apenas termina y en conjunto, la valoración queda menos mediada por los juicios personales y el tiempo.
- Al ser una parte del taller, no quedan pendientes ni se atrasan las evaluaciones semanales, lo que colabora con la calidad de estas.
- Revisar la planificación para la próxima semana y repasar qué se necesita.

Reuniones con el coordinador

Si bien el coordinador asiste a los talleres, no necesariamente está presente en todos, ya que estos pueden darse hasta en el mismo horario. Poder reunirse sistemáticamente, semanal o quincenalmente, permite tener una mirada sobre el modo en que se vienen desempeñando los talleres en determinada institución o si se requiere realizar algún ajuste determinado, como también los talleristas pueden solicitar alguna intervención o requerimiento institucional.

Evaluación del grupo • mitad de año

El seguimiento individual también permite tener datos del grupo que ayudan a vislumbrar cuestiones que no eran tenidas en cuenta. Se hacen dos cortes, a mitad y fin de año, en los que se realiza una evaluación en relación con los indicadores, pero para el grupo en general.

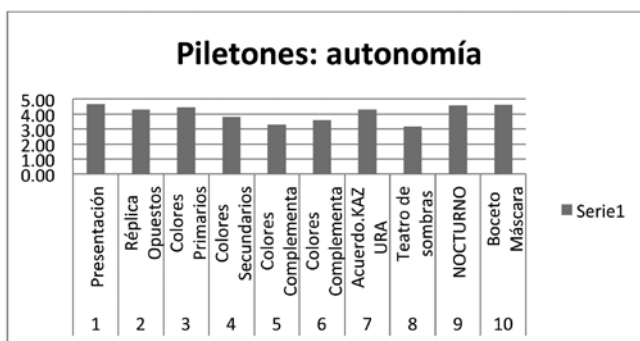
Ejemplo Seguimiento grupal. Primera mitad de año (cuadro)

Se presentan ejemplos de dos de los seis indicadores sobre el modo en que se evalúa en grupo y la autoevaluación.

• **MOTIVACIÓN:** El grupo suele estar motivado al asistir al taller. La mayoría de los talleres motivó con un 4 en adelante. El taller con menos motivación fue **Colores Complementarios I** (3, 29), lo cual puede comprenderse, ya que implicó pintar blondas con colores lisos para generar la materia prima para el taller siguiente. El que tuvo mayor motivación fue el taller de colores primarios y el nocturno. Tanto el libro como la pintura de este último taller llamaron la atención de los niños y los motivó para trabajar.



• **AUTONOMÍA:** En general, es un grupo autónomo. Pidieron asistencia en el taller de teatro de sombras, se les dificultó el armado de títeres (cortar y pegar con el palito) y el taller de **Colores Complementarios I**, que estuvo íntimamente relacionado a la desmotivación que les generó hacer todo el taller lo mismo. Se propone estar atentas a motivar la autonomía, pero a su vez poder acompañar los procesos como talleristas, para que puedan lograr resultados más profundos.



• **AUTOEVALUACIÓN:** Al ser pocos los niños en este grupo, se puede acompañar más de cerca el proceso de autorreflexión, logrando incluso, en determinadas ocasiones, hacerlo de modo individual y grupal, y sacar conclusiones, para que ese ejercicio vaya cimentándose en ellos y así poder trabajar un nivel de mayor profundidad.

Evaluación de mitad y fin de año: evaluación de equipo

Es importante poder realizar una autoevaluación y evaluación conjunta del equipo tanto a mitad como a fin de año. Es un momento de reflexión personal y grupal donde se habilita un tiempo para poder conversar cuestiones que en el trajín diario no se puede. Se intercambian opiniones, se registra el nivel de motivación del equipo, la permanencia, la proyección a futuro. Se redefinen roles y funciones.

Para la evaluación de equipo utilizamos distintos indicadores tanto para la autoevaluación como para la evaluación del coordinador/director hacia el equipo y viceversa.

Los indicadores son:

- *Fortalezas / Debilidades.*
- *Indicadores con los que se evalúa a los niños: motivación, autonomía, creatividad, manejo de materiales, tolerancia a la frustración, sociabilización.*
- *Evaluación externa: Universidad de Nueva York*

Fortalezas del Programa: el desarrollo de la creatividad y la sociabilización en los niños

Una etapa que no siempre es fácil de realizar, pero que es altamente recomendable, es la evaluación externa. Esta exige necesariamente reflexionar sobre la propia práctica y ese proceso de evaluación invita a cuestionarse el accionar cotidiano. Además, los resultados pueden echar luz sobre aspectos que no eran tenidos especialmente en cuenta, como fue nuestro caso.

Sembrando Creatividad estableció una relación con la **Universidad de Nueva York**, específicamente con el **Mc Silver Institute (for Poverty Policy and Reserch)**, que es el instituto de investigación sobre políticas y pobreza de la Escuela de Trabajo Social. Esta se enfocó en la evaluación sobre el impacto que tenía el Programa en los niños beneficiarios.⁴ El proceso de evaluación duró dos años y constó de diferentes herramientas de recolección de datos: cuestionario en torno a la creatividad y temperamento realizado a los padres y talleristas sobre los niños; entrevistas semiestructuradas al inicio y fin de año realizadas a los padres, abuelos o profesionales (psicólogos, trabajadores sociales en el caso de los niños de los hogares de niños, niñas y adolescentes, y maestros en el caso de las escuelas). También se realizaron entrevistas individuales

al equipo de **Sembrando**.

El tiempo que un tallerista está con los niños es dos horas semanales y en él no puede acceder a su comportamiento fuera del taller. En ese sentido, que las madres o psicólogos brinden los datos fue un acierto.

En términos muy sintéticos, los resultados en torno al impacto del Programa en los niños resaltaron que este ayuda a los niños: a expresarse, en el desarrollo de habilidades sociales y socioemocionales, en el comportamiento, y en la exploración y la persistencia ante las dificultades.

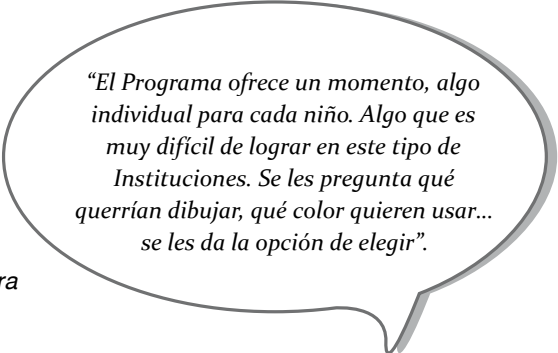
Algunos testimonios de padres de los niños de Piletones y Complejo Habitacional Soldati que ilustran lo mencionado:



4. Los beneficiarios del programa Sembrando Creatividad han sido más de 400 niños de 6 a 12 años de edad. Trabajamos en:
- 2010, 2011, 2012 y 2014: CAF (Centro de Acción Familiar) n°6 "Bichito de Luz", Villa 31, C.A.B.A.
 - 2011-2016: Hogar Nuestra Señora del Valle, Flores, C.A.B.A.
 - Agosto 2012: Escuela de Los Pozos y Escuela de Anta, Provincia de Salta.
 - 2013-2015: Centro Policultural Comunitario, Los Piletones, C.A.B.A.
 - 2014-2015: Sede Social, Complejo Habitacional Soldati, C.A.B.A.
 - 2015: Hogar Curapaligüe, Flores, C.A.B.A.
 - 2014-2016: Escuela Parroquial del Carmen, Munro, Provincia de Buenos Aires.

Estos han sido ámbitos distintos (barrios, hogares o escuelas) entre sí por las particularidades y problemáticas que presentan, a partir de lo que comprobamos que el programa se adecuaba sin dificultad a diferentes contextos, logrando impactar positivamente en el desarrollo de los chicos.

Especialmente en los hogares de niños, niñas y adolescentes destacaron que la propuesta de **Sembrando Creatividad** en el marco de esas instituciones es positiva porque les lleva un proyecto diferente cada semana y les ayuda a cambiar su rutina, algo que los niños esperan con muchas expectativas. Además, los talleres habilitan que ellos tengan un espacio propio, rescatando y resaltando su individualidad (algo que en lugares como esos no suele ser fácil/posible). Asimismo, los talleres son espacios en donde los niños construyen confianza y aceptación de sí mismos, ya que pueden manejar la frustración de una manera más relajada, en un marco que los distiende. También, en este espacio tienen que compartir, cuidar los materiales y trabajar con otros, lo que colabora además con la aceptación del otro y el respeto.



“El Programa ofrece un momento, algo individual para cada niño. Algo que es muy difícil de lograr en este tipo de Instituciones. Se les pregunta qué querrían dibujar, qué color quieren usar... se les da la opción de elegir”.

Psicóloga del Hogar Nuestra Señora del Valle

Más allá del listado de aspectos positivos que puede ser gratificante en tanto corrobora que lo que se hacía era efectivamente positivo, estos fueron una sorpresa para el equipo del Programa. Antes de estos informes, el equipo se debatía que la propuesta era muy individual y que los proyectos colectivos eran reducidos. Lo que sucedía era que, salvo en términos muy generales, tampoco se observaba ni se tenía especialmente en cuenta la sociabilización.

A partir de esto, se asignó deliberadamente mayor relevancia al juego y al grupo, pero sin abordarlo especialmente desde una propuesta colectiva, sino desde las propuestas y el seguimiento individual, pero con un ojo en el grupo y el otro en fortalecer cada vez esa confianza y autoestima individual que permite luego desempeñarse mejor en otros ámbitos.

Sin dudas, el trabajo siempre puede mejorarse. La evaluación externa es una forma muy positiva de poder ver “lo que uno no está necesariamente viendo” y permite asignar un tiempo necesario a repensar la propia práctica desde la mirada de otro. La predisposición hacia la evaluación del Programa es la misma que la del seguimiento hacia los niños, cómo estamos hoy para poder mejorar mañana.

Siempre se puede seguir aprendiendo...

a. Recomendaciones generales para los talleristas

- Trabajar en parejas pedagógicas en todos los talleres. El trabajo en equipo tiene muchas implicancias: mayor acompañamiento de los niños, mayor profundidad y mejor visión del grupo y de cada niño. Termina incidiendo en el trabajo en vivo y en la evaluación posterior. Internamente reparte las cargas, genera diversidad de puntos de vista y mayor sensación de contención y apoyo.
- Cuanto más se planifica cada detalle, los talleristas tienen mayor margen de flexibilidad para actuar sin perder los objetivos.
- Cuanto más se organiza previamente, hay menos margen de que algo no se realice o genere conflicto. Organizar cada etapa del taller, y los materiales en particular, ayuda a prevenir imprevistos.
- En toda planificación existen cuestiones centrales y cuestiones prescindibles. En base a esto, el tallerista puede tener claridad a la par que flexibilidad para intervenir y tomar decisiones teniendo en cuenta el clima grupal. A veces, la prioridad es concretar lo propuesto; a veces, la prioridad es contener lo que acontece o generar bienestar.
- Hay talleres que tienen un grado de complejidad mayor. En estos casos, la presencia de más adultos (voluntarios o un coordinador) que puedan tener la predisposición necesaria para acompañarlos y asistirlos ayuda a que el proceso de trabajo sea más ameno y llevadero. Los niños se sienten más tranquilos, menos ansiosos, se frustran menos, y el grado de satisfacción hacia el resultado es mayor.
- Cuando se reciben voluntarios es necesario contarles de la actividad que se va a realizar e indicarles previamente las recomendaciones sobre qué y cómo asistir. Una vez que el taller empieza, la prioridad de atención son los niños.
- Trabajar haciendo un acompañamiento individualizado permite al niño estar contenido y sentirse más seguro para poder explorar.

- Muchas veces subyace en los niños la idea de que no pueden hacer tal o cual acción (por ejemplo: dibujar). Retomar cuestiones que sí han podido hacer, demostrándole que sí puede, que puede probar, que puede equivocarse, que los “errores” le abren otros panoramas que no había planeado. Cuando un niño se frustra en alguna instancia del taller, es importante rescatar hasta donde sí pudo llegar solo. Ofrecer frases alentadoras le genera confianza para avanzar.
- Acompañar los momentos de frustración es la tarea más compleja, incierta y gratificante. No existen recetas para cada uno, pero es indispensable mostrar empatía, paciencia y actuar con intuición percibiendo cuando “tirar más de la cuerda”. Los frutos a veces se perciben muy a largo plazo, por lo que hay que confiar en los pequeños avances. Hoy tal vez no puede dar más pero la próxima sí. Y, cuando un niño pide asistencia, también pide demostración de amor.
- Para que los niños puedan expresar sentimientos más profundos es indispensable un marco de respeto y contención que les dé seguridad. Generar un espacio seguro, de bienestar, permite al niño abrirse y comunicarse.
- Cuanto más escolarizados, los niños suelen tender a ir a lugares más estereotipados en sus dibujos o representaciones. Por ello, la labor del tallerista es clave en la medida en que pueda **presentarles otras opciones**, tanto en términos técnicos, sumando posibilidades en el uso de los materiales, como en términos simbólicos, haciéndole preguntas o comentarios que despierten otros puntos de vista.
- **No darles materiales en exceso.** Dejar en claro que a cada uno le corresponde una hoja, un pedazo de masa o un trozo cartón que debe ser cuidado, que no deben romper, y que deben intentar esforzarse en realizar allí su trabajo. Esto colabora con que se mantengan en el proceso de trabajo, favorece la resolución de problemas, trabajando a su vez la tolerancia a la frustración.

En algunos casos puntuales, si el niño no puede seguir en tarea porque se muestra bloqueado, **es conveniente sacarlo de ese lugar negativo** en el que se ha situado, ofrecerle otra hoja y comenzar de nuevo.

La imaginación no es una facultad cualquiera separada de la mente: es la mente misma, en su conjunto, que aplicada a una actividad o a otra, se sirve siempre de los mismos procedimientos. Por eso, **concebir el proceso como un entrenamiento** que van realizando los niños permite pensar la gradualidad del año.

La **facilitación del tallerista en la estimulación de la creatividad** es fundamental. Para esto es importante tener en cuenta que no existe la hoja en blanco ni los conceptos aislados, sino que los conceptos son “binomios de conceptos”.

Nunca resolver por ellos. En caso de que, al solicitar asistencia, el niño pida que el adulto dibuje, hacerlo en una hoja separada. Intentar guiarlos, buscar moldes o recursos por fuera de su trabajo.

Tener **siempre a mano fotocopias de mandalas o dibujos** (de artistas) para colorear. Esto sirve tanto para los momentos de inicio y espera como para los de cierre de algún trabajo. Además, no requieren de consignas de parte del tallerista, que puede seguir asistiendo al resto del grupo. Muchas veces, a quienes están ansiosos, frustrados, bloqueados o han arribado al taller con un sentimiento negativo o afectados por algo, esta actividad los serena.

Tener actividades extra o talleres alternativos (simples) en mente es fundamental para encarar imprevistos dentro de la planificación anual y semanal (por ejemplo: llueve y no se puede pintar el mural o faltaron muchos niños y no se puede cerrar una actividad).

Sociabilización:

- Un taller con consignas y reglas claras en su estructura proporciona una base de seguridad que le permite al niño explorar libremente.
- Al principio, en algunos espacios dividíamos los niños en dos grupos por franjas etarias. Sin embargo, con el tiempo, hemos reconocido que los grupos conformados por niños de diferentes edades (de 6 a 12 años) se vieron enriquecidos por la diversidad.

Trabajar con niños de un amplio rango etario, lejos de ser una limitación, puede ser positivo y valioso. Cada niño trabaja por separado, pero en una mesa grupal donde todos aprenden, construyen e imaginan a la par. Los más chicos aportan mayor libertad, espontaneidad y soltura en el juego; los más grandes un pensamiento de mayor abstracción y crítica (en la oralidad), rigurosidad y acompañamiento en la tarea.

- En los momentos de juego **al menos un adulto debe jugar a la par del niño**. Esta es una de las vías de acceso para reforzar los vínculos y la confianza. • **Priorizar el momento inicial de juego** sin restarle importancia. Es tan relevante para favorecer lo buscado (objetivos) como la actividad artística. El juego es determinante para el niño en particular como para el grupo en general. Generar un buen clima emocional al inicio repercute en todo lo posterior.

- Recomendamos **llamar todas las semanas a las familias** para recordar que al otro día se da el taller. Esto genera un vínculo cotidiano y cercano con las familias (madres, hermanas o abuelas generalmente), repercute en el compromiso de los niños con el taller e incrementa la asistencia al mismo.

- En caso de que se **suspenda un taller por alguna circunstancia** (como puede ser un paro de transporte, el receso escolar, etc.), llamar a cada familia. Nunca faltar sin avisar. Esto muestra respeto y compromiso, lo cual siempre es recíproco.

- **Incluir a las familias en las salidas culturales** favorece no sólo el vínculo con el equipo, sino también el vínculo familiar hacia adentro. Son las madres, abuelas o hermanas las que suelen trasladar y comentar la experiencia al grupo familiar. Por otro lado, colabora con el acceso a bienes culturales. La mayoría de las madres, abuelas o hermanas de los niños con los que trabajamos no habían ido nunca a un taller de arte o no habían visitado un museo.

Disparadores:

- El disparador es una herramienta fundamental de abordaje y entrada de un taller. Es una instancia desafiante y necesaria para acceder de modo lúdico.

- Se pueden utilizar como disparadores:

- *adivanzas*

- *imágenes de artistas*

- *juegos*

- *movimientos corporales*

- *visualizaciones*

- *libros*

Libros como disparadores

- *Son interesantes para incorporarlos como disparadores, ya que tanto los relatos narrados como los libros álbum permiten introducir un tema, sin tener que mencionarlo explícitamente, habilitando otros sentidos posibles.*
- *Si el libro tiene ilustraciones que no suman en el sentido del relato, recomendamos no mostrarlas, así dejamos que el niño construya sus propias imágenes mentales.*
- *La consigna luego de un libro: lo importante es que funcione como algo abierto y estimulante que lo lleve a la representación de mundos diferentes o a la reapropiación de ese tema para trabajarlo de forma individual.*
- *Los libros álbum son muy inspiradores. Permiten rápidamente visualizar una idea, estimulan estéticamente (por la calidad de las ilustraciones) y le permiten al tallerista guiar la lectura con dinamismo realizando preguntas que despierten una mirada divergente. Además, permiten incorporar temas complejos como la muerte, la soledad, la amistad, y llevar a una reflexión desde la palabra y la imagen, sin tener que ser explícitos, incentivando la propia elaboración de imágenes.*

b. Talleres Introductorios

En el marco de una planificación anual, denominamos “**introductorios**” a aquellos talleres iniciales que, además de contemplar los objetivos generales del programa, tienen objetivos específicos, como generar un primer acercamiento al grupo y a la modalidad del taller y sentar las bases o pautas de trabajo para el año. También se hará hincapié en “**propiciar un espacio de juego y disfrute**”, ya que en un marco de confianza se podrán ir trabajando otros objetivos relevantes para el Programa, como la libre expresión, el autoconocimiento y la reflexión personal. El proceso que se prevé en la planificación anual es ir habilitando la palabra y el trabajo interno desde cuestiones más exteriores para, de a poco, profundizar en lo más personal y emocional.

