



UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE ARTES
CARRERA DE ARTES VISUALES

TEMA: Creación de material didáctico acerca de la pintora ecuatoriana Araceli Gilbert adaptado para niños de cinco años de edad en adelante.

Trabajo de titulación previa a la obtención del título de licenciada en Artes Visuales.

AUTOR:

María Paula Vintimilla Cordero

CI: 0107126716

TUTOR:

Magíster Sonia Katterine Pacheco Ayora

CI: 0103059416

CUENCA-ECUADOR

2019



Resumen

El presente trabajo de titulación tiene como propósito crear una propuesta educativa en torno a la obra de la artista ecuatoriana Araceli Gilbert, para lo cual se toman en cuenta criterios de la educación a nivel nacional e internacional, el currículo para la materia de educación cultural y artística, y las consideraciones necesarias para la creación de material didáctico. Con la propuesta se busca crear un nexo entre la educación y el juego, mediante el diseño de herramientas didácticas que puedan ayudar en los procesos de aprendizaje. El material está dirigido para las edades de cinco años en adelante, tomando en cuenta las capacidades cognitivas y psicomotrices, conjuntamente con los criterios de desempeño regulados por el currículum de educación para esos rangos de edad. A través de este trabajo se busca, además, reconocer el trabajo de los artistas ecuatorianos como un eje importante para el desarrollo de nuestra cultura.

Palabras Clave: ARACELI GILBERT, ARTE ECUATORIANO, MATERIAL LÚDICO-DIDÁCTICO, EDUCACIÓN, ROMPECABEZAS



Abstract

The main objective of this final dissertation is to create an educational proposal based on the work of the Ecuadorian artist Araceli Gilbert. Varied criteria regarding education, both at national and international levels, as well as the curricular contents, along with the necessary guidelines for the creation of didactic material, have been taken into account for this purpose. The project aims at creating a link between education and play throughout the design of didactic tools which might prove valuable for varied learning processes beginning at early stages. These materials are specifically aimed at children age 5 and older, and are based upon pedagogical criteria which take into account both, cognitive and psychomotor skills, as well as the performance standards regulated by the National Education curriculum. By means of this proposal we seek to acknowledge the work of Ecuadorian artists as a pivotal contribution for the development of our culture.

Key Words: ARACELI GILBERT, ECUADORIAN ART, LUDIC – DIDACTIC MATERIAL, EDUCATION, PUZZLE



Índice

Introducción	1
CAPÍTULO 1	4
EDUCACIÓN	4
1.1 Educación e inteligencias múltiples	4
1.2 Educación artística	7
1.2.1 Consideraciones pedagógicas generales.	9
1.2.1.1 <i>Afectividad y aprendizajes significativos.</i>	9
1.2.1.2 <i>Educación artística en la primera infancia.</i>	10
1.2.1.3 <i>Desarrollo de la creatividad.</i>	12
1.2.1.4 <i>Evaluación.</i>	13
1.2.2 El modelo educativo de Finlandia.	14
1.3 Educación artística en Ecuador	16
1.4 Currículo de EGB preparatoria en la asignatura de Educación cultural y artística, y limitantes para su aplicación	16
CAPÍTULO 2	20
ARACELI GILBERT	20
2.1 Biografía	20
2.2 Una nueva perspectiva en el arte ecuatoriano, la ruptura del indigenismo	21
2.3 Obra pictórica	22
CAPÍTULO 3	27
MATERIAL DIDÁCTICO	27
3.1 El material didáctico y su potencial como herramienta de aprendizaje	27
3.2 Recomendaciones al momento de crear material didáctico	31
3.3 Beneficios del rompecabezas como herramienta didáctica	32
3.4 Creación de material didáctico en torno a la obra de Araceli Gilbert	34



3.4.1 Proceso de construcción de rompecabezas.	41
Conclusiones	46
Anexos	49
Anexo I: Proceso de construcción de la propuesta de material didáctico	49
Anexo II: Registro fotográfico de aplicación de juego didáctico	66
Bibliografía	77



Índice de figuras

<i>Figura 1.</i> Rendimiento escolar a nivel mundial.....	2
<i>Figura 2.</i> Tipos de inteligencias.....	5
<i>Figura 3.</i> Colonia Vacacional en el MMAM, 2016.....	15
<i>Figura 4.</i> Araceli Gilbert. Paris, 1955.....	20
<i>Figura 5.</i> “Formas en equilibrio” (Acrílico sobre lienzo).	23
<i>Figura 6.</i> “Modular N°3” (Acrílico sobre lienzo).....	24
<i>Figura 7.</i> “Elogio al círculo” (Acrílico sobre lienzo).	25
<i>Figura 8.</i> Ibídem: Figura 4	34
<i>Figura 9.</i> Diseño de rompecabezas a partir de la obra	35
<i>Figura 10.</i> Lironda Rosa. Araceli Gilbert. 1953.....	36
<i>Figura 11.</i> Diseño de rompecabezas (I).....	36
<i>Figura 12.</i> Ibídem, Figura 6. Fuente: Archivo Blomberg	37
<i>Figura 13.</i> Diseño de rompecabezas (II).....	38
<i>Figura 14.</i> <i>Mirage</i> . Araceli Gilbert. 1955.....	38
<i>Figura 15.</i> Diseño de rompecabezas (III).....	39
<i>Figura 16.</i> <i>Tout se tient</i> . Araceli Gilbert. 1953.	40
<i>Figura 17.</i> <i>Tout se tient</i> (rompecabezas).....	40
<i>Figura 18.</i> Proceso 1: Boceto realizado en Ilustrador. 2018.	41
<i>Figura 19.</i> Proceso 1: Boceto realizado en Ilustrador. Plano detalle (a). 2018.....	42
<i>Figura 20.</i> Proceso 1: Boceto realizado en Ilustrador. Plano detalle (b). 2018.	43
<i>Figura 21.</i> Proceso 1: Boceto realizado en Ilustrador. Plano detalle (c). 2018.....	44
<i>Figura 22.</i> Experimentación con el material didáctico de la propuesta (1)	47
<i>Figura 23.</i> Experimentación con el material didáctico de la propuesta (2)	48



Cláusula de Licencia y Autorización para Publicación en el Repositorio
Institucional

María Paula Vintimilla Cordero en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación “**Creación de material didáctico acerca de la pintora ecuatoriana Araceli Gilbert adaptado para niños de cinco años de edad en adelante.**”, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, enero de 2019

Paula V.

María Paula Vintimilla Cordero

CI: 0107126716



Cláusula de Propiedad Intelectual

María Paula Vintimilla Cordero, autor/a del trabajo de titulación “Creación de material didáctico acerca de la pintora ecuatoriana Araceli Gilbert adaptado para niños de cinco años de edad en adelante”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, enero de 2019

Paulavc.

María Paula Vintimilla Cordero

CI: 0107126716



DEDICATORIA

Dedico este trabajo a toda mi familia, en especial a mis padres que siempre me apoyaron y me guiaron con amor a hacer lo que me gusta y me hace feliz. De igual manera a mi abuelo Juan quien vio en mí el interés por el arte y supo cómo canalizarlo incentivándome a entrar por primera vez a una academia, siendo él mi mejor maestro de arte y vida.



AGRADECIMIENTO

Agradezco de la manera más comedida a la Magister Sonia Pacheco quien estuvo conmigo dentro de todo este proceso guiándome en cada paso; sobre todo por su preocupación e incondicionalidad aún en los momentos más difíciles, no sólo a nivel académico sino personal; cambiando mi percepción sobre el rol del educador, e involucrándose en el proceso académico de la manera más humana y cariñosa posible.