Los niños se acercan a un espacio nuevo; por ello, es importante que en los primeros talleres se expongan claramente la estructura y las reglas con las que se va a trabajar durante el año. Los acuerdos deben proponerse desde el inicio, así como también aquellas cuestiones que queremos que funcionen sostenidamente —como puede ser el uso del delantal, el cuidado de los materiales, la evaluación final o una canción que represente al taller—, ya que estas serán asimiladas espontáneamente.

Asimismo, estos talleres también tendrán como objetivo fomentar la creatividad y colaborar con las capacidades interpersonales de cada niño para trabajar en la socialización de ellos y el grupo. De allí que los juegos, las dinámicas de presentación y las actividades deben ser atractivos, simples, que no propicien demasiado la exposición frente al grupo ni que exijan una destreza motriz especial. Siguiendo este sentido, la consigna de la actividad artística será especialmente sencilla en el primer encuentro y se irá complejizando en el segundo y tercero, lo que nos permite además hacer un diagnóstico de los participantes.

1. Presentación y acuerdo grupal

En un taller de inicio, ni los talleristas ni los niños se conocen entre sí. Por ello, es importante tener en cuenta que debe haber una presentación, en la que el nivel de exposición sea leve. La confianza y contención serán claves para el trabajo futuro, por ello todos deben sentirse incluidos. Para esto debe generarse un clima emocional muy alegre y contenedor. Debe ser un taller simple tanto desde lo técnico como desde lo emocional. Un primer encuentro forja la idea de cómo será el taller en la representación mental de los niños. En este sentido, por un lado, el primer encuentro debe presentar las reglas con las que se manejarán los encuentros para, desde el inicio, sellar el acuerdo de funcionamiento. Para que las reglas sean claras para todos, deben estar escritas y visibles en el espacio de taller. De esta manera es más fácil volver a ellas para recordarlas. Por otro lado, es importante señalar las etapas que van a tener los encuentros durante el año y las actividades que van a realizarse.

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> • Crear un clima emocional alegre y contenedor. 	Inicio	Juego o dinámica	<ul style="list-style-type: none"> • Dinámica de presentación: Presentarse a través del juego favoreciendo el conocerse y la cooperación grupal. A partir de una ronda, cada uno se irá presentando, diciendo alguna característica de sí mismo, y tocando la parte del cuerpo que se indique del compañero de su derecha. Por ejemplo, “mi color preferido es el azul” y pone la mano derecha en el codo izquierdo del compañero. Se realizan varias vueltas dependiendo de la cantidad de niños. Se tendrá que hacer un esfuerzo grupal para poder mantener el equilibrio en la ronda, fomentando la cooperación de grupo para ello. • Búsqueda del tesoro: Se da una pista que indica un lugar en donde habrá otra pista y así irán buscando hasta finalmente encontrar el tesoro, que será un “paquete” para jugar al siguiente juego. 	Diarios, papel, Música, paquete
<ul style="list-style-type: none"> • Generar un primer acercamiento al grupo y a la modalidad del taller. • Sentar las bases o pautas de trabajo para el año. 	Desarrollo	Disparador	<ul style="list-style-type: none"> • Juego del paquete: Sentados en ronda, girar el paquete. Al frenar la música, sacar las capas de papel en las que se irán encontrando las “reglas” del taller, que están enrolladas dentro. El tallerista debe sacarlas y contárselas al grupo. <hr/> <p>REGLAS: EN EL TALLER</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) USAMOS DELANTAL 2) ESTÁ PROHIBIDO SALIR DEL ESPACIO 3) ESTÁ PROHIBIDO LASTIMAR O LASTIMARSE 4) CUIDAMOS Y COMPARTIMOS LOS MATERIALES 5) CERRAMOS CON UNA AUTOEVALUACIÓN <hr/> <p>Explicar qué son las autoevaluaciones. Terminar el juego y hacer una breve charla los talleres durante todo el año y la importancia de las reglas de taller. En el centro del paquete, se encuentran las cajitas de cartón en las que guardarán sus autoevaluaciones. En estas, deben poner el nombre de cada uno.</p>	Música, paquete, cinta de papel
		Actividad artística	Intervenir una cajita con marcadores y/o collage poniéndole el nombre de cada uno.	Cajas, marcadores, papel glasé, barrilete y hojalillos.

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> • Recuperar lo trabajado. • Distender el grupo. • Introducir una canción que después pueda generar identidad al grupo. 	Cierre	Evaluación y Juego	<p>HACER LA AUTOEVALUACIÓN</p> <p>En ronda, enseñar el "Aiepu" (canción con movimientos corporales). Repetirla varias veces cambiando el ritmo: normal, muy lento y muy rápido.</p> <p><i>AIEPU</i> <i>ITAITA</i> <i>IEE</i></p> <p><i>AIEPU</i> <i>ITAITA</i> <i>IEE</i></p> <p><i>AIEPU</i> <i>ITAITA</i> <i>AIEPU</i> <i>Y TUQUI TUQUI</i> <i>AIEPU</i> <i>Y TUQUI TUQUI</i> <i>IEE</i></p> <p>Mientras se canta cada verso, se realiza el siguiente movimiento:</p> <p>AIEPU: Dar dos golpes con ambas palmas de las manos en los cuádriceps (simboliza las raíces).</p> <p>ITAITA: Dar dos golpes en el pecho con los brazos cruzados (simboliza el sentido y los sentimientos).</p> <p>IEE: Hacer chasquidos con los dedos y los brazos extendidos (simboliza la acción).</p> <p>TUQUI TUQUI: Hacer como si se rascara la cabeza con ambas manos (simboliza los pensamientos, sueños, el futuro).</p>	Tarjetas de autoevaluaciones.

TENER EN CUENTA

> **Trabajo previo:** tener previamente diseñadas las fichas de autoevaluación, junto a las cajas que las contendrán. Llevar hecho un paquete con las reglas y el tesoro adentro. Hacer las pistas de la búsqueda del tesoro.

> **Recomendaciones:** aunque parezca obvio, la disposición a recibir es fundamental y es algo a tener especialmente en cuenta. Una vez que llegan los niños, ellos deben tener toda la atención necesaria. Para ello haber llegado antes y tener todo preparado y dispuesto, será una constante que permite al tallerista estar disponible para el niño. Evitar momentos de espera que se les puedan hacer tediosos y les generen una sensación incómoda. En caso de que se demore el inicio se puede jugar a la mancha que es un juego conocido y genera rápidamente un vínculo. Ofrecer un desayuno o merienda puede colaborar con esto y permite establecer un vínculo y diálogo inicial ameno.

> Con cinta de papel y marcador, escribir el nombre de cada uno en el delantal. También los talleristas lo tendrán visible (esto lo tendrán los primeros encuentros para que todos puedan ir memorizando los nombres sin tener que hacer demasiadas dinámicas de presentación con nombre, entendiendo que las edades pueden ser muy dispares para esto.

> La música para el juego del paquete debe ser bien lúdica, hasta circense. En general, trataremos de no poner especialmente lo que ellos ya escuchan, especialmente en los inicios y priorizaremos música instrumental o en idiomas que no conozcan.

> En los juegos siempre participan los talleristas. Si son dos y el otro tiene que coordinar una tarea, observar o sacar fotos, jugará al menos uno (se intentará que jueguen la mayor cantidad de adultos que estén presentes en el taller). Esto fortalece los vínculos desde la confianza y da un marco de contención para los niños. Además será también beneficioso para el tallerista conectarse con los niños a través del juego.

> Acuerdos de trabajo (Juego del paquete): las reglas son las que se proponen en Sembrando Creatividad, pueden sumarse o restarse algunas. Se sugiere que durante el juego el tallerista genere expectativa para ver qué hay adentro. Cada regla será explicada y ejemplificada. Si decimos que usaremos delantal, aclararemos cuándo deben ponérselo. Si decimos que compartiremos los materiales, explicaremos que va a haber para todos y que deben durar todo el año. Las autoevaluaciones serán explicadas detenidamente y el tallerista completará una ficha para que puedan observar cómo se hace, mostrando que puedo pasarla bien o puedo sentirme mal.

> Aclarar desde el primer encuentro (tanto a los niños como a sus madres o tutores) que es conveniente que puedan asistir con ropa y zapatillas que puedan manchar, más allá de que se pongan delantal, así trabajan con soltura y libertad.

> Escribir el nombre propio en la cajita: es importante no solo para reconocer las cajitas, sino para apropiárselas y para saber que “son” de ellos y “hay” algo de ellos que ya queda en el taller.

> **Cierre:** un cierre en ronda y en grupo cantando (con un movimiento corporal y expresivo marcado) permitirá que se vayan alegres, sellando una primera impresión positiva y, además, colaborará con que el grupo asocie a los cierres con esta canción.

> **Características del material:** Las cajitas de cartón son una opción que ha resultado práctica, pero puede ser cualquier recipiente. Solo debe tenerse en cuenta que deben durar todo el año en buenas condiciones y que el material permita ponerles su nombre. Esto genera una identificación y apropiación de la cajita que facilita incorporar y valorar la autoevaluación.

> **Guardado del material:** Tener una caja, bolsa, para guardar durante todo el año las cajitas que contienen las autoevaluaciones.

2. Líneas que continúan

Este es un taller que si no se utiliza dentro de los iniciales, funcionará en cualquier momento del año, cambiando las dinámicas de inicio. Tiene como uno de sus objetivos principales estimular la creatividad. La actividad que se plantea es continuar dibujando a partir de un estímulo sin una forma de definida. En general, los niños suelen priorizar dibujos bien representativos y tienden a cobijarse en un lugar de confort dibujando lo que “consideran” que les sale mejor. Por ello, presentarles estímulos que los saquen del lugar común es una constante que se buscará proponer tanto en las consignas como en la facilitación del tallerista.

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> • Crear clima emocional 	Inicio	Juego o dinámica	<p>Dinámica de presentación con globo o pelota: En ronda, cada uno tira la pelota y dice su nombre. En una segunda instancia, se tira la pelota diciendo el nombre de otro del grupo.</p>	Globo o pelota.
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar el azar como motor creativo. • Motivar la invención espontánea. • Acrecentar la libertad expresiva en la resolución del dibujo. • Percibir e incorporar diferentes tipos de líneas. • Soltar la mano en el dibujo. 	Desarrollo	Disparador	<p>Cadáver exquisito de dibujo: Los niños se disponen en ronda y cada uno elige un lápiz de color del centro. Una misma hoja va rotando y cada uno tiene que continuar la línea del anterior agregando la suya. Los talleristas también participan y van aportando otras cualidades sin necesariamente nombrarlas: líneas más curvas, onduladas, bien cortitas, como serrucho, de trazo fuerte o suavecitas. Es conveniente variar los tiempos en que giran las hojas hacia el costado.</p>	Hojas blancas y lápices de colores, reloj de arena
		Actividad artística	<p>Dibujo y pintura con acuarelas: Elegir un recorte de una obra de arte (puede sacarse de una bolsa con los ojos cerrados). Ofrecer más de una opción para que haya diferentes trabajos. En los recortes, cada obra está traducida a líneas. Es importante que sea realmente un fragmento de algo que no se reconoce. Pegarla en alguna parte de la hoja. Pedirles que continúen las líneas que perciben aun cuando no sepan qué es lo que representa. Dibujar con lápiz. Pintar con acuarelas las áreas o formas obtenidas.</p>	Hojas blancas A4, lápiz negro B, acuarelas, pinceles, recortes.
<ul style="list-style-type: none"> • Recuperar lo trabajado y detener la mirada sobre lo ocurrido. • Compartir los trabajos con el grupo. 	Cierre	Evaluación y Juego	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar las obras originales de las que se han tomado los fragmentos y pegar los trabajos de los niños en la pared, a fin de comparar las diferencias en las resoluciones y destacar la impronta de cada uno. • HACER LA AUTOEVALUACIÓN. • Cantar el "Aiepu". 	Cinta de papel y obra impresa.

TENER EN CUENTA

> **Trabajo previo:** preparar las fotocopias con los fragmentos de obra.

> **Recomendaciones:** la dinámica del cadáver exquisito puede ser poco fluida, por lo que es importante que el ritmo sea realmente ágil y no les permita querer desarrollar un "gran" dibujo sino tan sólo dejarse llevar por la línea. Debe ser bien lúdico, por lo que el avance debe ser rápido y los dibujos deben circular velozmente. Variar los tiempos que se les deja para dibujar contribuye al juego y a sacarlos de lo "esperable". Sí debemos tener en cuenta que a algunos les puede resultar difícil "soltar" su dibujo. Es conveniente que los grupos sean chicos, de no más de siete niños, porque si uno se retrasa complica la dinámica. Idealmente debería estar jugando un adulto con los niños, que pueda contener a quien se trabe, sacar del lugar común y agregar diferentes trazos.

> En torno a la actividad artística: utilizamos obras surrealistas porque habilitan un mundo menos figurativo que es “lo conocido” para ellos. Los fragmentos de obras de Dalí permiten que intuitivamente trabajen con los sueños y que el “input” o estímulo no los direcciona directamente a lo realista. En ese sentido, acompañarlos a no caer en los lugares o dibujos comunes es un desafío importante para todo el año, pero es especialmente importante en los primeros talleres, así desde el inicio construyen una representación de lo que hacen en este espacio, no asociado a los que están acostumbrados a hacer.

> **Armado:** Para la dinámica del cadáver exquisito es conveniente que se organicen varios grupos entre cuatro y siete niños: si unos se retrasan, es más fácil tener el control para no demorar a los otros y volverlo lo más ágil posible sin que se frustren.



• Recorte en líneas de obra de Salvador Dalí



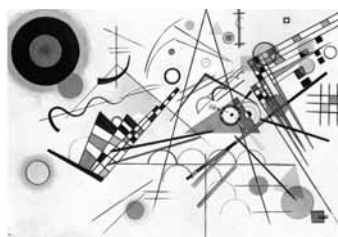
• “La-persistencia de la memoria”
Salvador Dalí

3. Réplica

Este es un taller que priorizamos ubicar como introductorio, ya que es simple y permite que los niños se acerquen a obras de arte y materiales como el acrílico (con el que normalmente nunca han trabajado porque es costoso, pero vale la pena hacerlo ya que cambia el producto final, motivándolos). La representación de arte más habitual es la pintura y el dibujo; por eso en los primeros encuentros ir trabajando con temas de este orden colabora con las expectativas proyectadas y permite observar las características del dibujo de cada niño, como por ejemplo: si se desbordan, si completan la hoja, cómo es su trazo, como representan la figura humana, etc., para ir teniendo un diagnóstico de cada uno. Hacer un taller de réplica de obra y buscar que sea una “copia” fehaciente de lo que vemos no sólo no se relaciona con los objetivos que nos planteamos en el programa, sino que además puede llegar a ser muy frustrante para cualquiera. En cambio, apropiarse de una obra y transformarla a partir de un estilo personal, desde la propia mirada (“Así lo veo yo”) puede ser muy enriquecedor. Dependerá de la oferta ofrecida que los niños puedan sentirse atraídos o presentar interés por alguna obra que quieran replicarlo. Por eso pensar qué se busca y qué material-estímulo se ofrece es esencial en la planificación.

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> • Crear clima emocional. • Continuar con presentación en caso de que sea de los primeros encuentros. 	Inicio	Juego o dinámica	<p>Mancha salchicha copetín: Es el juego de persecución tradicional con una variante: cuando la mancha se acerca a uno, la forma de salvarse es subir y bajar velozmente diciendo "salchicha copetín". Puede haber más de una mancha al mismo tiempo.</p> <p>Para continuar con dinámicas de presentación</p> <p>Dos verdades y una mentira: Sentados en ronda cada uno tiene que decir tres cosas sobre sí mismo, una de las cuales debe ser falsa. El resto tiene que adivinar cuál es. (Por ejemplo: tengo 10 años, un abuelo que se llama Pepe y un perro - falsa-).</p>	X
<ul style="list-style-type: none"> • Introducir a los niños al espacio de taller, parte de la historia del arte y algunos artistas. • Que el niño transforme y recree una obra de arte a su propio lenguaje para así tener una idea del manejo que posee del material. • Observar y establecer diferencias. • Aprender a elegir. 	Desarrollo	Disparador	<p>Cuál con cuál: Se disponen las obras en la pared. Se saca un título y se adivina cuál es. Cuando se terminan de titular todas las obras, se observa si los títulos fueron asignados "correctamente". Durante el juego, ir rescatando las características y particularidades de cada obra.</p>	Imágenes de artistas (contemplar que haya diferentes estilos, épocas y temas: figurativo, no figurativo, abstractos, paisajes, personas, etc.).
		Actividad artística	<p>Pintura con acrílico: La actividad se centra en elegir una obra y hacer una réplica "a mi manera". No debe ser igual, sino una interpretación de la obra elegida de manera personal. Una buena manera, que colabora con la toma de decisión, es dividir el espacio a partir de tres mesas en la que se exponen diferentes obras agrupadas según los materiales a trabajar. Primero se las recorre con los niños, mientras en cada mesa se habla de las obras y se realiza una breve demostración del uso del material. Luego cada uno debe elegir a donde ir a trabajar según la obra o el material que utilizará para pintar. Luego se cuelgan los trabajos de manera similar a como se habían colgado las obras iniciales de artistas en el juego, de manera tal que puedan observarlas. A cada uno se le pide que titule su obra. Variante: Los niños realizan dos réplicas en acrílico de obras diferentes; por ejemplo, una abstracta, otra figurativa.</p>	pinceles, trapos, pote de agua, tapitas para pintura, acrílicos (rojo, azul, amarillo, blanco, negro, magenta y cian), acuarelas, tijeras, papeles glase.
	Cierre	Evaluación y Juego	Exposición de los trabajos. Dependiendo del espacio y del grupo, les pedimos que recorran observando todos los trabajos. <ul style="list-style-type: none"> • HACER LAS AUTOEVALUACIONES. • Cantar el "Aiepu". 	Cinta de papel. Fichas de auto-evaluación.