Introducción

El trabajo de titulación “Creación de material didáctico acerca de la artista ecuatoriana Araceli Gilbert” tiene como objetivo encontrar un nexo entre la educación y el juego a través de incentivar la aproximación y el reconocimiento al trabajo de la artista ecuatoriana Araceli Gilbert mediante la creación de juegos didácticos inspirados en sus obras. De esta forma, se busca promover el conocimiento y la apreciación estética del arte ecuatoriano por medio de la creación de objetos lúdicos los mismos que se crean a partir de la necesidad de incentivar e incorporar a estos dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje, tanto dentro del contexto de la enseñanza del currículum de Educación artística, como de forma general en diversos contextos educativos, cabe recalcar que este proyecto se desarrolla en medio de la experiencia previa como docente en algunas instituciones educativas como el Colegio Ciudad de Cuenca y la Unidad Educativa Pasos.

Para la creación del material didáctico se investigaron modelos educativos a nivel global para después compararlos con el estado actual de la educación en el Ecuador y su estructura dentro del currículum establecido para la materia de Educación cultural y artística. En el primer capítulo se toma como referente a Finlandia, país que ocupa uno de los primeros lugares en referencia al Informe del Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes (PISA), y que ha alcanzado altos niveles de excelencia educativa al superar los esquemas pedagógicos tradicionales, y haber encontrado en el enfoque lúdico una de las posibilidades más ricas de enseñanza - aprendizaje.



Panorama del rendimiento en ciencias, lectura y matemáticas

Paises/economías con un rendimiento medio/proporción de alumnos excelentes por encima de la media de la OCDE								
Paises/economías con una proporción de alumnos con bajo rendimiento por debajo de la media de la OCDE								
Paises/economías con un rendimiento medio/proporción de alumnos con bajo rendimiento no significativamente distinta a la media de la OCDE								
Paises/economías con un rendimiento medio/proporción de alumnos excelentes por debajo de la media de la OCDE.								
Paises/economías con una proporción de alumnos con bajo rendimiento por encima de la media de la OCDE								
Ciencias		Lectura		Matemáticas		Ciencias, lectura y matemáticas		
Rendimiento medio en PISA 2015	Tendencia media en tres años	Rendimiento medio en PISA 2015	Tendencia media en tres años	Rendimiento medio en PISA 2015	Tendencia media en tres años	Proporción de alumnos con nivel excelente en al menos una asignatura (nivel 5 o 6)	Proporción de alumnos con bajo rendimiento en las tres asignaturas (por debajo del nivel 2)	
Media	Dif. nota	Media	Dif. nota	Media	Dif. nota	%	%	
Media OCDE	493	-1	493	-1	490	-1	15.3	13.0
Singapur	556	7	535	5	564	1	39.1	4.8
Japón	538	3	516	-2	532	1	25.8	5.6
Estonia	534	2	519	9	520	2	20.4	4.7
China Taipei	532	0	497	1	542	0	29.9	8.3
Finlandia	531	-11	526	-5	511	-10	21.4	6.3
Macao (China)	529	6	509	11	544	5	23.9	3.5
Canadá	528	-2	527	1	516	-4	22.7	5.9
Vietnam	495	-4	487	-21	495	-17	12.0	4.5
Hong Kong (China)	523	-5	527	-3	548	1	29.3	4.5
P.-S.-J.-G. (China)	518	m	494	m	531	m	27.7	10.9
Corea	516	-2	517	-11	524	-3	25.6	7.7
Nueva Zelanda	513	-7	509	-6	495	-8	20.5	10.6
Eslovenia	513	-2	505	11	510	2	18.1	8.2
Australia	510	-6	503	-6	494	-6	18.4	11.1
Reino Unido	509	-1	498	2	492	-1	15.9	10.1
Alemania	509	-2	509	6	506	2	19.2	9.8
Holanda	509	-5	503	-3	512	-6	20.0	10.9
Suiza	506	-2	492	-4	521	-1	22.2	10.1
Irlanda	503	0	521	13	504	0	15.5	6.8
Bélgica	502	-3	499	-4	507	-5	19.7	12.7
Dinamarca	502	2	500	3	511	-2	14.9	7.5
Polonia	501	3	506	3	504	5	15.8	8.3
Portugal	501	8	498	4	492	7	15.6	10.7
Noruega	498	3	513	5	502	1	17.6	8.9
Estados Unidos	496	2	497	-1	470	-2	13.3	13.6
Austria	495	-5	485	-5	497	-2	16.2	13.5
Francia	495	0	499	2	493	-4	18.4	14.8
Suecia	493	-4	500	1	494	-5	16.7	11.4
República Checa	493	-5	487	5	492	-6	14.0	13.7

Figura 1. Rendimiento escolar a nivel mundial

Fuente: OCDE. 2016.

De igual manera se analizaron aspectos de la realidad de la educación en nuestro país y de manera específica el currículum de Educación artística y cultural, en el cual se observó poco contenido relacionado con el estudio de artistas ecuatorianos.

Dentro del segundo capítulo se realiza una aproximación a la vida y obra de Araceli Gilbert, incluyendo su perspectiva dentro del arte ecuatoriano y la ruptura del indigenismo. Al ser su obra un eje importante para el desarrollo del trabajo, fue necesario empaparse de sus ideales y propuestas para el arte y la sociedad ecuatoriana, buscando plasmar de la manera más fiel su esencia al momento de construcción del material didáctico en torno a su propuesta pictórica.

En el tercer capítulo se integra todo lo investigado en el primer y segundo capítulo para la ejecución del material didáctico; en este apartado se explica la



UNIVERSIDAD DE CUENCA

definición del mismo y los pasos necesarios para la construcción y ejecución de la presente propuesta educativa.



CAPÍTULO 1

EDUCACIÓN

1.1 Educación e inteligencias múltiples

Según la Real Academia de la Lengua se define educar como la acción de dirigir, encaminar y doctrinar; además de éste, podemos encontrar un segundo significado en el que se plantea que educar es desarrollar o perfeccionar las facultades intelectuales y morales del niño o del joven por medio de preceptos, ejercicios y ejemplos.

Según este acercamiento al término educar, podemos decir que el educador es el responsable de desarrollar todas estas acciones e incentivar al alumno a poner en práctica todo lo propuesto en el aula o fuera de ella.

La educación se normalizó desde la revolución industrial, procurando que el niño aprendiera por repetición y convirtiéndolo en un adulto que pudiera trabajar de manera mecánica y repetitiva. La educación de hoy sigue creando jerarquías; es muy común pensar y considerar a una persona menos inteligente cuando su fuerte no son las matemáticas o la literatura, y se asume que las materias más importantes se vinculan con las ciencias exactas, al responder al esquema de demanda de los sectores industriales y financieros de un país.

La posibilidad de captar y expresar la realidad a través de los diferentes lenguajes: la plástica, la música, la expresión corporal, la educación física etc., permiten integrar diferentes saberes con distintas lógicas que dan sentido y goce al desarrollo humano. Según Howard Gardner la inteligencia no es única, sino múltiple; en su libro *La teoría de las inteligencias múltiples* habla sobre nueve tipos de inteligencia entre las que se encuentran inteligencias matemáticas, lingüísticas, musicales, artísticas, interpersonales, intrapersonales, espirituales, espaciales y naturalistas. (Gardner, 1995, p. 26)