TENER EN CUENTA



• *Composición N°8 de Kandisky*

> **Trabajo previo:** seleccionar las obras y llevarlas impresas. Es conveniente que estén impresas en buena calidad para que sean bien apreciadas y puedan colgarse en las paredes para ser observadas.

> **Recomendaciones:** que las obras sean bien diferentes en sus propuestas será indispensable para que puedan reconocer las diferencias. En los talleres de Sembrando se han presentado: “Acuarelas”: Kandinsky o de Lucca y Gorki. “Pasteles óleo”: Paisajes fovistas de Derain. “Collage”: Matisse. Quienes terminan con una obra pueden experimentar con otro material/técnica.

> En el disparador: a medida que se les va poniendo nombre a las obras, se busca hacer preguntas que guíen la observación para reconocer las particularidades. Marcar las diferencias permite reconocer más rápidamente las características, y realizar el ejercicio de ponerles nombre, exige reconocer qué se ve en ellas. En ese sentido, las preguntas son fundamentales para abrir posibilidades, desde las más habituales –“¿qué vemos acá?”, “¿qué les parece que quiso pintar el artista en esta obra?”–, las ligadas a las formas –“¿esto es un paisaje?”, “¿qué tiene de especial?”–, hasta las ligadas a la percepción –“¿qué sensación les da?”, “¿les parece alegre/triste/les da angustia/paz/miedo?”–. Es importante que sea ágil y dinámico para que se mantenga la atención y la expectativa; para eso se lo aborda como un juego.

> En la actividad artística: es importante poder acompañarlos en la exploración del material –para que puedan disfrutarlo e ir soltándose en el trabajo artístico–. Al observar su obra colgada y mientras le ponen el nombre, se puede establecer un diálogo reflexivo sobre la misma, la técnica y cómo se sintieron con ello, ya que el ejercicio de titularla así lo requiere.

> Ponerle un nombre a su obra es sumamente importante. Por un lado, se apropian de ella, se le da valor. En general, este es un trabajo que puede estar presente en la muestra de fin de año y el nombre de la obra es un dato importante al momento de exhibirse. Se pueden titular obras en todos los trabajos del año.

> Este es un taller que puede hacerse al inicio como momento de diagnóstico para los talleristas, y repetirlo a fin de año para ver si pueden observarse o no cambios en el proceso de trabajo de los niños.

> **Armado:** como se mencionó en la explicación, la división en mesas colabora con el proceso de elección, pero también lo hace circunscribiendo un espacio para el uso de ese material contribuyendo con el orden, el aprovechamiento de este y con la posibilidad de marcar las diferencias entre las técnicas

> **Características del material:** la importancia es que sean realmente diferentes.



• *Trabajo Réplica de obra de González Moreno*

4. Colores primarios, secundarios y complementarios

El color es la “materia prima” de la apreciación estética de las artes plásticas y un medio expresivo fundamental para el trabajo con lo emocional. Por ello, trabajar color en los talleres iniciales es importante, ya que conocerlos e ir teniendo un registro de ellos permitirá ir trabajando de manera subyacente lo emocional, para luego hacer un uso expresivo de ellos.

Hay muchísimas formas de introducir las nociones de color. La búsqueda no es sólo que reconozcan un primario de un secundario, sino que puedan utilizar las mezclas posteriormente, y que vayan formando una percepción sensorial y emocional de los diferentes colores, tanto por la representación social de estos como por la representación individual.

La visualización es una fructífera forma de introducir color, ligándolo a la percepción y la emoción. Además, sumar estas prácticas desde el inicio permite que se familiaricen con la meditación/reflexión, que puedan involucrarse con la práctica y que vayan incrementando la imaginación y la relajación, logrando así mayor confianza personal.

La sugerencia es trabajar color en más de un encuentro e ir sumando la información de manera gradual: primarios, secundarios, complementarios.

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
• Generar buen clima emocional.	Inicio	Juego o dinámica	<p>Manchas</p> <p>Taller 1: Mancha venenosa Es el juego de persecución tradicional con una variante: la mancha (o el que persigue) toca en una zona del cuerpo a un compañero y la nueva mancha, agarrando o sosteniendo la zona donde entró el veneno (por ejemplo: el hombro o el tobillo) corre a tocar a otro para, de ese modo, pasar el veneno.</p> <p>Taller 2: Mancha abrazo Es el juego de persecución tradicional con una variante. La mancha (o el que persigue) toca a un compañero y este se queda congelado en ese lugar. Puede ser salvado por el abrazo de otro compañero.</p> <p>Taller 3: Mancha pulpo Se marca una línea en el piso en la mitad del espacio. Los talleristas se sitúan sobre esta línea y el grupo de niños se ubica a uno de los lados, intentando pasar hacia el lado opuesto sin ser tocados. Si son tocados, pasan a formar parte del pulpo.</p>	X

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar la vibración de cada color. • Visualizar la interacción de los colores entre sí y con el fondo. • Aprender a formar colores. • Conocer a un artista. • Reforzar las nociones de composición y uso del espacio. 	Desarrollo	Disparador	<p>Visualización y relajación</p> <p>Taller 1: Relajación corporal con visualización (o meditación guiada) de colores primarios.</p> <p>Taller 2: Relajación con visualización guiada incorporando los secundarios formados a partir de los primarios.</p> <p>Taller 3: Relajación con visualización guiada incorporando los complementarios.</p>	Manta, colchonetas, música, trapitos o telas para tapar los ojos, pañuelos para pasarle a cada uno.
		Actividad artística	<p>Taller 1: Composición con primarios. Dividir a los niños en grupos sacando papelitos. En base a las pinturas de Joaquín Torres García, elegir formas (diferentes rectángulos, cuadrados, triángulos) y pintarlas con pinceles con primarios. Dejar secar a un costado. Una vez que se hayan secado, ponerlas sobre la hoja. Moverlas y decidir cómo relacionar unas con otras. Pegarlas. Y finalmente agregar dibujos pequeños, letras, palabras con lápiz negro.</p>	Cinta de papel, temperas, pinceles, rodillos, platos, cartulinas blancas cortadas, tijeras, plasticola y hojas A4 blancas.
		Actividad artística	<p>Taller 2: Libro de los colores con técnica de la mariposa De manera interactiva con el libro “<i>Rojo azul amarillo</i>”, de E.B. Rapino, e ilustrado por É. Battut, cada niño experimentará la mezcla de colores primarios para formar los secundarios. En media hoja A4 doblada al medio se ubicará un color primario en cada mitad; al unirlos mediante el “abrazo”, resultará la formación de un color secundario. Cada mariposa generada se trasladará a un plástico dispuesto para el secado. Luego se realizará un libro grupal con las mariposas generadas.</p>	Hojas A4, pinceles, trapos, pote de agua, tapitas para pintura, acrílicos (rojo, azul, amarillo, blanco, negro, magenta y cian).
		Actividad artística	<p>Taller 3: Observación y composición con complementarios Observar la obra de Beatriz Milhazes y proponerles a los niños que trabajen en una “fabrica” de círculos de colores. Pintar con pincel blondas y recortes circulares y semicirculares blancos de diferentes tamaños. Mezclar colores. Poner primarios y secundarios. Dividir mesas por colores afines y rotar grupos a medida que terminen. Dejar secar a un costado. Luego en una hoja A3 realizar una composición con complementarios.</p>	Recortes, blondas de papel, rodillos y pinceles, témperas, tijeras y pegamento, hojas A3 blancas y negras.
	Cierre	Evaluación y Juego	<ul style="list-style-type: none"> • HACER LAS AUTOEVALUACIONES. • Cantar el “Aiepu”. 	Tarjetas de auto-evaluaciones

TENER EN CUENTA

> **Trabajo previo:** seleccionar música para la meditación. *Taller 1:* Seleccionar las obras de los artistas. Llevar preparado las formas. *Taller 2:* Llevar dobladas las hojas. *Taller 3:* Llevar las blondas, recortar las cartulinas –si es posible con calado– y seleccionar las obras de la artista.

> **Recomendaciones:** especialmente en la visualización guiada es importante que un tallerista pueda contener a los niños que no podrán realizarla en primera instancia. Si no pueden/quieren acostarse, una opción es que se queden sentados contra la pared cerrando los ojos. Es un proceso que a muchos le resultará difícil afrontar. Ponerles sobre los ojos una tela colabora con la concentración introspectiva. A quienes no puedan dejar de moverse, apoyarles las manos sobre los hombros y/u ojos transmitiéndoles serenidad; esto ayudará a que focalicen en su límite corporal para poder tranquilizarse y poder hacer la introspección. Es importante la música y la voz que guíe la meditación. Aunque algunos niños se levanten o comiencen a hacer ruidos, quien la esté dirigiendo no debe cortarla. Otro tallerista debe estar para contener esa situación.

> Jugar a la mancha es algo que recorre generalmente muchos talleres del programa. No es necesario variar siempre los juegos; puede plantearse el propuesto inicialmente o aceptar que ellos propongan, por ejemplo, a qué mancha quieren jugar ese día. Repetir los juegos es positivo, por eso darles a conocer varias manchas e ir repitiéndolas puede ser bueno para el grupo. Como puede medirse el tiempo que se le quiera destinar el juego, en los inicios puede jugarse a más de una mancha o también puede incorporarse a algunos cierres.

> **Armado:** es importante que el espacio de meditación sea adecuado. Si es posible, utilizar colchonetas y luz tenue. Si no hay espacio, la cabeza puede apoyarse sobre la mesa, para que cada niño pueda aislarse interiormente sin estar recibiendo estímulos de los compañeros. Colabora poner un pañuelo sobre los ojos para que puedan mantenerlos cerrados.

Para el armado del material de la actividad artística: tener separado por niño la cantidad de formas, hojas A4/libritos. Para el taller de complementarios (taller 3): dividir en mesas por color.

> **Guardado del material:** llevar plásticos para el secado.



• “Mágico” de Beatriz Milhazes



• Libro “Rojo, Amarillo, Azul”, de Rapino



• Imágen del libro de Rapino

c. 4 Ejes

1. Talleres orientados al desarrollo de la CREATIVIDAD

***Si tuviésemos una fantástica como hay una lógica,
se habría descubierto el arte de inventar...***

Novalis

El cerebro tiende a rutinizar patrones de pensamiento. Por ello, para estimular la creatividad se busca que los niños puedan salir de la automatización de lo conocido o esperable, propiciando un pensamiento divergente y la posibilidad de vislumbrar diferentes posibilidades. En los talleres, esto se busca a través de diferentes estímulos sensoriales y perceptivos (como experimentar con diferentes materiales, diferentes técnicas, a partir del juego, de la meditación, etc.).

Las consignas de los talleres desarrollados a continuación fueron diseñadas para promover formas diferentes de pensar, crear o concebir algo a partir de un movimiento de imágenes y asociaciones que establezcan una extrañeza de sentido para producir ese “chispazo” producto de “binomios perfectos” que establezcan nuevas relaciones posibles entre imágenes-palabras-sentidos para habilitar y entrenar el pensamiento divergente.

1.1 Esto no es un círculo

La búsqueda de este encuentro es fomentar la creatividad de los niños imaginando diferentes posibilidades a partir de una forma. Se busca sacarlos de los lugares comunes y estimular ideas menos tradicionales.

Hemos trabajado en este taller a partir del libro álbum “Bola Roja” de Vanina Starkoff. Este no tiene texto y construye un relato a partir de las ilustraciones en la que una bola roja se va transformando en diferentes objetos.

Otro libro que puede también ser útil para desarrollar esta idea de transformación es “Esto no es una caja” de Antoinette Portis.



OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
• Generar un buen clima emocional.	Inicio	Juego o dinámica	Estimulación de los sentidos: Juego con el tacto: poner una caja de cartón con objetos adentro y tapparla con una tela oscura. Adivinar de qué objetos se trata manipulándolos.	Caja de cartón, tela, objetos variados.
• Estimular la creatividad. • Explorar el absurdo y asociar imágenes de modo libre. • Fomentar la invención de nuevas formas y la asociación libre.	Desarrollo	Disparador	Lectura interactiva: Leer <i>"Bola Roja"</i> , de manera lúdica y ágil, realizando preguntas para que vayan adivinando en qué se convierte la bola.	Libro <i>"Bola Roja"</i> de Vanina Starkoff.
		Actividad artística	A partir de la lectura del libro se propone sacar diferentes círculos de una bolsa, que pueden ser de diferentes tamaños y colores. Trabajar en cuatro hojas con cuatro círculos diferentes, transformando, a partir del dibujo con tinta china, cada bola en un objeto diferente. VARIANTE: Utilizar círculos de diferentes tamaños, mismo color, y armar un acordeón con el papel para generar una secuencia o historia de una misma bola que se va transformando.	Tinta china, palitos de brochette, círculos de papel, hojas blancas.
• Reflexionar sobre lo trabajado.	Cierre	Evaluación y Juego	Poner todas las obras juntas y observar las diferencias. HACER AUTOEVALUACIONES.	Tarjetas de autoevaluación.

TENER EN CUENTA

> **Trabajo previo:** llevar los círculos recortados. Las formas pueden variar de color y tamaño según la variante que se utilice. Se sugiere utilizar una hoja de tamaño postal (1/2 A4); esto permitirá que hagan más de una forma. Es conveniente llevar preparados los libritos acordeón para guiar la secuencia (o al menos para entregar a los más chicos).

> **Recomendación:** es necesario que el tallerista esté atento a quien le cuesta comenzar, para guiarlo con preguntas que le permitan reconocer un objeto a partir de esa forma. Por ejemplo: "y si se fue rodando, ¿a dónde llegó?", "¿en qué se transformó ese círculo?". La variante con el armado de secuencia puede ser difícil para los niños más pequeños.

> **Características del material:** la tinta china suele estimularlos especialmente por su trazo y textura. Los palitos chinos permiten hacer un trazo simple como un lápiz y los niños los controlan mejor que a un pincel. Para que no haya problemas con el desborde del material, puede ponerse en el centro de la mesa un plato plástico y, sobre este, tapitas de envases de leche que contengan la tinta.



• Dándole vida al círculo con tinta china

1.2 Siluetas

Para despertar la imaginación, se necesita un “estímulo” adecuado y la predisposición mental para ello. En este taller se busca, a partir de formas indefinidas, activar la visualización de imágenes. El ejercicio consiste en ver más allá de lo que se ve (como jugar a encontrar sentidos en las manchas o las nubes), completando toda la escenificación.

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> • Propiciar un clima emocional lúdico. 	Inicio	Juego o dinámica	<p>Mancha Cadena: Es el juego de persecución tradicional con algunas variantes. La persona que es tocada por la mancha se transforma en mancha quedando encadenada a la misma a través de las manos.</p>	X
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar el azar como motor creativo. • Motivar la invención espontánea. • Acrecentar la libertad expresiva en la resolución del dibujo. 	Desarrollo	Disparador	<p>Línea sensible: A través de líneas sensibles que surgen al azar, se irán encontrando imágenes y delimitando planos. También se puede experimentar con los ojos cerrados. Luego deberán darle color a su obra con pasteles al óleo o crayones.</p>	Hojas A3, lápices negros blandos, pasteles y/o crayones.
		Actividad artística	<p>Cada niño recibe una hoja con el dibujo de una silueta; luego completan la misma imaginando de qué forma se trata.</p> <p>Unir los puntos: A partir de varios puntos dispuestos en el espacio, completarlos o unirlos con líneas intuitivas. Luego completar la forma y el resto del espacio.</p>	Hojas blancas con dibujos, lápiz negro, acuarelas, lápices de colores.

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
• Reflexionar sobre lo trabajado.	Cierre	Evaluación y Juego	Canciones "Aiepu" / "Cielo y pampa". HACER AUTOEVALUACIONES.	X

TENER EN CUENTA

> **Trabajo previo:** llevar hojas ya preparadas con siluetas y otras con los puntos distribuidos en la hoja.

> **Recomendaciones:**

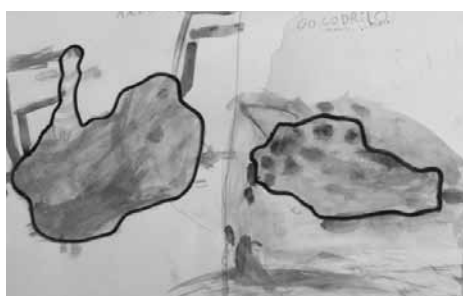
- *Líneas sensibles:* dejar que el azar conduzca el trazo será importante para esta actividad y el tallerista debe estar atento a que los niños puedan realmente soltarse. Taparles los ojos puede ayudar en esto.

- *Actividad artística:* antes de ponerse a trabajar, el tallerista hará una demostración tomando una hoja con una silueta y, como una adivinanza, jugará a ver qué ven en esa hoja. Es importante que estimule a todos los niños a ver algo en ella y que, además del objeto que la forma podría ser, proponer que imaginen eso en contexto. Por ejemplo: si ven una forma que puede ser un lago, que imaginen qué hay dentro del lago y fuera de este.

- Es probable que algunos niños terminen muy rápido y otros se demoren mucho tiempo. Por eso, se ofrece otra propuesta: unir puntos (que está formulada con el mismo objetivo). Si bien les ofrecemos que hagan varios trabajos, lo que se intentará es que puedan hacerlo lo más detalladamente posible.

> **Armado:** se ofrece trabajar con lápices y/o acuarelas para que elijan con qué quieren trabajar.

> **Características del material:** se debe hacer hincapié en no manchar las acuarelas y reconocer las diferencias de los materiales para elegir con qué trabajar.



• Trabajando en el Taller de Siluetas



1.3 Experimental

Este taller propone presentarles técnicas nuevas para que puedan experimentar con libertad. Es importante que las mismas sean bien distintas para que puedan desarrollar capacidades diferentes a través de su experimentación y encontrar con qué técnicas se sienten más a gusto.