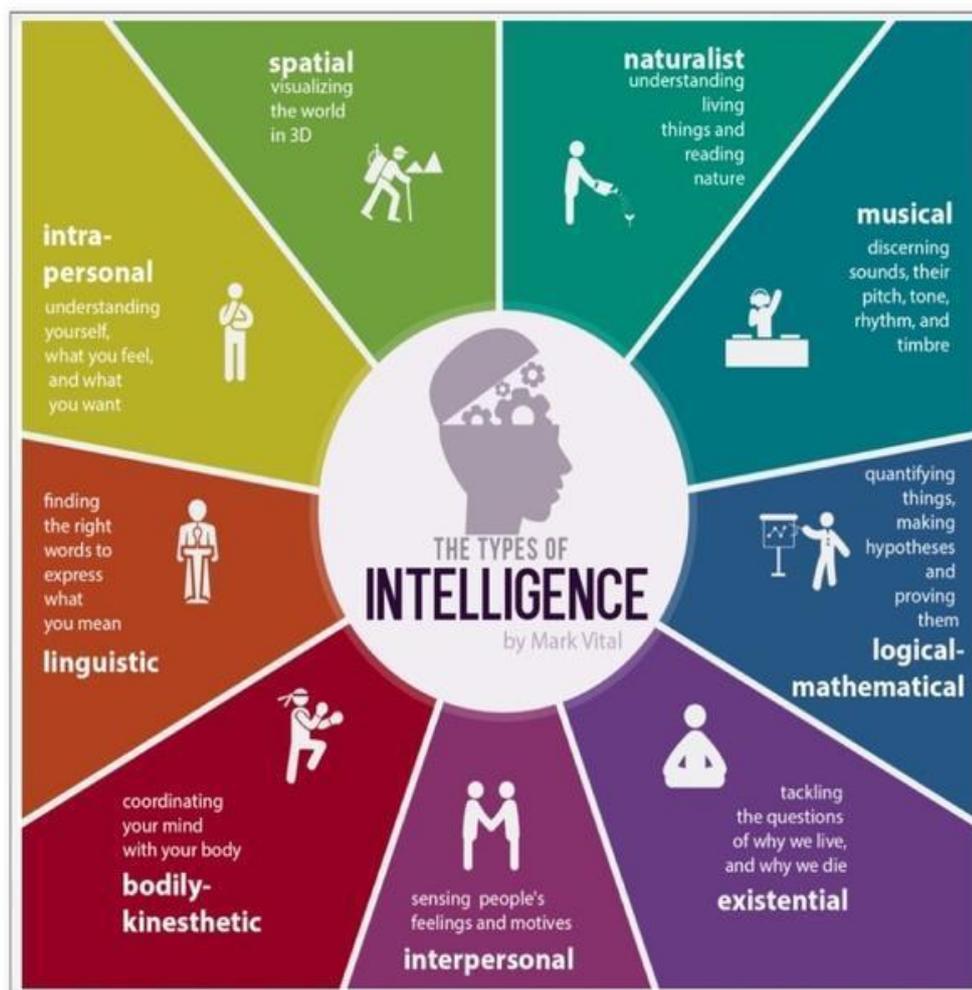


Figura 2. Tipos de inteligencias.
Fuente: Mark Vital. 2008.

Es así que Howard Gardner y Thomas Armstrong han defendido la existencia de varios tipos de inteligencia, enfocados en la singularidad de los talentos individuales; estos autores plantean que son precisamente estas diferencias las que nutren a la sociedad y potencializan las capacidades de resolución de un problema desde diferentes puntos de vista. La problemática que esta diversidad de inteligencias genera en el campo de la pedagogía surge cuando el niño se ve interesado en una área diferente a la que el profesor domina; así, éste se ve amenazado ya que los intereses del niño pertenecen a otras áreas de conocimiento y/o asignaturas, que - para ser abordadas- requerirían que el maestro saliera de su zona de confort Arnheim (1993). Son escasos los docentes que realizan un esfuerzo por encontrar la solución a



este problema o buscan la manera de canalizar el interés de cada niño dentro del aula; no solamente el profesor, sino también de forma similar en los hogares, los adultos no saben cómo potencializar estos intereses ‘diferentes’ y terminan frustrando otros tipos de inteligencias.

De los numerosos modelos educativos que existen a nivel mundial, muy pocos ponen en un mismo nivel de importancia a todas las materias. más grave de estos sistemas de enseñanza, es que muchos de ellos no velan por los intereses del ser humano ni se preocupan de su realización y crecimiento personal.

“Nuestro sistema educativo ha dado prioridad a las dimensiones cognitivas, a las que están relacionadas con el conocimiento, y ha olvidado las dimensiones afectivas” (Lira & Vela Álvarez, 2013, p. 19)

Preocupados por cumplir con un sistema de calificaciones y contenidos establecidos dentro de sus respectivas estructuras curriculares, se olvidan o simplemente no cuentan con el tiempo suficiente o el interés para tratar a cada materia con la creatividad necesaria para provocar en el niño el interés necesario.

Aunque a veces se cree que existen materias como la historia, o ciertas reglas de las matemáticas o de la química orgánica que requieren de la aplicación exclusiva de capacidades mnemotécnicas, existen –no obstante- múltiples mecanismos o formas de aprendizaje para que estos conocimientos que en teoría- deberían aprenderse de memoria, se puedan fundamentar en experiencias significativas y no sólo basarse en la repetición continua de textos o fórmulas.

El mantenimiento de este estilo de mera retención de datos puede provocar que el niño fácilmente olvide lo aprendido dentro del aula escolar, ya que realmente este proceso consistió únicamente en memorizar y repetir una y otra vez conceptos o elementos dispersos para el momento de una prueba o una evaluación; superadas éstas, los conceptos memorizados carecerán de valor y serán olvidados fácilmente, ya que nunca fueron entendidos a profundidad.

El docente debería tener una concepción más creativa de la materia y debería poder manejarla manteniendo una guía de criterios de evaluación para el proceso de aprendizaje; si el sistema no se maneja de esta forma, la escuela en tanto institución



carecería de fundamentos y los profesores solo serían facilitadores o recolectores de contenidos dictados por el currículo de educación, a lo más cumpliendo un papel de proveedores de textos y obligando a los estudiantes a memorizar contenidos para el momento, más no para asentar conocimientos que sirvan para su vida y crecimiento personal.

Muchos docentes fracasan por el hecho de no saber cómo conducir una clase de manera creativa. Este constituye un problema de raíz, por el cual la falta de creatividad se va transmitiendo de generación en generación y cuyos resultados se vuelven visibles en las categorías ya mencionadas de la PISA.

Por estas razones el presente trabajo de titulación abordará la temática de la educación artística y la forma cómo podemos manejarla dentro y fuera del aula de clases para potencializar los saberes de acuerdo a cada edad de desarrollo, al igual que la forma como podemos integrar diferentes saberes dentro de esta materia. Todo esto con el fin de entender de qué manera la creación de una herramienta didáctica puede insertarse dentro de estas prácticas y, sobre todo, lograr un acercamiento al arte ecuatoriano. Para empezar será necesario establecer la importancia de la educación artística y cómo se la concibe en nuestro medio.

1.2 Educación artística

La educación artística se encarga de desarrollar y acercar al individuo a nuevas formas de expresión. El arte puede integrar varios saberes y posee la capacidad de transmitir y materializar ideas y conocimientos adquiridos a lo largo del proceso educativo. Así, la educación en este campo educación puede ser un eje funcional para desarrollar el aprendizaje del niño aplicado a cualquier materia o tema dentro del aula; el desarrollo de este potencial dependerá de la habilidad y preparación del profesor, y de su capacidad para estar atento a las necesidades del grupo de trabajo.

Decroly (1987) plantea que el jardín de infantes debe ser una experiencia agradable para recordar; entre sus postulados menciona la importancia de identificar las necesidades del niño para que éste sea protagonista de su propio aprendizaje. Se sugiere que el niño desarrolle las actividades según sus intereses, hecho que se halla



en las manos y la creatividad del docente, quien puede tratar de conectar los intereses de aquél con el contenido que sugiere el currículo de educación escolar.

El docente y la educación de la familia son muy importantes para conocer otros medios de expresión como el arte, hecho que en nuestra sociedad se ve disminuido debido a la falta de aprecio por este oficio. El resultado de la educación tradicional en este sentido puede evidenciarse también dentro del mercado del arte ecuatoriano, el cual tiene muy poca demanda a nivel local.