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> • Generar un clima emocional adecuado. 	Inicio	Juego o dinámica	<p>Baile de las estatuas: Representarlo a partir de diferentes consignas con imágenes figurativas y abstractas.</p>	X
<ul style="list-style-type: none"> • Motivar la invención espontánea y la experimentación. • Acrecentar la libertad expresiva en la resolución de trabajos. • Percibir e incorporar diferentes modos de trabajar. 	Desarrollo	Actividad artística	<p>Experimentación: Se disponen distintos tipos de técnicas en mesas diferentes. Primero se hace una recorrida por cada espacio y el tallerista explica cómo se utiliza el material. Al finalizar el recorrido, cada niño elige con qué técnica quiere empezar a probar. Recorrerán todas las mesas a lo largo del taller.</p> <p>MESAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pintura: Generar manchas utilizando instrumentos o utensilios que no suelen usarse para pintar, intentando ver el rastro o impronta que deja cada uno. Por ejemplo: salpicar con un cepillo de dientes, hacer rodar una pelotita por la hoja, sellar con una pelota de guata o rociar con agua, soplar con un sorbete, crear marcas con rollos de cocina o papel. • Frottage: Grabar formas aplicadas debajo de un papel, frotando con un crayón sobre la misma. Superponer algunas formas y variar los colores. • Dibujo con goma de borrar: Cubrir la superficie de una hoja con el canto de una carbonilla y tras haberla cubierto, comenzar a delinear formas libres figurativas con gomas de borrar, quitando material. 	<p>Pintura: hojas blancas A3, Cepillos, pelotas de telgopor, ping pong o goma, y de guata, spray, espátulas, pintura (témpera).</p> <p>Frottage: hojas blancas A4 o A3, crayones, monedas, diferentes hojas, peines, lija, arpillera, llaves, chapitas de lata, rejilla seca, cartón corrugado, azulejo atrás.</p> <p>Dibujo con gomas de borrar: hojas blancas A4, carbonilla, gomas de borrar grandes, chicas, finitas, y de tinta. (Imágenes disparadoras para aquellos que las necesiten.)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionar sobre lo trabajado. 	Cierre	Evaluación	HACER AUTOEVALUACIONES. Cantar “Cielo y Pampa”.	Tarjetas de auto-evaluaciones.

TENER EN CUENTA

> **Trabajo previo:** llevar muchas opciones para trabajar frottage y pintura. Tener varias gomas así todos los de esa mesa pueden trabajar al mismo tiempo.

> **Recomendación:** el objetivo del taller es que experimenten con el material de manera libre, sin preocuparse por el resultado. Luego, especialmente con los más grandes, se buscará guiarlos para que puedan trabajar en la composición.

Es recomendable que haya un/a tallerista o adulto por técnica para guiarlos, mostrarles cómo se usa el material y ofrecerles alternativas para una mayor experimentación.

> **Armado:** ubicar las mesas bien separadas para que cada grupo pueda sumergirse en su propia tarea. Es fundamental que las mesas contengan todo el material necesario, ofreciendo diversidad en los mismos.

> **Características del material:** lo importante es presentarles propuestas diferentes a las que estén habituados. Ofrecer utensilios o herramientas disímiles permite tener diferentes posibilidades para probar la técnica.



• *Trabajando con diferentes materiales*



2. Talleres orientados a trabajar la MOTRICIDAD

Durante la etapa de la niñez, es clave y determinante que los niños reciban la estimulación necesaria de parte de los adultos que les permita desarrollar su independencia, realizar acciones cada vez más complejas y precisas, a través de un proceso evolutivo. El desarrollo de la motricidad fina es la capacidad de controlar los movimientos más sutiles del cuerpo. Es muy útil para la vida práctica porque implica precisión, eficacia, economía, armonía y acción, y permite además la adquisición de futuros aprendizajes.

2.1 Autorretrato • Árboles

El árbol es símbolo sagrado del centro. Eje central del universo. En un poema medieval se dice que, a través de las ramas del árbol de la vida, se llega al cielo. Siempre hay una idea de verticalidad: escalera y ascensión. El árbol tiene que ver con el ser, con el crecimiento, con su capacidad de florecer. En este sentido, se opone al árbol seco relacionado a la muerte.

El árbol de la vida es el pasaje que todos transitamos y las ramas son caminos marcados por los anhelos, los sueños, los encuentros, las intersecciones y los quiebres. Puede ser también el de los vínculos (familiares o no) que se engendran, y que lo sostienen y arraigan a la tierra. El árbol es siempre un autorretrato.

La propuesta consiste en 2 o 3 talleres:

TALLER 1

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
• Crear un buen clima emocional.	Inicio	Juego o dinámica	<p>A- Silueteo: (Conciencia corporal individual y grupal) Se divide el grupo en parejas. Un niño dibujará el contorno del cuerpo de otro sobre el piso.</p> <p>B- La cornisa: (Trabajar la confianza y cooperación grupal) Todos apoyados de espalda contra una pared. Se marca un límite de cornisa por delante de sus pies, lo que queda fuera es precipicio. Frente a diferentes consignas de ordenamiento (del más bajo al más alto/por los meses de cumpleaños) el grupo tiene que ordenarse sin que nadie caiga al precipicio.</p>	Cinta de papel o tizas.

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> Promover la identificación de los niños con la temática. Trabajar la identidad a partir de la figura del árbol. Reconocer similitudes y diferencias entre ellos. 	Desarrollo	Disparador	Observación de imágenes de Emma Livingston: A partir de las mismas, se hará un análisis de la individualidad y personalidad de cada uno, evaluando su cantidad de hojas, el grosor del tronco, la altura, las direcciones de las ramas y la forma general. Se puede jugar a humanizarlos, poniéndoles edad y diferentes características como tipo de pelo, etc. Poner nombre y títulos.	Imágenes impresas y cinta de papel.
		Actividad artística	Boceto del árbol: Si fueses un árbol... ¿qué árbol serías? Realizar un dibujo del mismo. Recordar cada tanto la idea de pensar cómo son sus raíces, su tronco, las ramas. Si tiene hojas o está pelado, etc.	Hojas A4 blancas y lápices negros, crayones de color. Variante: cartulinas A4 negras, crayones blanco y de colores.
<ul style="list-style-type: none"> Recuperar lo trabajado. Distender el grupo. 	Cierre	Evaluación y Juego	Relajación con las partes del cuerpo. Se hará una relajación y se irá pasando un pañuelo por todo el cuerpo a cada uno de los niños. De la cabeza a los pies y de los pies a la cabeza. HACER AUTOEVALUACIONES.	Pañuelos y música de relajación. Tarjetas de autoevaluaciones

• Imágen de Emma Livingston



TALLER 2

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> Crear un buen clima emocional. 	Inicio	Juego o dinámica	Caminata por el espacio: Mientras se dan consignas de movimiento sobre los árboles en las estaciones y los climas. O evolución desde la semilla a un árbol adulto.	Música

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar la identidad a partir de la figura del árbol. • Reconocer similitudes y diferencias entre ellos. • Aprender a trasladar una idea plasmada en un boceto a 3D. • Desarrollar la motricidad fina. • Asimilar de manera intuitiva en la construcción nociones de peso, proporción y espacialidad. 	Desarrollo	Disparador	<p>Lectura en ronda: Del libro “Árboles en el camino”, de Vanina Starkoff. Charlar sobre el valor de cada árbol de la historia.</p> <p>B- Variante: Se pueden leer poemas de Mario Benedetti sobre los árboles.</p>	Libro
		Actividad artística	<p>Construcción del árbol: Breve demostración técnica: trozos de alambre entelados (ramas), incrustados en un tronco de porcelana fría.</p> <p>RAMAS: Empezar preparando las ramas del árbol con diferentes trozos de alambre, doblarlos en dos y recubrirlos con cola. Enrollar un trozo de tela desde un extremo a otro haciendo un nudito al comienzo. (Llevar variedad de diseños y colores en las telas.)</p> <p>VARIANTE: Comenzar por colorear la porcelana fría, incrustarlos trozos de alambre (ramas) y luego decorar el tronco.</p>	Alambre, pinzas, cola, pinceles, retazos de tela largos.
		Actividad extra	<p>Árbol en cuadrícula: A medida que van terminando pueden diseñar un árbol en una hoja cuadrícula rellenando cuadraditos a modo de píxeles.</p>	Hojas cuadrículadas y marcadores.
<ul style="list-style-type: none"> • Recuperar lo trabajado a través de una ronda grupal. • Distender el grupo. 	Cierre	Evaluación y Juego	<p>A través del canto “Aiepu”, recuperar la idea del árbol, la individualidad y la acción, a modo de cierre.</p> <p>HACER AUTOEVALUACIONES.</p>	Tarjetas de autoevaluaciones.



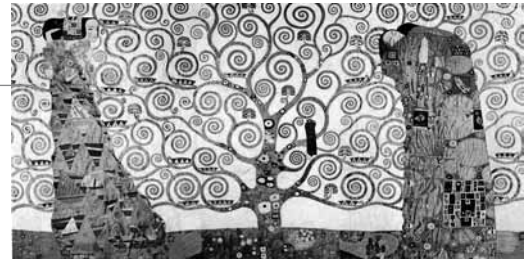
• Árbol con porcelana fría



• Libro “Árboles en el Camino” de Vanina Starkoff.



• “El Árbol
de la Vida”,
Gustav Klimt



TALLER 3

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> • Crear un buen clima emocional. 	Inicio	Juego o dinámica	<p>Mancha vela: Es el juego de persecución tradicional con una variante. La mancha (o el que persigue) toca a un compañero y lo convierte en una llama de fuego (que se mueve ondulándose y con las manos juntas hacia arriba). Puede salvarse si otro compañero lo sopla.</p>	X
<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar la identidad a partir de la figura del árbol. • Reconocer similitudes y diferencias entre ellos. • Aprender a trasladar una idea plasmada en un boceto a 3D. • Desarrollar la motricidad fina. • Conectar con los sueños y simbolizarlos. • Elaborar simbólicamente de qué nos nutrimos y cuáles son sus frutos. 	Desarrollo	Disparador	<p>Observación de imágenes de Gustav Klimt: Poniendo énfasis en el sentido del título “El árbol de la vida” para reforzar el cierre del proyecto.</p>	Imagen impresa y cinta de papel.
		Actividad artística	<p>Continuar la construcción del árbol</p> <p>TRONCO: Introducir un color de ténpera, en un trozo de porcelana fría, y amasarla distribuyendo el color. Modelar el tronco aplanando la base (para que se apoye) y mostrar cómo incrustar luego las ramas, aplicando cola en el extremo que irá dentro del tronco. Decorar el tronco aplicando objetos pequeños (con cola) para generar textura con tornillos, tuercas o piezas metálicas pequeñas, o bien mostacillas y pelotitas plásticas. Dejar secar.</p> <p>VARIANTE: En la segunda etapa, se interviene la copa del árbol con papel, generando hojas o frutos. Agregar pelotitas de gelopor chicas.</p> <p>Opción para ambos casos: Los que terminaron rápido pueden agregar círculos de papel colgantes (con agujero y lana) de cada rama del árbol, con dibujos o palabras acerca de los sueños o de las personas más significativas para ellos.</p>	<p>Porcelana fría, ténperas de color, tornillos, tuercas o piezas metálicas pequeñas, mostacillas y pelotitas plásticas.</p> <p>Papel barrilete, manteca, tijeras, cola, lanas o hilos, agujereadora, lápices negros y marcadores.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Recuperar lo trabajado a través de una ronda grupal. 	Cierre	Evaluación y Juego	<p>Ronda grupal: Cada uno cuenta qué le gusta de su árbol y sus características. O que diga en qué se parecen a ellos mismos. HACER AUTOEVALUACIONES.</p>	Tarjetas de autoevaluaciones.

TENER EN CUENTA

> **Trabajo previo:** leer los datos acerca de la artista Emma Livingston para presentarla brevemente.

> **Recomendación TALLER 1:** al comparar las fotografías (sin título) puede ser útil agregarles números para poder nombrarlas en la charla. Poder pensar títulos es muy interesante y se puede guiar la búsqueda proponiendo algunos para estimularlos (Ejemplos: “Peluca”, “Tupidísimo” o “Flacucho”). Intentar nombrar lo característico de cada árbol. Se puede hablar de tipos de peinados, imaginar un sexo y una edad como si se tratara de personas.

> **Recomendación TALLER 2:** llevar cortados los trozos de telas. Con respecto al acompañamiento: Trabajar más el aspecto motivacional que les lleve a construir ramas para su árbol. Pueden frustrarse por la dificultad para enrollar la tela.

> **Características del material:** es fundamental reforzar la consigna de que cada pieza que se incruste en la porcelana fría debe llevar cola vinílica y pueda secarse medianamente incrustada. Es posible que la porcelana fría sea dura y los niños pidan asistencia en el momento de amasado y coloración de la misma. Se puede usar aceite en aerosol para ablandar la masa.

> **Guardado:** preferentemente en cajas de cartón intentando que no se enreden entre sí. Poner los nombres en un cartón incrustado en la base, escritos con marcadores indelebles.

2.2 Monstruos

... es bueno seguir multiplicando los polvorines mentales, el humor que busca y favorece las mutaciones más descabelladas [...] es bueno que existan los bestiarios colmados de transgresiones, de patas donde debería haber alas y de ojos puestos en el lugar de los dientes.

Julio Cortázar

El término “monstruo” es un universo muy amplio que ha sido usado, generalmente, para describir aquellas criaturas o seres que se escapan del orden natural, conocido. De ello son testimonios los bestiarios medievales, las mitologías grecolatina, escandinava, celta, entre otras. En casi todas las culturas, los hombres han compartido la fascinación por imaginar criaturas fantásticas como pretexto, tal vez, para exorcizar los propios demonios: los sueños, los deseos y miedos o temores más profundos. Es decir, en una fusión entre verdad y ficción, estos seres son un vehículo acerca de las relaciones sociales, afectivas, humanas.

La propuesta consiste en 2 o 3 talleres:**TALLER 1**

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> • Crear un buen clima emocional. 	Inicio	Juego o dinámica	<p>Mancha venenosa: Es el juego de persecución tradicional con una variante: la mancha (o el que persigue) toca en una zona del cuerpo a un compañero y la nueva mancha corre agarrando o sosteniendo la zona donde entró el veneno (por ejemplo: el hombro o el tobillo) a tocar a otro y, de ese modo, pasar el veneno.</p>	X
<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar sobre los miedos resignificándolos. • Aprender a reconocer los miedos a partir del juego. • Introducir el trabajo sobre la fealdad y lo siniestro. • Reforzar habilidades en la construcción de objetos. • Lograr traducir las ideas desde la bidimensión a la tridimensión. • Desarrollar la motricidad fina. 	Desarrollo	<p>Disparador</p> <hr/> <p>Actividad artística</p>	<p>Lectura o narración: “Preciosaurio” de Silvia Schujer o “Donde viven los monstruos” de Maurice Sendak. Charlar en ronda.</p> <p>Variante visual: Mostrar imágenes de los bestiarios medievales o monstruos de Berni. Acercar dos bolsas con papelitos plegados. Los papeles tienen características de posibles monstruos (ver abajo). Cada niño saca un papel de cada una de las bolsas. Serán el punto de partida para el dibujo.</p> <hr/> <p>Boceto: Hacer un dibujo del monstruo a construir (en hoja blanca o negra).</p> <p>Construcción: Demostración técnica sobre cómo utilizar la tela mosquitera y cómo doblar el alambre. Primero realizar la parte más grande del cuerpo y desde ahí ir ensamblando el resto de las partes.</p>	<p>Libro, papeles escritos, dos bolsas.</p> <hr/> <p>Hojas A4, lápices negros, tela mosquitera plástica, alambre grueso y fino, cables, pinzas, tijeras, punzones, papel metalizado, tapas de cerveza, virulana, porcelana fría.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Recuperar lo trabajado. • Distender el grupo. 	Cierre	Evaluación y Juego	<p>HACER AUTOEVALUACIONES. Mancha Ogro: Se escoge al ogro. Todos deben huir del ogro. Si son tocados quedan con los ojos entrecerrados. Pueden salvarse por otros compañeros que los toquen.</p>	Tarjetas de autoevaluaciones.

• *Bestiarios medievales*



TALLER 2

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> • Crear un buen clima emocional. 	Inicio	Juego o dinámica	<p>Mancha pulpo: Se marca una línea en el piso en la mitad del espacio. Los talleristas se sitúan sobre esta línea y el grupo de niños se ubica en uno de los lados e intentan pasar hacia el opuesto sin ser tocados. Si son tocados, pasan a formar parte del pulpo.</p>	Tiza
<ul style="list-style-type: none"> • Introducir el trabajo sobre la fealdad y lo siniestro. • Trabajar sobre los miedos resignificándolos. • Reforzar habilidades en la construcción de objetos. • Aprender a trasladar una idea plasmada en un boceto a 3D. • Desarrollar la motricidad fina. 	Desarrollo	Disparador	<p>Lectura de una historia de miedo: Lectura o narración de <i>"Manos"</i>, de Elsa Bornemann, o algún relato de <i>Planeta Miedo</i>, de Ana María Shua. Se puede apagar la luz o tapar las ventanas y usar una linterna.</p>	Libro
		Actividad artística	<p>Construcción: El grupo más avanzado hace las terminaciones y detalles finales. Reforzar la explicación sobre cómo utilizar la tela mosquitera y el alambre y cómo añadir las porciones en porcelana fría con cola vinílica. Agregar color con témperas y cola. Sugerir, en base a los bocetos, lo que puede añadirse.</p>	Tela mosquitera plástica, alambre, pinzas, tijeras, punzones, tapas de cerveza, virulana, porcelana fría, cola vinílica, pegamento, temperas y pinceles.
		Actividad extra	A partir del propio monstruo generar una historia de miedo en formato de cómic.	Hojas A4 y lápices.
<ul style="list-style-type: none"> • Recuperar lo trabajado a través de una ronda grupal. 	Cierre	Evaluación y Juego	<p>HACER AUTOEVALUACIONES. Paso un gesto y un sonido: Disponerse en ronda e inventar un gesto y un sonido del monstruo que construyeron al compañero de la derecha y este al siguiente hasta completar la ronda. (Se puede variar el sentido y cruzar los gestos.)</p>	Tarjetas de autoevaluaciones.