Para poder cortar este ciclo, en el que el arte juega un papel mínimo en una sociedad, se debe atacar el problema de raíz y este viene desde la educación. Si de algo se puede estar seguro es que si de niños no se tiene la apertura para conocer un tema, es muy entendible que cuando el individuo crezca sienta cierta resistencia a algo en lo que nunca tuvo ningún tipo de relación o ninguna experiencia cercana. Por el contrario, la exposición a múltiples formas de experiencia, incluyendo el campo de las manifestaciones artísticas, generará un mayor desarrollo intelectual y mayor riqueza creativa en el individuo, como se cita en (Valdez, 2014) Vigotsky manifiesta:

Mientras más rica sea la experiencia del hombre, mayor será el material con que contará su imaginación...Mientras el niño más haya visto, escuchado y vivido: mientras más conozca, asimile y mayor cantidad de elementos de la realidad tenga en su experiencia, más importante y productiva será la actividad de su imaginación, en otras condiciones.

Si hoy en día es difícil acercarse al arte es porque en la sociedad se mantienen criterios que sostienen que el arte no constituye una necesidad para el ser humano, ni para su desarrollo y éste es, a lo más, considerado como una mera producción de objetos suntuarios o de eventos transitorios sin fines productivos.

Uno de los factores más importantes para propiciar una aproximación al arte es el interés de los padres de familia, quienes al incentivar a sus hijos, motivándolos e involucrándose en actividades relacionadas a este campo, pueden generar un vínculo afectivo trascendente y de interés por parte de los niños.

La educación artística es una materia que puede ayudar de manera significativa al desarrollo de la creatividad, al propiciar a través del arte un



mecanismo de expresión, de creatividad y aprendizaje. Por otra parte, la creatividad es un atributo humano que no se encuentra ligado de manera exclusiva con el arte; la ciencia necesita personas creativas en todas sus ramas y los grandes descubrimientos e invenciones científicas se encuentran emparentados en gran medida a este tipo de inteligencia, aunque pocas veces se la vincula con ella.

Por esta razón es necesario abordar la importancia de la materia de educación artística ya que puede ofrecer al niño una perspectiva más amplia de las cosas; esta área, sin lugar a dudas, puede potencializar nuestra creatividad y nos puede ayudar a buscar otros mecanismos de solución a diferentes tipos de problemas o situaciones de la vida cotidiana, tanto como al desarrollo del pensamiento complejo, el razonamiento abstracto, la inteligencia espacial, lingüística y demás. La educación artística puede ser dirigida y vinculada con otras materias, ya que el arte puede manifestarse dentro de la lectura, las matemáticas, la educación física etc.; aquí la creatividad del docente es la que está en juego y es éste quien debería preocuparse por manejar las actividades de cada materia de una manera más creativa y atractiva para sus alumnos.

En numerosos casos se justifica la falta de creatividad en el aula a causas como la falta de recursos o dinero, cuando éste no es un limitante real ya que se puede proponer muchas cosas que no necesariamente están sujetos al material físico sino la imaginación y a la proposición de proyectos por parte de los profesores y los estudiantes.

1.2.1 Consideraciones pedagógicas generales.

En este apartado se tratan una serie de aspectos generales relacionados al tema de la educación, el aprendizaje en edades tempranas y la orientación de la enseñanza en base de recursos lúdicos y aprendizajes significativos como un factor fundamental dentro de la pedagogía contemporánea. Se abordarán, además, los referentes de Finlandia y Ecuador en dicho contexto.

1.2.1.1 Afectividad y aprendizajes significativos.

Es muy importante que el niño pueda vincular sus intereses con cada materia y que sus opiniones y experiencias al momento de comenzar se conviertan así en un



vínculo afectivo que pueda transformar el aprendizaje en una experiencia significativa. Muchas de las veces se pueden incluir relatos desde la experiencia personal de cada estudiante para poder desarrollar la clase; cada vivencia que será contada por los niños puede ayudar a identificar de mejor manera los intereses de cada uno de ellos y puede permitir al docente trabajar en torno a estas temáticas. La preparación de la clase es muy importante pero existen estos espacios de diálogo no - previstos que pueden ayudar a nutrir el aprendizaje dentro y fuera del aula de clase; estos se hallan sujetos únicamente a la capacidad del docente de poder vincular la preparación del contenido con los intereses de sus alumnos.