• *Monstruos niños*
Villa 31. Año 2011

TENER EN CUENTA

> **Trabajo previo:** investigar los relatos o cuentos para pensar cuál es el más adecuado de acuerdo a la edad de los niños.

En el armado de los papelitos para la construcción de monstruos se pueden tener en cuenta dos disparadores. “Este monstruo dicen que tiene...” (orejas largas, cola enroscada, muchas lenguas, antenas, enormes alas, caparazón, piel con escamas, ojos en el cuerpo, pelos que pinchan, dos cuellos, una pierna con tres patas, etc.) y “Este monstruo dicen que proviene de...” (una torre alta, el fondo del mar, Júpiter, un basural, otra galaxia, el medio del desierto, etc.).

> **Recomendación:** los papelitos funcionan como un punto de partida azaroso para comenzar a imaginar un ser monstruoso. Son optativos, es decir, pueden tomarse o no, pero actúan a modo de base o referencia.

> **Características del material:** es necesario asistir a los niños en el ensamblado con alambre. Es una tarea de cierta complejidad que fascina a algunos y frustra a otros, porque requiere destreza y cierta fuerza.

> **Guardado:** intentar no apilarlos o enredarlos entre sí. Pegar una cinta de papel con el nombre de cada uno.

3. Talleres orientados a trabajar las EMOCIONES

Así como sucede en el mundo adulto, los niños también necesitan reconocer y nombrar sus emociones. Poder identificarlas y aprender de sí mismos posibilita el desarrollo de la inteligencia emocional, clave en la vida de cualquier ser humano.

Poder registrar los sentimientos, aunque sean de tristeza o de enojo, genera bienestar y felicidad. El reconocerlos permite la aceptación, la búsqueda de una solución, y hasta la posibilidad de transformarlos en lo contrario.

3.1 Autorretrato • Dime qué piensas o sientes

Frente a la figura humana como una totalidad, el fragmento del rostro aparece como el sitio que aloja no sólo la primera impresión y, en cierta medida, lo más distintivo de una persona, sino también la capacidad humana de expresión: signos externos que manifiestan o dejan entrever pensamientos y sentimientos internos.

Este taller pone el acento en esta situación dialéctica que se plantea en el autorretrato y en la naturaleza misma de la creación artística: mostrar y ocultar.

TALLER 1

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> • Crear un buen clima emocional. 	Inicio	Juego o dinámica	<p>Gana bollito: Cada participante tendrá 3 bollitos al comenzar y deberá conseguir la mayor cantidad de bollitos posible, que deberá disputar con los compañeros según distintos criterios: GANA BOLLITO: el que tenga nombre más largo, uñas más sucias, el más alto/bajo, etc. Recorrerán el espacio buscando una pareja con quién compararse. (Pueden volver a entrar en juego aquellos que pierdan todos sus bollitos.)</p>	Papel de diario (1 hoja para cada uno).
<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer la impronta y singularidad de cada artista. • Poner en palabras las diferencias estéticas. • Lograr reconocer los rasgos faciales y elegir un modo de representación. 	Desarrollo	Disparador	<p>¿Quién con quién? Juego de adivinanzas: Unir las fotografías de artistas con sus autorretratos en pintura. Pegar la fotografía de los artistas en la pared y sostener las imágenes de las pinturas en la mano. Se van mostrando, eligiendo y pegando a medida que se adivinan. Ayudar en la observación. Charlar sobre la noción de autorretrato buscando diferencias y similitudes en los estilos. Ir marcando entre todos los rasgos. Diferenciar retrato de autorretrato.</p>	Imágenes impresas, cinta de papel, marcador indeleble, hoja blanca y lápiz negro.

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
		Actividad artística	Dibujo: Sobre una hoja de cartulina de color y con la ayuda de un molde de óvalo, cada niño realizará su autorretrato (la cara y parte del torso), definiendo cada uno de los rasgos con lápices. Pintar con acuarelas.	Hoja de cartulina de color A4 (rosa, amarilla, crema, marrón, blanca), goma, lápiz negro y moldes de cartón.
<ul style="list-style-type: none"> • Recuperar lo trabajado y facilitar la comunicación. • Distender el grupo. • Hacer una valoración positiva de sí mismos. 	Cierre	Evaluación y Juego	Ronda grupal: Con los que van terminando y quieren exponer, ir observando qué hizo cada uno con una valoración personal sobre su trabajo, rescatando lo que más les gusta. HACER AUTOEVALUACIONES.	Tarjetas de autoevaluaciones.

TALLER 2

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> • Crear un buen clima emocional. 	Inicio	Juego o dinámica	Dinámica del espejo: En parejas seguirán consignas de movimiento, un compañero imita al otro. Las consignas de movimiento estarán relacionadas a diferentes emociones que deberán ser representadas con el cuerpo.	
<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer diferentes texturas visuales. • Que a través de la metáfora de la ventana, el niño pueda generar empatía y reconocer su mundo interior. • Atender al color y sus posibilidades de modo especial. 	Desarrollo	Disparador	Lectura interactiva: A partir del libro "¿En qué piensas?", de Laurent Moreau, proponer que los niños puedan adivinar las emociones y los pensamientos de cada uno de los personajes.	Libro, tarjetas emociones y cinta de papel.
		Actividad artística	Autorretrato con ventanita: Usar el autorretrato recortado de la clase anterior para dividir la hoja en figura-fondo. Incorporar el pelo alrededor del óvalo, y en el interior dibujar aquello que consideren que represente alguna emoción, sensación, recuerdo o pensamiento escondido o secreto. Generar un fondo con textura por fuera de la silueta. Se pueden hacer trazos con crayón blanco y combinar con manchas de acuarelas. Poner un título al trabajo.	Acuarelas, hoja blanca de acuarela, hoja de resma recortada, pincel, goma, lápiz negro.

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> • Recuperar lo trabajado. • Distender el grupo. 	Cierre	Evaluación y Juego	<p>Se colgarán los trabajos en la pared y los niños tendrán que adivinar qué siente cada autorretrato a partir de la observación del dibujo del interior, sin mirar el título.</p> <p>HACER AUTOEVALUACIONES.</p>	Cinta de papel. Tarjetas de autoevaluaciones.



• Libro *En que piensas* de Laurent Moreau



• *Autorretratos Barrio Los Piletones*
Año 2014

TENER EN CUENTA

> **Trabajo previo:** cortar moldes de cartón con el límite o silueta de la cara y una parte del torso (primer plano) para que puedan ir directamente a trabajar sobre el dibujo del autorretrato y evitar que se frustren en esta tarea inicial.

> **Recomendación TALLER 2:** intentar estimularlos para poder ir reconociendo sus deseos, pensamientos y emociones, y armar un relato, una historia o una foto de un momento. Comentar y relacionar con situaciones cotidianas o concretas.

> **Características del material:** el trabajo con lápiz y acuarela permite que el dibujo resalte y pueda ser leído como figura sin perder significado, dándole la acuarela la calidad pictórica y sensible que requiere la producción artística. El fondo puede ser liso (pintado posteriormente con acrílico o acuarela) para que no compita con la imagen, o texturado, proponiendo nuevas técnicas como la mezcla de crayón (material oleoso) con acuarela. Esta técnica queda bien integrada en la composición, a la vez que genera sorpresa cuando las formas blancas del crayón emergen al aplicar la acuarela (técnica de dibujo ciego).

> **Terminación:** una vez seco, pegar el autorretrato en cartulina de color poniendo pegamento en barra sólo en la parte de abajo.

3.2 Autorretrato • Las Miradas

Trabajar la identidad desde el autorretrato permite guiar a los niños en la observación interior. Justamente, es uno de los géneros en los que se expresa de modo más evidente y directo la subjetividad. El niño se utiliza a sí mismo como modelo y trabaja intencionadamente en su representación; intenta descubrirse a la vez que es descubierto; se ve a sí mismo, viéndose. Por eso la propuesta enfatiza en la mirada: la propia y la de los otros encontrándose en un juego de espejos. Mirar adentro y mirar afuera. Los ojos visibles y los ojos interiores. El ojo como un microcosmos que refleja el universo, que nos trasciende.

TALLER 1

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> • Crear un buen clima emocional. 	Inicio	Juego o dinámica	<p>Gallito ciego: Despejar el espacio para que los niños no se tropiecen con ningún objeto. Usar un pedazo de tela para taparle los ojos al niño elegido como gallito ciego. Este niño debe dar unas vueltas para desorientarse y debe recorrer el lugar para atrapar a algún compañero. Una vez que lo agarra, debe adivinar quién es; si acierta el atrapado pasa a ser el gallito ciego, pero si se equivoca el juego vuelve a empezar.</p> <p>Dinámica de miradas con espejos: Caminar por el espacio con el espejo entre las manos: mirarse a uno mismo, deformar la imagen, jugar y buscar al otro a través del reflejo.</p>	Cartulina con dibujo, cinta y lana, espejos plásticos.
<ul style="list-style-type: none"> • Investigar la morfología de los ojos. • Reconocer el aspecto en los tipos de miradas. 	Desarrollo	Disparador	<p>a• Lectura del cuento “La historia de las miradas”, del Subcomandante Marcos, en ronda.</p> <p>b• Adivinanzas: Mostrarles a los niños los recortes de ojos (de revistas). Sacar de a uno. Adivinar expresiones de esas personas. Pedir que adivinen cómo se siente cada uno sólo a través de ese detalle de su cara.</p> <p>c• Disponer imágenes en la pared de diferentes tipos y colores de ojos y algunas macro del iris. Observar y analizar similitudes y diferencias.</p>	<p>Libro o audio libro narrado por Galeano. (buscar en youtube)</p> <p>Recortes de ojos de revista.</p> <p>Imágenes impresas.</p>

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
		Actividad artística	<p>Charlar un poco sobre la forma del ojo a través de las imágenes impresas. Diferenciar contorno, iris y pupila. Hacer una demostración sobre el uso de la tinta y sus mezclas.</p> <p>Elegir los moldes de ojos para dibujar. Copiar algunos pares de ojos (tres o cuatro) en una hoja, intervenirlos y generar un “catálogo”. Después dibujar con lápiz un solo ojo grande con la ayuda de dos moldes (contorno e iris). Profundizar en el trabajo pictórico con tinta en el iris buscando texturas, formas, líneas y variedad de colores.</p> <p>Variante: Intervenir unos anteojos poniendo los ojos trabajados. Cada niño hará varios pares de ojos que representen diferentes emociones: enojo, tristeza, alegría, miedo, asombro, etc.</p>	Moldes de cartón, lápices negros, hojas blancas, pinceles, tinta china de colores, hisopos y palitos de brochette.
<ul style="list-style-type: none"> • Recuperar lo trabajado y facilitar la comunicación. • Distender el grupo. • Hacer una valoración positiva de sí mismos. 	Cierre	Evaluación y Juego	<p>Elegir para mostrar el par de ojos que reflejen cómo se sintieron durante el taller.</p> <p>HACER AUTOEVALUACIONES.</p>	Tarjetas de autoevaluaciones.

TALLER 2

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> • Crear un buen clima emocional. 	Inicio	Juego o dinámica	<p>a• Ronda espontánea: Cada uno dice algo sobre su cara. Ejemplos: “tengo ojos grandes”, “tengo boca chiquita”, “mi nariz es grande para poder oler mejor”.</p> <p>b• Jugar al veo-veo</p>	Cartulina con dibujo, cinta y lana, espejos plásticos.
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer a un artista. • Introducir la idea y el sentido de un autorretrato. • Incorporar el reconocimiento de las emociones y su formalización. 	Desarrollo	Disparador	<p>Disponer en la pared las imágenes de Yoshitomo Nara.</p> <p>Observarlas e inventar un nombre para cada una de las miradas. Ejemplo: “la estrellada”. Asociar el tipo de mirada a alguna emoción: ¿Cuál está feliz, triste, enojado, dudoso, soñando, solitario...?</p>	8 imágenes impresas y cinta de papel

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
		Actividad artística	Dibujo y pintura: Plantear un autorretrato poniendo énfasis en los ojos y simplificando, al igual que el artista, nariz y boca. Usar moldes de cartón para dibujar la silueta de la cara y la silueta de los ojos (con variedad de formas). Intervenir con acuarelas o tintas el pelo, la ropa y el fondo.	Hojas A4 gruesas, acuarelas, lápices acuarelables, lápices B, moldes de cartón.
<ul style="list-style-type: none"> • Recuperar lo trabajado y facilitar la comunicación. • Distender el grupo. • Hacer una valoración positiva de sí mismos. 	Cierre	Evaluación y Juego	<p>HACER AUTOEVALUACIONES.</p> <p>Cantar “Cielo y pampa”:</p> <p>Cieeeeelo y pampa, paampa y cielo, y en el medio de la pampa, un ombú. Cieeeeelo y pampa, paampa y cielo, y en el medio de la pampa, un ombú y al lado del ombú, un caballo. Cieeeeelo y pampa, paampa y cielo, y en el medio de la pampa, un ombú y al lado del ombú, un caballo y arriba del caballo, un gaucho tomando mate. Cieeeeelo y pampa, paampa y cielo, y en el medio de la pampa, un ombú y al lado del ombú, un caballo y arriba del caballo, un gaucho tomando mate y al lado del gaucho tomando mate, un perro moviendo la cola y arriba del perro moviendo la cola, pulgas que le hacen cosquillas al perro de la derecha! (y comienzan a hacerse cosquillas)</p>	Tarjetas de autoevaluaciones.

TENER EN CUENTA

> **Trabajo previo:** comprar espejos de acetato. Conseguir el libro o audiolibro. Cortar ojos de revistas y guardarlos en un sobre. Cortar moldes circulares (de cartón) chicos para ojos (que puedan entrar ocho moldes en una hoja A4); moldes ovalados para la silueta de la cara (abarcando $\frac{3}{4}$ de una A4), y moldes circulares y de contornos de ojos grandes (un gran ojo que abarque una hoja A4). Calcular los tamaños en base al tamaño de hoja que vaya a utilizarse.

> Leer datos acerca del artista Yoshitomo Nara previamente para poder presentarlo. Seleccionar e imprimir imágenes.

> **Recomendación TALLER 1:** retomar los espejos plásticos de la dinámica para que observen su propio iris. Destacar la diversidad de ojos que existen en nosotros y en los otros: redondos, rasgados, ovalados, chicos, grandes, medianos, negros, azules, amarillos, verdes, marrones. Reflejar esta variedad en los formatos de moldes.

> Por otro lado, es importante que los niños encaren este taller con una actitud experimental sin preocuparse por obtener una copia fiel o cuidada del ojo (en especial con el catálogo). Al hacer varias opciones para “practicar o probar”, pueden ir ampliando las posibilidades técnicas de uso de la tinta sin preocuparse o frustrarse. La disposición del tallerista será importante para acompañarlos y fomentarles la experimentación.

> **Recomendación TALLER 2:** al comparar las obras de Nara puede ser útil agregarles números para poder nombrarlas en la charla. Se puede guiar la búsqueda proponiendo algunos títulos primero para estimularlos (por ejemplo, ojos de mareo, solcita, luciérnaga, la niña hipnotizada o la orejona sospechosa). Intentar nombrar lo singular de cada imagen haciendo énfasis en la sensación que sugieren los ojos o la historia que uno genera a partir de lo que ve en la misma. Tratar de buscar las diferencias mínimas en las expresiones.

> La idea de este trabajo es que la emoción pueda “leerse” en los ojos. Se les puede sugerir a los niños agregar un objeto representativo, pensar en un momento del día o en un color de fondo de acuerdo a la emoción para que todo contribuya a reforzar el sentido que quiera transmitirse. Los trabajos de ojos del taller anterior se pueden reutilizar recortándose y pegándose en el autorretrato final. O bien reformularse en una hoja separada.

> **Características del material:** hacer los ojos separados del fondo permite un trabajo más limpio y de mayor riqueza desde lo técnico porque no se manchan entre sí y mantienen independencia.



• Autorretratos niños Complejo Habitacional Soldati. Año 2015



• Imagen de Yoshitomo Nara



• Ojo niña Complejo Habitacional Soldati. Año 2015

3.3 Emociones Pintadas

La posibilidad de relacionar las emociones con una música, un color, con las sensaciones en el cuerpo, facilita el proceso de identificar, nombrar y definir las distintas emociones.

TALLER 1

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> • Crear un buen clima emocional. 	Inicio	Juego o dinámica	<p>Dígalo con mímica: Adivinar qué emoción se está representando (se puede comenzar con animales y luego apelar a estas). Mientras tanto, anotar en un afiche o pizarrón el nombre de las emociones que van saliendo para comenzar a nombrarlas.</p> <p>Libro Emocionario Armar sectores de emociones en el espacio, marcadas por un cartel que las identifique (a través de caras o la palabra). Se lee en voz alta la definición del libro; los niños deberán identificar de qué emoción se trata y ubicar su cuerpo en ese sector del espacio.</p>	Tizas o marcadores, afiche. Libro Emocionario
<ul style="list-style-type: none"> • Crear un inventario que los ayude a identificar las emociones y sus singularidades. • Entrar en contacto con cada emoción y reconocer el impacto que tienen en uno mismo. • Presentarles diferentes modos de proceder con un material: la acuarela. 	Desarrollo	Disparador	<p>Lluvia de ideas: Presentar cada emoción: Alegría/Furia/Enojo/Tristeza/Miedo/Amor y, de manera grupal, identificarlas con algún color, un objeto, un clima o momento del día.</p>	Tarjetas de cartulina, marcador y cinta.
		Actividad artística	<p>Introducción técnica: Sobre el uso de las acuarelas y el manejo del agua. Demostrar cómo unir manchas de color, cómo inclinar la hoja y direccionar la mancha o soplar con sorbete para obtener variantes. Se pueden cambiar los soportes: 1) Escuchar cada canción y relacionarla con alguna emoción que la representa. Mientras comienza a sonar, elegir un color y mantenerlo mientras suena. Cambiar de color cuando esta cambia. Según las sugerencias de la música, trabajar cada trazo (continuo/discontinuo/fuerte/suave/grueso/fino) y marcar un ritmo, un modo y un tiempo. Otra opción es hacer un pentagrama de emociones. La actividad es la misma, pero el resultado como imagen queda ligado directamente al trabajo con la música.</p>	Hojas acuarela, hojas satinadas, pinceles variados, sorbetes, acuarelas y/o tintas de color.

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
		Actividad artística	<p>2) En una hoja satinada con acuarela más aguada mover el material libremente por la hoja dando curso al agua de manera voluntaria y experimentar soplando con sorbete.</p> <p>3) Elegir dos emociones a representar y elegir un modo de vincularlas entre sí sobre una hoja de acuarela: puede ser una mitad y otra mitad de la hoja, una contener a otra, o bien una prevalecer sobre la otra. Hacer un trabajo más detenido y cuidadoso retomando lo trabajado en las otras dos instancias. Inventar un título lúdico.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Distender el grupo. • Compartir y reflexionar con el grupo sobre las emociones. 	Cierre	Evaluación y Juego	<p>Banda de emociones: Se dividen en grupos. A cada grupo se le asignará construir sonidos que representen una emoción. El resto del grupo tendrá que adivinar. Variante: en ronda cada uno tiene que inventar un sonido para cada emoción. Primero todos juntos, luego uno por uno. HACER AUTOEVALUACIONES.</p>	Pandereta, tambor, palitos de madera, maracas, instrumentos de soplar. Tarjetas de autoevaluaciones.

• Pintando emociones



TENER EN CUENTA

> **Trabajo previo:** elegir detenidamente la música. Es ideal que sea instrumental y que apele a lo sensorial. También que algunas sean fácilmente identificables y otras no, que los obligue a detenerse en lo que les genera.

> **Recomendación:** se pueden cortar los sorbetes para facilitar el soplado y la fluidez de la tinta o acuarela.

> **Características del material:** incentivar el uso lúdico del pincel, que cierren los ojos, y varíen en los modos de pintar. Encarar la tarea con una actitud experimental y fluida. Sugerir que intenten abstraerse de la representación y lo reconocible.

> **Secado:** dejar un espacio destinado para disponer todos los trabajos en el piso o en una mesa.

3.4 Mandalas

El pájaro dispone su nido y la araña teje su tela. Los planetas giran en torno al Sol y las partículas bailotean alrededor del núcleo del átomo. Una sabiduría remota parece haber trazado cada rincón de la naturaleza a partir de un planteo circular. Sólo algunos hombres –también sabios– supieron que si creaban formas similares, el espíritu humano estaría acompasado con el ritmo del universo; así nacieron los mandalas, diseños sagrados inspirados en los secretos de la Naturaleza.

Julio Sánchez

En momentos de crisis o peligro, la humanidad ha vuelto, de diferentes formas (como se observa en producciones de muchísimos pueblos originarios) a lo circular, como en una búsqueda natural de autorregulación e integración. La palabra “mandala” significa “círculo” en sánscrito, y podemos definirla como “círculo mágico”. Su diseño geométrico en torno a un centro transmite estabilidad y equilibrio y, desde un punto de vista energético, ayuda a transformar el entorno y la mente. El ser humano como microcosmos se conecta y se refleja con el macrocosmos que lo trasciende.

TALLER 1

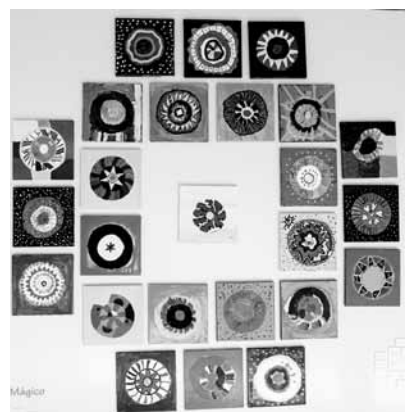
OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
• Crear un buen clima emocional.	Inicio	Juego o dinámica	Mancha Sol y Luna: Es el juego de persecución tradicional con algunas variantes. El Sol es la mancha, que corre a las estrellas para tocarlas y derretirlas (las estrellas se derriten desvaneciéndose en el piso). La Luna salva las estrellas al tocarlas, permitiéndoles volver al juego. Se pueden introducir posturas de yoga a cada personaje. Vuelve el juego más dinámico, al mismo tiempo que se trabaja la conciencia corporal.	X
• Aprender, a partir de la experimentación, cuáles son los colores primarios y cómo se forman los secundarios.	Desarrollo	Disparador	Visualización: Recostar a los niños sobre colchonetas o mantas en el piso con una música relajante. Se guía una meditación buscando el propio centro de poder, haciendo un recorrido por los colores primarios, sus significados y las sensaciones que provocan: cada uno se convierte en mandala.	Música, imágenes impresas, cinta de papel.

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> Trabajar la identidad de manera integral: cuerpo, mente y espíritu, a través del vínculo con ellos mismos. 		Disparador	A continuación, mostrar imágenes de mandalas (con y sin color) y demostrar cómo utilizar los diferentes moldes de cartón. Marcar, durante la observación, la idea de una organización en torno a un centro, de repetición y de formas alternadas, encastradas o superpuestas.	Imágenes de mandalas
		Actividad artística	<p>Boceto: Cada uno realiza un dibujo. Se les dará como soporte tres tamaños de círculos de cartón para disponerlos en forma concéntrica. (Partir del molde circular más grande hacia el más chico.) Con la ayuda del papel carbónico, pasar el dibujo al bastidor.</p> <p>Pintura: Una vez trasladado el dibujo, comenzar a pintar usando los tres colores primarios, el blanco y el negro, sin mezclarlos entre sí.</p>	Papel A3, lápices negros, goma, sacapuntas, moldes de cartón, bastidores, carbónicos, Acrílicos rojo, amarillo, azul, magenta, cian, blanco y negro, pinceles, trapos.
<ul style="list-style-type: none"> Recuperar lo trabajado. Distender el grupo. 	Cierre	Evaluación y Juego	Bailar en ronda al ritmo de la música con cintas. HACER AUTOEVALUACIONES.	Música, palitos con cintas de colores pegadas. Tarjetas de autoevaluaciones.

TALLER 2

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> Crear un buen clima emocional. 	Inicio	Juego o dinámica	<p>Mancha abrazo: Es el juego de persecución tradicional con una variante. La mancha (o el que persigue) toca a un compañero y este queda congelado en ese lugar. Puede ser salvado por el abrazo de otro compañero.</p>	X
<ul style="list-style-type: none"> Aprender, a partir de la experimentación, cuáles son los colores primarios y cómo se forman los secundarios. Trabajar la identidad de manera integral: cuerpo, mente y espíritu, a través del vínculo con ellos mismos. 	Desarrollo	Disparador	<p>Visualización y relajación: Incorporar, en el relato, la visualización de los colores secundarios como resultado del encuentro y el abrazo de dos colores primarios.</p>	Música suave. Imágenes de mandalas.
		Actividad artística	<p>En esta segunda etapa de pintura, y luego de haber experimentado las mezclas de color, incorporar al mandala los colores secundarios y de saturados con blanco y negro. Al final, elegir un color para el fondo y agregar detalles o retoques. Acercar pinceles más finitos para esta tarea.</p>	Acrílicos rojo, amarillo, azul, magenta, cian, blanco y negro, pinceles anchos y finitos, trapos.

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> • Recuperar lo trabajado. • Distender el grupo. 	Cierre	Evaluación y Juego	<p>Caminar dentro de un círculo grande en el piso y de a uno recostarse con la cabeza hacia el centro; uno al lado del otro, formando un gran mandala grupal.</p> <p>HACER AUTOEVALUACIONES.</p>	Tiza y manta para el piso. Tarjetas de autoevaluaciones.



TENER EN CUENTA

- > **Trabajo previo:** cortar moldes de cartón circulares. Calcular el más grande en relación con el tamaño de la hoja o bastidor y luego proyectar dos variantes de tamaño más chicas. También se pueden agregar algunos moldes cuadrados o triangulares.
- > Buscar imágenes de mandalas y llevarlas impresas.
- > Preparar palitos (como los de brochete) con cintas pegadas (pueden ser de raso, bebé o incluso para moños de regalo) para la dinámica de cierre.

- > **Recomendación: TALLER 1:** en el dibujo sugerir que comiencen desde las formas más grandes hacia las pequeñas, desde lo macro a los detalles.
- > Para el traspaso del dibujo, se pueden dejar preparados los bastidores con los carbónicos ya pegados a fin de agilizar tiempos. Elegir preferentemente carbónicos de colores suaves y fáciles de cubrir con pintura: amarillo o verde.
- > En general, se recomiendan dos técnicas para pintarlos dependiendo del estado de ánimo y de lo que el mandala transmita. Cuando se necesita ayuda para exteriorizar emociones, se pueden colorearlas de adentro hacia fuera; si por el contrario, se quiere buscar el centro y conectar con el interior, pintarlos de afuera hacia adentro.

- > **Recomendación: TALLER 2:** los acrílicos pueden disponerse en tapas plásticas separadas (como las de leche o quesos blancos) a fin de que no se mezclen entre sí. Poner al menos una tapa de cada color por mesa (amarillo, azul, cian o turquesa, rojo, magenta, blanco y negro). Disponer de platos, bandejas o algunas tapas más para que cada uno pueda realizar mezclas. Se puede poner a disposición cinta de papel para tapar partes ya pintadas, o pintar algunas líneas o intersecciones.

- > **Características del material:** es importante incluir los colores primarios de luz (especialmente el cian y magenta), ya que en las mezclas generan más luminosidad. Incluir pinceles de diferentes tamaños, chatos y redondos, para que puedan seleccionar el que mejor se adapte a la forma que quieren pintar.

- > **Guardado o secado:** se pueden apilar usando de manera prolija bolsas plásticas o plásticos para que no se manchen entre sí. Dejar la mayor cantidad de espacio posible entre uno y otro.

3.5 Corazones

El corazón es el lugar de la afectividad, donde se alojan los sentimientos y las emociones. Pascal dirá que “el corazón tiene razones que la razón no comprende”.

Este taller parte de profundizar en la emoción de la tristeza para después transformarla y reciclarla. En el fondo, hay una idea que subyace al proceso de construcción del corazón y es la del renacimiento: sólo cuando se reconoce el propio universo del dolor a través de las ideas, los rastros y las vivencias, aparece lo verdaderamente valioso. Rescatar el estado de la tristeza, en lugar de evitarlo, es una vía para seguir buscando y creciendo. El corazón herido puede transmutarse al pensar en esas cosas que disfrutamos y que nos dan plenitud. Aquellas por las que vale la pena tener un corazón para sentir.

TALLER 1 • CORAZÓN HERIDO

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> • Crear un buen clima emocional. 	Inicio	Juego o dinámica	<p>Fotos emotivas: Armar dos equipos. Cada equipo debe construir una foto de una escena que represente esa emoción. Por ejemplo: alegría y un festejo de cumpleaños; enojo y una pelea entre amigos.</p>	Música que represente diferentes emociones.
<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionar acerca de nuestras emociones. • Asociar diferentes emociones con colores, objetos, recuerdos y momentos. • Trasladar un boceto a 3D. • Aprender a modelar. 	Desarrollo	Disparador	<p>Cortometraje: <i>El día de los muertos</i> (https://www.youtube.com/watch?v=XIRzfL1BGbl) Hablar un poco sobre las sensaciones acerca del corto y comentar sobre los corazones mexicanos y el sentido de los milagritos (pedidos, testimonios o recordatorios) y los detalles decorativos agregados. Formar una ronda y hacer circular una piedra. Quien tenga la piedra en sus manos contará una situación que le provoca dolor.</p>	Dispositivo para mostrar corto. Corazones mexicanos impresos.
		Actividad artística	<p>Construcción: Elegir entre todos dos colores para el dolor y representar el corazón herido. Distribuir los trozos de porcelana. Indicar que hagan un hueco con los dedos para colocar la pintura (elegida de modo individual) y mezclarla en el modelado. Dar forma al corazón. A continuación, elegir e incrustar diferentes objetos que ellos identifiquen con la tristeza poniendo cola vinílica y ejerciendo presión. Incrustar o pegar un ganchito o alambre para colgado (tanto para sus casas como para la muestra de fin de año si la hubiera).</p>	Hojas blancas A4, lápices negros, óleo pastel o lápices de color, porcelana fría, ténpera, pinceles, cola vinílica, pinches, tachas.

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> • Recuperar lo trabajado. • Distender el grupo. 	Cierre	Evaluación y Juego	<p>Ritual: Dejar todos los corazones en un altar como ofrenda, pidiendo un deseo de sanación para ese corazón herido.</p> <p>HAGER AUTOEVALUACIONES.</p>	Música, tarjetas de autoevaluaciones.

TALLER 2 • CORAZÓN CONTENTO

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> • Crear un buen clima emocional. 	Inicio	Juego o dinámica	<p>Mancha saltada: Todos los niños se sientan en el piso con las piernas estiradas. La mancha (el que persigue) tiene que saltar a cualquiera. Este tiene que correr a la mancha y si logra tocarlo, se sienta.</p> <p>Transitando emociones: Cada niño elige 4 lugares en el espacio y los marca con un papelito de color. Pedir que vayan todos al lugar 1 y realicen un movimiento que sea <i>DIVERTIDO</i> (que lo repitan porque deben poder recordarlo). Luego que vayan al lugar 2 y realicen un movimiento <i>FELIZ</i>. Les pedimos que recuerden la 1 y la 2. Luego el lugar 3 y hagan un movimiento <i>ENAMORADO</i>. Les pedimos que unan la 1, la 2 y la 3. Y por último en el lugar 4, le pedimos que hagan un movimiento <i>SORPRENDIDO</i>. Les pediremos que repasen los 4 movimientos y que luego salgan del espacio. Cuando la música suene, irán haciendo el recorrido de sus emociones. Primero la mitad del grupo, después lo harán una vez todos juntos teniendo la precaución de no chocarse.</p>	Caja, objetos y tela.
<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionar acerca de nuestras emociones. • Identificar diferentes emociones con colores, objetos, recuerdos y momentos. • Trasladar un boceto a 3D. • Aprender a modelar, a ensamblar e incrustar. 	Desarrollo	Disparador	<p>Ronda de los corazones: Observar los diferentes corazones elaborados en el centro de una manta.</p> <p>Lectura: <i>“El corazón y la botella”</i>, de Oliver Jeffers Formar una ronda y hacer circular una flor. Quien tenga la flor en sus manos contará algo que los pone contento, por lo que vale la pena tener un corazón que siente.</p>	Manta, piedra y flor.

OBJETIVOS	ETAPAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
		Actividad artística	<p>Construcción: Votar en grupo dos colores que identifiquen con la alegría. Repetir el mismo procedimiento de construcción. Distribuir la porcelana y la pintura. Modelar e incrustar piezas. No olvidar incrustar o pegar un ganchito o alambre para colgarlo.</p>	Porcelana fría. Témpera, pinceles, cola vinílica, flores, mostacillas.
<ul style="list-style-type: none"> • Recuperar lo trabajado. • Distender el grupo. 	Cierre	Evaluación y Dinámica	<p>Ritual: Manteniendo los corazones heridos en el centro de una manta, cada niño se ubicará alrededor de los mismos con su nuevo corazón en mano. Se ubicarán los mismos encerrando los otros, como un modo de representación de la sanación y protección de nuestros corazones.</p> <p>HACER AUTOEVALUACIONES.</p>	Tela o manta, velas, papeles.

• Corazones heridos. Muestra fin de año 2015



• Libro "El corazón y la botella" de Oliver Jeffers



• Hogar Curapaligüe



• Barrio Los Piletones
• Corazones contentos

TENER EN CUENTA

- > **Trabajo previo:** buscar imágenes de corazones mexicanos y llevarlas impresas.
- > Elegir piezas o elementos especiales para cada uno de los talleres. La elección puede basarse en las texturas, los colores y lo sugestivo de cada material (metal o plástico). Ponerlas sobre cajas o bandejas en una mesa apartada donde los niños puedan acercarse y elegir cuáles quieren usar.
- > **Características del material:** es fundamental reforzar la consigna de que cada pieza que se ponga lleve cola vinílica y pueda secarse medianamente incrustada. Es posible que la porcelana fría sea dura y los niños pidan asistencia en el momento de amasado y coloración de la misma. Se puede usar aceite en aerosol para ablandar la masa.
- > **Guardado:** poner nombres con cinta de papel o escribir con marcador indeleble en la zona de atrás. Disponer de cartones o bandejas para poder trasladarlos húmedos.

4. Talleres y actividades orientadas a lo SOCIAL

4.1 Los Murales

1. INTRODUCCIÓN

Desde las primeras pinturas de las cavernas hasta hoy, los hombres han cubierto paredes y muros con pequeños y grandes relatos, dejando plasmadas o traducidas las ideas de cada momento y cada grupo humano, enriqueciendo la memoria, construyendo identidades y poniendo en evidencia el **poder de la creación de imágenes**.

Por definición, el mural es un tipo de expresión que integra el sentido estético y técnico de las artes visuales con el sentido constructivo de la arquitectura. Además, se dice que es como una película quieta vinculándose esta vez con los inicios del cine o la fotografía.

1.1. EL EMPLAZAMIENTO • DÓNDE

Pintar un mural no es un acto de destreza manual o meramente decorativo; sino de incorporación del arte en un proyecto de arte para todos. Integrar el arte al espacio urbano es permitirles a otros el acceso a las expresiones artísticas. Replantea la importancia de pensar la cultura como expresión de una identidad social. Es también reconocer a quienes crean como responsables en la construcción y el cuidado de una institución, del barrio o la ciudad. **Así, se produce la conexión de lo privado con lo público, del hacer individual con el impacto colectivo. A través de estas marcas o huellas pictóricas se transforma un espacio y su entorno.**

El mural es uno de los proyectos anuales de Sembrando, donde se da con mayor claridad una interacción entre los miembros del grupo, por lo que es más interesante llevarlo a cabo luego de haber atravesado un tiempo de trabajo. El grupo ya se conoce entre sí, y cada uno siente confianza hacia los otros y hacia sí mismo porque disponen de mayores recursos técnicos para encarar esta tarea colectiva que es más compleja y exigente.

Podemos señalar que los murales empiezan a tomar forma primero desde las ideas a nivel temático y estético, pero también a partir del lugar donde va a emplazarse a nivel contextual y comunicativo.

La elección del lugar de emplazamiento de un mural viene dado, la mayoría de las veces, por demandas externas. Y esto incide directamente en el tema o contenido del mismo: si se trata de una escuela, un centro comunitario o una pared interior, las intenciones, las concesiones que habrá que considerar y las posibilidades de impacto cambian.

1.2. EL PROCESO DE TRABAJO PASO A PASO

La realización de este tipo de representación en gran formato implica la posibilidad de abordar contenidos del lenguaje visual en otras dimensiones diferentes a las habituales e involucra una nueva dinámica de trabajo desde lo corporal y lo grupal. Se pasa de poner la mirada en un espacio acotado (una hoja de papel, un cartón, un bastidor o la construcción de un objeto) a establecer un vínculo visual con la monumentalidad: cambian las proporciones, las distancias y las relaciones compositivas y, por ende, el punto de vista del que crea.

Es por esto que la resolución de imágenes en sí tiene que darse en etapas y en un proceso de mayor contención y acompañamiento por parte de los talleristas.

1.3. TODO INCIDE EN EL DISEÑO

Para comenzar, hay que tener en cuenta el material de las paredes: si son lisas o rugosas, si tienen o no humedad, si tienen un color de base o no. Lo ideal es usar el color de la pared si está en buen estado (lo que afectará el diseño del boceto y la paleta de colores que vaya a utilizarse). De lo contrario, hay que hacer un trabajo previo de preparación: con enduido reparar o alisar zonas, y con pintura blanca generar una superficie uniforme.

También es preciso evaluar el espacio y la perspectiva desde la cual podría mirarse el mural (por ejemplo, el ancho de la vereda, la presencia de árboles o plantas, o todo lo que pueda superponerse visualmente). Realizar la toma de medidas (con cinta métrica)

en un boceto rápido para tener una noción previa lo más exacta posible: a veces la cercanía o lejanía desde la que se mira o los rasgos del mismo entorno alteran las dimensiones reales de los espacios.

Puede ser valioso llevar a los niños a mirar en forma conjunta el lugar y hacer observaciones en voz alta: *“hay dos columnas que dividen el espacio”*, *“el mural puede abarcar desde acá hasta acá”*, entre otras. De este modo, el proceso de asimilación de la tarea se va haciendo de a poco.

En general, las temáticas son propuestas por los talleristas a los niños con la mayor amplitud de enfoque posible y con diferentes tipos de disparadores a nivel imaginativo para pensar la construcción de las imágenes como un proceso de investigación gradual. Esto aliviana la tarea y las expectativas sobre el producto final, y ofrece un camino indirecto de abordaje. El primer boceto no es el único, habrá otros más.

Al momento de elaborar el boceto general resulta interesante que, en lugar de elegir un solo boceto de cada uno, se seleccionen ideas de los diferentes bocetos individuales para integrarlos en una única composición buscando siempre que todos estén representados. Utilizar el collage digital (con Photoshop) permite recortar las figuras, alterar los tamaños y establecer diálogos entre ellas probando variedad de opciones. Incluso pueden presentarse dichas opciones compositivas a los niños para que elijan ellos mismos. Respecto al boceto, existen muchas vías o ideas para integrar esa diversidad. El desafío mayor consiste en buscar una convivencia armónica de las expresiones individuales sin que unas anulen o prevalezcan sobre otras. Consideramos importante también que haya una estructura compositiva que los contenga. Esto, lejos de limitar su expresividad, les permite encontrar un lugar propio y aportar en un proyecto común.

Una de las composiciones más usuales es la de un damero en el que cada uno tiene un sector asignado. Esta misma relación de un todo y sus partes puede trasladarse a: un árbol y cada una de sus ramas; un edificio y cada una de sus ventanas; un mapa y sus divisiones; el sistema solar y sus planetas, entre otros. Este tipo de propuesta es clara y concisa por su carácter repetitivo o esquemático.

Otro tipo de formato compositivo más abierto consiste en pensar de forma separada figuras y fondo. El foco estaría, en este caso, en proponer un contraste formal que divida visualmente uno de otro, para que funcionen como capas separadas. Si el fondo tiene mucha textura o manchas expresivas, las figuras pueden ser más planas, geométricas o bien siluetas lineales. Si el fondo lleva tonos pasteles, las figuras pueden diseñarse en tonos más saturados. Si el fondo es oscuro, las figuras pueden plantearse más luminosas. En todos los casos, es necesario aunar criterios estéticos y tomar decisiones sobre los materiales y técnicas a utilizar en los bocetos que potencien las imágenes en un sistema visual interesante, vivo, ingenioso, sin perder cierta simpleza para la lectura.

Por último, la adaptación del boceto a la escala real de la pared será un aspecto a cargo de los talleristas (el mismo día de pintura, en la etapa de preparación previa de los materiales), que intentarán ser lo más fieles posible respecto del dibujo original de los niños. Es decir, intentando no idealizar las formas, el trazo o la resolución personal: para que cada uno pueda sentirse reconocido y considerado en su singularidad. Esta misma concepción puede trasladarse a la pintura del mural en sí. No retocar fuertemente la pintura ni embellecer especialmente forma parte también de reconocer al otro en su particularidad sin imponer una manera “adecuada”.

Caso 1 • Proyecto 1

LA AMISTAD: sobre el trabajo con temáticas abstractas (como los vínculos).

Esta temática vino propuesta por el equipo de la Secretaría, donde trabajamos para intervenir las paredes exteriores de un centro comunitario y de una escuela (que requería la aprobación de un boceto previo).

Cuando recibimos la propuesta, intentamos pensarla con cierta distancia y con la aspiración de no caer en la literalidad. Las imágenes más recurrentes acerca de la amistad enfatizan sobre la diversidad cultural, los niños tomados de la mano o tienden a ilustrar gestos con demostraciones de afecto. Imágenes que todos, inevitablemente, tenemos y retenemos. Es por esto que el desafío mayor es/era presentar el tema a los niños y conectarlos evitando los lugares comunes y estereotipados.

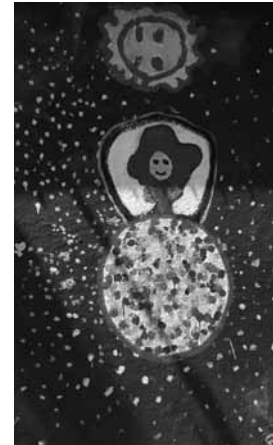
Decidimos llevar un texto clásico y alegórico como “*El principito*” para que los niños reflexionen y trabajen cuáles eran las ideas de amistad que tenían. Después de viajar por esta historia, hicieron una pintura del planeta de cada uno. Así, el encuentro con el otro se iniciaba con uno mismo y con una representación personal. Y cada planeta funcionaba dentro de un sistema mayor que lo contenía y con la idea (de fondo) de dar valor a la singularidad en los vínculos.

Por otro lado, se agregaron ideas absurdas y azarosas como olores, colores, sonidos, animales, lugares y objetos para la amistad, intentando crear lazos conceptuales entre lo que antes no estaba unido para después crear imágenes con lo que iba surgiendo a través de las asociaciones.

En un segundo encuentro, se interpretó el capítulo del zorro con teatro de sombras. Y luego se trabajó sobre las palabras o frases del texto a nivel plástico inventando tipografías y combinando colores. Con la excusa de destacar la complejidad que atesoran frases como “lo esencial es invisible a los ojos”, se buscó dar cuenta de su sentido más profundo como es la amistad por ejemplo.

En el mural, sobre la base de diferentes azules, crearon el fondo del universo en una gran elipse llena de estrellas en la que cada uno pudo incluir un planeta propio o un mini universo de color.

• Mural "La amistad" en escuela de Villa Soldati.



• Universo particular en Curapaligüe.

• Mural sobre "La amistad" en Piletones.



Caso 2 • Proyecto 2

EL MUNDO SUBTERRÁNEO: sobre otras formas de introducir un tema y desarrollarlo.

• **Interiorización:** evocar las imágenes de un viaje debajo de la tierra a través de una visualización guiada con música (si bien a algunos niños les cuesta estar en silencio, es una buena manera de adentrarse desde lo sensorial y generar un clima que favorezca la introspección y reflexión).

• **A través de la palabra y la charla:** realizar una lluvia de ideas en el pizarrón o en un afiche completando algunas frases disparadoras: En el mundo subterráneo viven/ En el mundo subterráneo crecen/ En el mundo subterráneo hay...

En el taller salieron un montón de ideas: desde babosas, fósiles, diamantes, lava hasta cosas perdidas como llaves. También compartieron lo que habían visto o sentido: personas que caminan lento y no se hablan, una raíz que se une a otra raíz; olor a plantas; entre otras.

• **Visualización de pinturas:** conversar acerca de lo que ven en las pinturas de Diego Rivera y su mirada sobre la tierra y el inframundo y ofrecer el mundo imaginario de un artista como referencia visual.

• **Ubicación espacial:** realizar un croquis en el pizarrón mostrando cómo se podría dividir el espacio del mural en dos al marcar la línea de horizonte.

Teniendo en cuenta que queremos enfatizar sobre lo que sucede abajo, el espacio asignado a la tierra debe ser mayor proporcionalmente que el del cielo.

• **Dibujo con tinta china:** se trata de una técnica suelta, espontánea, que da lugar a manchas o chorreaduras que se corresponden/armonizan con la temática.

Por otro lado, la intensidad del negro de la tinta (comparada a la del lápiz) ayuda en el trabajo de posproducción del boceto: es más simple recortar las imágenes digitalmente cuando los márgenes son más evidentes.

Es conveniente dividir la actividad en dos días de pintura en un trabajo “de atrás hacia adelante”: en una primera etapa, el fondo o planos del fondo; en la segunda, las figuras, los detalles y retoques. Empezar a trabajar con lo más tedioso o monótono ordena a todos y va acorde a la motivación del grupo que, en general, es de más a menos.

1° día de mural:

Antes de empezar, se les puede mostrar a los niños el boceto impreso a color con la división de la línea de horizonte y las texturas. El mismo está montado digitalmente sobre el fondo de la pared de la casilla color verde pastel claro.

Se marca la línea de horizonte con un pincel y la pintura de todo el espacio por debajo (de la tierra) se resuelve con la técnica de trapitos individuales (anudados y con tiras sueltas). Esta técnica permite generar texturas a partir de la repetición, el estampado y la superposición de diferentes tonos tierra (azulados, verdosos, rojizos y anaranjados).

Es una técnica simple que admite chorreaduras y marcas expresivas y que se puede trabajar desde tonos oscuros hacia otros más claros, acercando las pinturas a los niños de a poco.

> **Sugerencia:** se pueden llevar guantes de látex para aquel al que no le guste el contacto directo con la pintura.



• *Mundo subterráneo, Mural Piletones.*

2° día de mural:

Al igual que en la jornada anterior, se les muestra a los niños el boceto impreso a color y los dibujos para que los reconozcan antes de empezar.

Los talleristas realizan a mano alzada los dibujos en tiza. Los niños siguen las líneas y los remarcan con una doble línea: primero un tono oscuro y luego con un tono más claro. Los dibujos quedan resueltos como siluetas transparentes que dejan pasar las manchas del fondo pero que, al estar doblemente marcados, pueden leerse/captarse con facilidad y armonía.

Caso 3 • Proyecto 3

LOS JARDINES: sobre la posibilidad de pensar el proyecto en su conjunto.

Varios talleres hasta llegar al mural

- **Duración del proceso: 6 encuentros**
- 1° encuentro inicial: salida al Jardín Japonés
- 3 encuentros de armado de bocetos
- 2 encuentros para pintura del mural

• **Salida cultural al Jardín Japonés:** visita guiada por el jardín. Se pueden recorrer los senderos y puentes, observar los peces y las plantas, y disfrutar del sol en este entorno de tanta armonía y belleza.

Boceto 1: Los jardines del mundo

VISUALIZACIÓN: retomar la salida al Jardín Japonés observando fotos tomadas ese día y otras imágenes de diferentes tipos de jardines (en Francia, en Holanda, en Tailandia...).

PALABRAS Y CHARLA: tomar notas en una lista de los diferentes objetos que los conforman: puentes, piedras, pasto, árboles, flores, esculturas, bancos, senderos, etc. Hacer un inventario de elementos que puede incluir un jardín.

ACTIVIDAD PLÁSTICA: realizar una vista aérea de un jardín. Dibujar eligiendo entre tinta negra o lápices negros. Fomentar que se prueben ambas técnicas.



• *Visita al Jardín Japonés*

• *Observación de animales*



• *Observación de árboles y plantas*

Boceto 2: Experimentar con formas naturales

CUENTO: Lectura de “*La cabeza en la bolsa*” de Marjorie Pouchet.

JUEGO DE BÚSQUEDA: (en un jardín o patio con plantas) Juego con pautas. Buscar hojas por grupo: una grande, una chica, una rugosa, una verde, una marrón y una flor. Armar una composición en una hoja blanca con todo lo recolectado. Elegir la que más les guste y copiarla con lápiz.

DEMOSTRACIÓN TÉCNICA DE MATERIALES: asignar tiempo para la exploración. Dividir el espacio en 3 mesas de trabajo para que puedan experimentar. Mesa 1: Composiciones con frottage de hojas. Mesa 2: Dibujo con lápices blandos (B) e investigación con lupa de las formas de hojas. Mesa 3: Dibujo de observación de las texturas de piedras.

• Dibujando flores con pastel óleo

**Boceto 3: Las flores y los colores**

CUENTO: Lectura de “*El jardín de Babai*”



VISUALIZACIÓN: mirar pinturas de flores de Redon, Klimt, Schiele, Van Gogh y Monet. También se pueden pegar los trabajos que vienen haciendo hasta aquí en una pared para que reconozcan el proceso, o llevar flores reales con las que puedan trabajar como modelo vivo.

ACTIVIDAD PLÁSTICA: dibujo de flores y semillas con pastel óleo.

PROYECCIÓN: trabajar directamente sobre la fotocopia impresa con la pared del patio (donde estará el mural) como una forma de encarar el boceto final con ellos.

• **Pintura mural en dos jornadas:** primero trabajar el fondo en colores cálidos y pasteles generando áreas de diferentes tonos. Y en una segunda jornada delinear las plantas, las flores y los animales proyectados en los bocetos.



• *Pintando mural en Hogar del Valle*



• *Pintando mural en Hogar Curapaligüe*



Voluntarios

La presencia de voluntarios en los murales es fundamental. Posibilita a los talleristas mantenerse en tareas de coordinación durante toda la jornada, con una mirada global tanto del proceso del mural como del desarrollo de la actividad en su conjunto.

Para que logren integrarse al grupo y a la tarea con más facilidad es preciso pensar con anticipación su participación:

- Asignarles tareas concretas. Su presencia aliviana y agiliza la tarea de preparación del espacio, pero necesitan recibir instrucciones para saber cómo hacerlo.
- Poner nombre a los niños (con cinta de papel y marcador) para que puedan identificarlos y comunicarse con ellos.
- Destinar un grupo de niños a cada voluntario concreto: de este modo, ellos tendrán un referente a quien pedirle las cosas (tomar agua, ir al baño, buscar un color), y sentirán mayor bienestar y seguridad al estar acompañados por un adulto.
- Sugerirles una actividad lúdica o de juego mientras se limpia y ordena el espacio. Se pueden llevar fotocopias de mandalas o bien hojas blancas y lápices de colores como alternativa.

RECURSOS TÉCNICOS Y PRÁCTICOS EN LA PREVIA:

Antes de empezar a pintar es fundamental organizar el espacio de trabajo con la idea de clarificar a todos dónde están los materiales y cómo se va a proceder. Estos son algunos detalles importantes:

- Limpiar y barrer un poco el espacio si fuera necesario.
- Conseguir mesas y/o sillas para los materiales, y por si fuera necesario llegar a lugares más altos en la pared.
- Cubrir los pisos con plásticos grandes para evitar dejar machas. A veces se pueden cubrir los bordes del mural para dejar en claro los límites de la superficie (por ejemplo, en casos en los que no se quiera pintar el zócalo).
- Disponer las pinturas preferentemente sobre alguna mesa y evitar el piso. Cubrir la mesa con plástico también. Esto mantiene la pintura organizada, la aleja de los pies (las pisadas o las patadas distraídas).
- Delinear a mano alzada y con tizas de colores el boceto sobre la pared (llevar algunas copias a color impresas: una general y otras de detalles).
- Tener los colores preparados: realizar todas las mezclas de colores necesarias antes de empezar, estableciendo las cantidades de cada una de manera intuitiva a partir del boceto. Llevar palitos o pinceles rotos para las mezclas, y tijeras para abrir las latas.
- Distribuir los colores resultantes en bases de botellas plásticas (previamente recolectadas, cortadas y lavadas), de tal modo que puedan utilizarse de

manera simultánea en diferentes zonas de la pared y por diferentes niños (al menos dos para cada color).

- Asignar pinceles para color. Disponerlos en los tarritos plásticos y recordar que deben permanecer en los mismos hasta el final para que los colores se conserven limpios.
- Tener una buena cantidad de trapos viejos para limpiar.
- Tener uno o dos baldes con agua a mano para lavar pinceles o manos cuando se necesite.
- Tener agua fresca y vasos (en especial en épocas calurosas).
- Llevar delantales o remeras viejas para todos (recordarles la necesidad de que lleven ropa vieja).
- Llevar bolsas plásticas chicas (o pedirles a los niños que lleven) para envolver la zona de los zapatos/zapatillas y que no se arruinen.
- Acercar a los niños los bocetos impresos para que tengan noción de la composición total.
- Intentar intercalarlos por edades en el espacio para que puedan asistirse mutuamente si fuera necesario.
- Tener una cámara de fotos a disposición y un encargado de hacer el registro. Alguien que no esté (idealmente) en contacto con la pintura y que pueda dedicarse a esta tarea “desde afuera”.
- Llevar bolsas de consorcio para la limpieza final.
- Dividir las tareas: lavado de pinceles, recolección de basura, plegado de los plásticos, selección de los restos de pintura (ver qué se puede mezclar, recuperar y guardar). Anotar lo que sobra en un papel.

OBSERVACIONES:

Uno de los objetivos principales de esta actividad es propiciar un espacio de juego y disfrute que fomente una buena interacción entre los niños.

4.2 Salidas Culturales

Dos veces al año se realizan las salidas culturales. Estas pueden ser una visita a un museo, un centro cultural, una obra de teatro, un espacio de recreación o algún lugar que se relacione con la temática, la técnica o los artistas que trabajamos durante el año. Se intenta resignificar algo de lo trabajado en el taller, pero en otro ámbito.

La salida cultural tiene un valor particular: el de salir del espacio del taller, del barrio, de conocer otros espacios. La mayoría de los niños no suelen salir del barrio o sus hogares, y menos aun visitar un museo, por el costo que implica y por una suerte de prejuicio de que el arte no es para todos. La función del Programa en este caso es poder mediar para que se acceda a un bien cultural que es de todos y reconocer el derecho que tiene todo niño al descanso, esparcimiento, al juego, a las actividades recreativas, a la vida cultural y a las artes (Artículo 31 - Convención sobre los Derechos del Niño).

Al salir, los niños reciben distintos estímulos, aprenden de una forma motivadora y participativa. Es una experiencia novedosa que los impacta y les permite asimilar conocimientos de una manera diferente. En ese sentido, las salidas muchas veces permiten que los niños integren sus aprendizajes y relacionen temáticas y técnicas trabajadas. Además, estimula su curiosidad, el interés por conocer cosas nuevas, y permite que se establezcan nuevas asociaciones e imágenes mentales que desarrollen su creatividad. Por otra parte, la salida cultural se produce en grupo, por lo cual se convierte en un momento importante de socialización donde los niños estrechan vínculos entre sí, con los talleristas y también con los padres que son invitados a participar. Se genera confianza con el equipo y mucha empatía. En general, la experiencia es que los padres disfrutan de la salida tanto como sus hijos. Muchos tampoco han tenido la oportunidad de conocer este tipo de instituciones culturales o espacios verdes. Resulta estimulante y de impacto para todos.

Al día de hoy realizamos las siguientes salidas:

- **Fundación Proa**
- **Museo Malba**
- **Museo Bernasconi**
- **Museo Sívori**
- **Centro Cultural Recoleta**
- **Centro Cultural Borges**
- **Jardín Japonés**
- **Reserva Ecológica**
- **Puerto Pibes**

RECOMENDACIONES:

- Una vez realizada la planificación anual, investigar la oferta de muestras en los distintos museos, centros culturales, espacios de recreación, teatros. Pedir visitas con anticipación.
- Coordinar visitas guiadas, y si hay oferta de taller post-visita en el lugar, aprovecharla.
- En el caso de que no haya, organizar una actividad muy simple (por ejemplo, llevar hojas negras y crayones, hojas a modo de librito para que dibujen con lápiz negro distintos paisajes o escenas, etc.).
- El viaje en micro es un momento que podemos aprovechar: preparar algo breve para contarles a los niños acerca de lo que se va a ver, y también juegos o adivinanzas. Llevar libros para que los que quieran vayan leyendo es una opción, y a muchos suele atraerlos.
- Pedir con tiempo donaciones de jugos/alfajores o algún snack para el regreso. Saber que van a comer algo al regresar calma la ansiedad.
- Contratar un seguro para todos los que participen de la salida (niños, padres, talleristas).
- Pedir confirmación y autorizaciones firmadas con tiempo con datos de nombre completo, DNI y fecha de nacimiento para el seguro.



• Salida Cultural:
Visitando el PROA. Año 2015



4.3 Muestras de Fin de Año

La muestra de fin de año es un momento de cierre y reconocimiento, de gran valor para los niños, sus familias y para el equipo de trabajo. Resume el proceso realizado durante todo el año y es una ocasión en la que los niños se vuelven protagonistas, hablan a través de sus obras, cuentan sus historias, sus tristezas, alegrías y aprendizajes, donde no pasan desapercibidos, donde son mirados.

Según el espacio y la cantidad de niños que hayan participado ese año se seleccionan trabajos en función de criterios estéticos y de creatividad, pero también teniendo en cuenta lo que implicó ese trabajo para cada uno en particular. La preparación de la muestra y el montaje requiere mucho tiempo, dedicación y presupuesto. Esta actividad tiene una significación especial. Es importante que no estén las obras dispuestas sin criterio, sino que sea un montaje profesional tal como suele tener lugar en los museos. Por ejemplo, no ponemos los títulos en una cartulina o cartón por más lindo y prolijo que sea; utilizamos vinilos, epígrafes en foam board y tarjetas de sala, como cualquier muestra de artista.

Los niños ese día van acompañados por sus familias o, en el caso de los hogares de niños, niñas y adolescentes, por el equipo de profesionales y cuidadores. Llegan ilusionados y siempre se van sorprendidos y felices de ver sus trabajos enmarcados, colgados, bien cuidados, para el que visita la muestra pueda apreciar sus obras. Algunos han comentado “somos nosotros los artistas” sorprendidos al ver sus obras dispuestas de esa manera. Su agradecimiento y emoción es inmenso.

Es importante la forma de recibirlos. Por eso es conveniente esperarlos un rato antes de que llegue el resto de la gente y estar todos bien vestidos para la ocasión. Después de recorrer sus obras, se los invita a compartir algo para tomar y comer. Sentarse un rato con ellos, conversar. Mostrarles un video con fotos del año también es una linda manera de realizar una mirada retrospectiva del trabajo anual. Para los niños, reconocerse en las fotos y ser testigos de su propio proceso es muy gratificante.

A la muestra también concurren invitados especiales, amigos, allegados a la Fundación, donantes, asistentes del ámbito público y privado. Esto es relevante en varios aspectos: por un lado, descubrir que mucha gente que no conocen puede ver sus trabajos fortalece la estima personal de los niños y sus familias. Por otro, que la sociedad en general sea interpelada por lo que los niños expresan en sus obras es una forma de poder generar un diálogo y promover la mirada hacia el otro desde un lugar positivo y reconfigurador. No se busca una mirada compasiva, sino evidenciar las potencialidades que tienen los niños si se les brinda un lugar y las herramientas necesarias. En este sentido,

no sólo es importante realizar muestras en los barrios o espacios cercanos y conocidos a los que suelen acceder, sino también que estas exposiciones se realicen fuera de sus barrios y que sean lugares de reconocimiento social, como museos, galerías o centro culturales, a los que suele asistir otro público. De esta manera, las distancias no se eliminan, pero sí se produce un encuentro en un momento festivo que se percibe como una comunión.

Por todo esto, ese día es único, es una celebración, donde todos se reúnen para apreciar el trabajo de una muestra muy especial. La muestra de que en cada taller, a partir del arte y el juego, se genera una búsqueda transformadora de la identidad, de los vínculos y de la expresión personal para poder proyectar otro mundo posible.

La posibilidad de vivenciar los talleres a lo largo de todo el año y la experiencia de haber expuesto en un espacio como el Centro Cultural Recoleta o la Embajada de Chile es claramente una vivencia transformadora. Los niños pudieron expresarse libremente, hablar de lo que les pasa en un idioma que les es mucho más natural, como es el arte, compartir con otros, escucharse, respetar la obra de los demás y la propia, resolver distintas situaciones, sentirse valorados, sentir que ellos pueden. Y la instancia de muestra, tanto para ellos como sus familias, es un tiempo de valoración personal, reconocimiento e inclusión. Sólo basta con ver en sus ojos la emoción y el orgullo que sienten al entrar a la sala. Es un momento mágico, una síntesis de todo lo que nos proponemos a través de **Sembrando Creatividad**.

Exposiciones Sembrando Creatividad

- **Año 2011: I Edición Pequeños artistas, grandes miradas:** 24 artistas: un recorrido por su identidad. Centro Cultural Recoleta.
- **Año 2012: II Edición Pequeños artistas, grandes miradas: Explorando imaginarios, reciclando formas.** Centro Cultural Recoleta.
- **Año 2013: III Edición Pequeños artistas, grandes miradas: En movimiento: Pinto un juego, juego un pinto.** Centro Cultural Recoleta.
- **Año 2014: IV Edición Pequeños artistas, grandes miradas: En movimiento.** Centro Cultural Embajada de Chile.
- **Año 2015. V Edición Pequeños artistas, grandes miradas: integrando opuestos.** Fundación ICBC



III Edición Pequeños artistas, grandes miradas: En movimiento: Pinto un juego, juego un pinto. Centro Cultural Recoleta. 2013

IV Muestra Pequeños artistas, grandes miradas: En movimiento. Embajada de Chile. 2014



V Muestra Pequeños artistas, grandes miradas: integrando opuestos. Fundación ICBC. Año 2015

RECOMENDACIONES:

- Tener en cuenta la fecha de la muestra en la planificación inicial.
- Guardar los trabajos de los niños durante todo el año. Luego de la muestra se le devolverán todas las obras.
- Buscar un espacio por lo menos seis meses antes de la fecha.
- La preparación y el montaje previo lleva un mes por lo menos. Se debe tener en cuenta que durante ese mes se realizarán menos talleres y que estos deben ser simples y no implicar horas extras en preparación o compra de materiales, ya que se requerirán horas extra para el montaje.
- Tener un espacio (puede ser un cuarto de una oficina o de la casa de algún integrante del equipo) donde se pueda ir dejando el material preparado.
- Realizar un listado de los materiales necesarios para el montaje (plásticos para el piso, herramientas, pintura, pinceles, cintas, paspartús, marcos, papel de embalaje, etc.).
- Realizar un cuadro con el listado de niños que participaron de los talleres y las obras a exponer. Todos deberán contar con obras expuestas y la mayoría tener un número similar de cantidad de obras. Puede suceder que algún niño haya participado en menos cantidad de talleres, con lo cual tendrá menor cantidad de obras.
- Como en toda muestra colectiva, es importante que las obras tengan en los epígrafes los nombres de cada artista, así puede ser reconocida la obra tanto por los niños como por los visitantes. Es bueno también ponerles la edad y el lugar de donde son, sobre todo si son muchos niños de distintos lugares. Esto requiere de mucha organización porque es sumamente importante que no haya ninguna confusión, ya que es clave para el rol que tiene la muestra de fin de año en la estima personal.
- Dependiendo de la cantidad de obras a exponer y del tamaño del espacio, se requerirán de una determinada cantidad de días para el montaje.
- Como en toda exhibición, el montaje debe ser cuidado porque hace a la calidad de la muestra.
- Idealmente, si el centro cultural o museo donde se expondrá la muestra cuenta con un curador, es bueno que este participe del montaje.
- El desmontaje en general es más rápido, con un día es más que suficiente. Ese día es recomendable separar los trabajos por institución y por niño para su devolución posterior.
- Contar con un lugar de guardado para los materiales utilizados en la muestra que podrán ser reusados el año siguiente (marcos, paneles, herramientas, etc.).
- Contar con algún colaborador que pueda sacar fotos el día de la inauguración, para luego publicarlas.

d. Proyectos Especiales

La pregunta por la identidad es poder afirmarse en algo para saber que todo puede ser de otra manera.

Darío Sztajnszrajber

CONCEPTO

La idea de las producciones de fotos surgió en torno a la necesidad de seguir profundizando el trabajo sobre la identidad. Frente a las preguntas más elementales, “¿quién soy yo?” o “¿cómo soy?”, apelamos a conjugar la dimensión íntima-personal y la colectivo-social.

La propuesta partió de abordar lúdicamente el género del autorretrato tomando como referencia o inspiración las fotografías de Cindy Sherman desde la óptica del disfraz. Si tomamos la definición del diccionario del término “disfrazar”, notamos que está ligada a la acción de enmascarar: *“Cambiar la apariencia exterior para ocultar el aspecto real de una cosa o para disimular los verdaderos sentimientos”*. Lo que nos resultó sumamente interesante del disfraz es reconocer que forma parte de la categoría del juego; es un vestido especial caracterizado por la alteración de la identidad del portador por el del disfrazado. Al reemplazar la vestimenta habitual por un disfraz, no se espera cambiar un disfraz por otro, sino penetrar debajo de las capas externas y descubrir una esencia escondida...

El juego estaba en la idea de vestirse como alguien que nunca podríamos ser (un rey, una reina, un animal o un astronauta); en despojarse, de la habitualidad para buscar definirse de modo más libre. En definitiva, en la construcción de una imagen propia a partir una exploración del mundo interno que pueda ser compartida.

Por otro lado, se ponen en juego nuevas disciplinas como el body art, presentando el cuerpo como material artístico de trabajo, y la fotografía de estudio que hace de la toma, una escena y un montaje. La incorporación de este medio artístico significaba darle una representación a la imagen de cada niño desde la recreación.

LOS EJES O PREGUNTAS

Año a año fuimos generando diferentes interrogantes sobre las dimensiones de la identidad. El foco iba desplazándose en torno al eje temático del año, pero siempre en base a la auto-observación y la auto-reflexión:

2012 • QUIÉN QUIERO SER

Ese año trabajamos sobre la pregunta “**¿Quién quiero ser?**”, investigando el mundo de las profesiones en un juego con el disfraz, el maquillaje y los accesorios. Se hizo un trabajo de recolección y reutilización de prendas de vestir a partir de los datos ofrecidos por los bocetos de los niños. Se emulaba, de alguna manera, el típico juego casero de armado de un disfraz con las ropas en desuso.

2013 • QUÉ ANIMAL QUIERO SER

Se trabajó en la identificación de cada niño con algún animal, a través de la música, la danza y las imágenes. **¿Qué animal quisiera ser? ¿Qué podría hacer si fuera ese animal? ¿Qué capacidades me gustaría tener?** A través del armado de un traje, exploraron el uso del cuerpo en la expresión plástica. Ideas concretas, disparatadas y deseos se colaban en el juego entre realidades y fantasías.

Además se generó una instancia posterior de vínculo con artistas del medio en el armado de un calendario anual. A partir de las fotos de niños, los artistas generaron una reinterpretación personal en torno a su propia obra y al mes que les tocaba desde técnicas muy variadas: collage, pintura, collage digital, entre otros.

2014 • QUÉ QUIERO TRANSFORMAR – OBJETO DE PODER

A partir de un relato inventado *ad hoc* acerca de un científico que buscaba la manera de mejorar su pueblo natal, se les propuso pensar acerca de sus propias vidas y en sus propios lugares de pertenencia, y proyectar cambios posibles. Luego del cuento, pasaron a una carpa india (de tela) donde, con la ayuda de música (en auriculares), se tomaban unos minutos para pensar o imaginar: **¿qué quiero cambiar o transformar? ¿qué puedo construir para lograrlo?**

A través de un dibujo proyectaron ese objeto de poder o mágico que les permitiera transformar cosas que los rodeaban o transformarse a ellos mismos. Por otro lado, se los invitaba a pensar a través de diferentes preguntas ¿de qué material/color/forma/tamaño estaría hecho? ¿Cuántas partes tendría? ¿Cómo se agarraría? ¿Cuántas funciones tendría? En base a estas preguntas elaboraron una lista de materiales de todo aquello que necesitaban para materializarlo. Recogieron los datos acerca de cada uno de los objetos y armaron una tarjeta con las instrucciones de uso o características, para luego construirlo.

2015 • QUÉ MAGO Y QUÉ BRUJO QUIERO SER

El proyecto del año 2015 se basó en el eje temático de los opuestos. A partir de los personajes arquetípicos del mago y del brujo, reflexionaron sobre las ideas de bondad y maldad y cómo estas conviven en cada uno de nosotros. Plasmaron las ideas en una máscara donde cada lado de la cara representaba a uno de estos personajes. De esa manera, cada niño creaba una doble máscara en la que convivían ambos personajes: la bondad en la maldad y la maldad en la bondad; la luz en la oscuridad y la oscuridad en la luz, dando cuenta de la dualidad existente en cada uno.

INSTANCIAS DEL PROCESO

La estructura se pensó como un proceso de trabajo marcado por diferentes etapas:

1. Un taller de boceto: es el momento en el que se presenta la propuesta a los niños abriendo el panorama cuando se generan las primeras preguntas y surgen las ideas. Es un taller de exploración y ensayo.

2. Dos o tres talleres de armado: Estos involucran el trabajo desde lo plástico y técnico propiamente dicho. Se materializa lo que se viene pensando y proyectando hasta darle un acabado. Esta instancia requiere de mucho acompañamiento porque el punto de partida es uno, pero las resoluciones y los procesos individuales son muy diversos y complejos. En general, se convocan voluntarios que asistan a los niños en el trabajo.

3. Un taller de producción de fotos: en este encuentro se hacen las tomas. Se convocan fotógrafos y maquilladores y se arma un estudio fotográfico. Se divide el espacio entre el estudio, la preproducción (donde se maquillan o preparan) y el lugar donde trabaja y espera todo el resto del grupo.

4. La muestra o difusión de las fotos: instancia donde se genera un vínculo con el medio, con artistas o con un espacio de exhibición. Mediante este proyecto aparece todo el grupo representado en la muestra.

A través de esta actividad, los niños pueden pensar acerca de sus intereses y sueños, pensarse hoy y proyectarse a futuro imaginariamente, al tiempo que desarrollan habilidades en la construcción de objetos, juegan, exploran el ingenio, o inventan nuevos usos o sentidos para lo conocido o cotidiano. Además, se sienten más acompañados por la incorporación de voluntarios tanto en los talleres de creación como en la producción de fotos propiamente dicha, lo cual los hace sentir especiales.

Más que una serie de talleres, la producción es una experiencia de un mes entero de trabajo que los niños asumen de manera particular porque se sienten involucrados en todo lo que acontece. Al asimilar el proceso de a poco, pueden llegar a un plano de reflexión personal mucho más profundo y al tener una perspectiva más amplia del proyecto, la motivación y percepción de ellos cambia: se sienten protagonistas de principio a fin.

Es por todo esto que consideramos que se trata de un proyecto integral que involucra todos los objetivos específicos propuestos en el Sembrando Creatividad:

1. *Promover el pensamiento crítico, creativo y lateral.*
2. *Fomentar el pensamiento abstracto y las conductas lógico-matemáticas.*
3. *Generar herramientas de autoconocimiento, en un espacio de libre expresión, que favorezcan el incremento de la autoestima.*
4. *Acompañar los momentos de frustración como parte del proceso creativo y de aprendizaje.*
5. *Trabajar sobre las capacidades interpersonales de cada niños.*
6. *Propiciar un espacio de juego y disfrute.*
7. *Promover valores humanos.*



Foto grupal Producción
"Qué animal quiero ser"

Producción
"Qué mago y que
brujo quiero ser"



Producción "Objeto de poder"



SEMBRANDO
creatividad



“La primera tarea de la educación es agitar la vida, pero dejarla libre para que se desarrolle.”

María Montessori (1870-1952) Educadora y médica italiana.