Para poder vincular el aprendizaje con los intereses del niño es muy importante que los conceptos que surjan se intenten asentar dentro de la práctica; para esto se sugiere encontrar maneras creativas -y de ser posible, facilitando el uso de material concreto- para solucionar un problema dado. Aunque la teoría sirve como base, ésta debe desencadenar resultados en la práctica, así se podrán consolidar de mejor manera los conocimientos y el aprendizaje no se volverá solamente un proceso memorístico sino de entendimiento.

1.2.1.2 Educación artística en la primera infancia.

La educación artística dictada desde temprana edad puede tener una repercusión muy positiva en el futuro del individuo y la sociedad. Si los ciudadanos no se ven interesados por el arte, es porque muchas de las veces no han tenido ningún tipo de aproximación hacia éste y es difícil que lo comprendan sin ni siquiera conocer sus fundamentos. Si bien hay que trabajar de forma intensiva en el campo de la educación artística, es importante que se intensifiquen programas culturales que ayuden a comprender el arte desde su inicio hasta los lenguajes contemporáneos. De esta forma se podrían evitar los acostumbrados prejuicios que, a la larga, impiden un desarrollo integral tanto del individuo como de la sociedad en su conjunto, tal como los describe Dewey (1998) en su libro *Cómo pensamos*:

Sin duda; nadie puede pensar en algo si no cuenta con experiencia e información acerca de ello. No obstante, existe una cierta disposición a considerar intelectualmente —esto es, a través del pensamiento-, los temas que se inscriben dentro del espectro de la experiencia, disposición que contrasta acusadamente con la de formular juicios sobre la manera base de la costumbre, la tradición, el prejuicio, etcétera y así rehuir a la tarea de pensar.



Es así que la experiencia fundamentada desde los primeros años de vida resulta esencial para desarrollar un tipo de empatía o afinidad con experiencias posteriores; de esta forma el cerebro tendrá menos problemas en configurar esa información y obtener un pensamiento reflexivo que según Dewey es la consecuencia de varios factores que se vieron comprometidos a lo largo de nuestra vida. Se trata entonces de explorar en el niño varios tipos de inteligencias, tratando de encontrar en cuál de ellas el niño se siente o expresa con mayor facilidad.

Al igual que Dewey, Howard Gardner, habla del potencial de aprendizaje que se puede obtener en el ser humano incentivando nuevas experiencias en cualquier momento de la vida, y aún más dentro de los primeros años de existencia, creando potentes teorías y concepciones del mundo dadas en gran medida por sus aproximaciones espontáneas con el mundo en el que se desarrollan.

Este mismo autor habla sobre implicaciones educativas dentro del desarrollo del niño y asegura que muchas de las personas adultas encargadas de la educación no pueden guiar, ni potencializar algún interés en particular del niño, e incluso nos dice que es mucho más fácil que en general se frustre cualquier manifestación artística por no saber cómo guiarla:

El niño va recogiendo mensajes muy distintos, según si los adultos o maestros de especialidad con los que entra en contacto representan experiencia, creatividad, o, incluso, alguna forma de genialidad, y según qué tipo de primeras insinuaciones de estos estados finales estimulan o desaprueban. La simple decisión acerca de qué maestros o tutores se incluirán en un programa para el “talento” constituye una señal importante de la dirección que los niños van a tomar en último término. (Gardner, 1995, p. 75)

En relación a temas específicos relacionados al desarrollo psicomotriz y emocional del infante, el factor de la concentración requiere una consideración especial. “La concentración de los niños de 3 a 5 años está programada para durar entre diez y veinticinco minutos aproximadamente” (Folgado, 2018), resulta antipedagógico seguir manteniéndolos dentro de un aula, sentados durante una hora y realizando un proceso mecánico. Obviamente, los niños verán al trabajo como una tarea tediosa y



aburrida. Para llegar a captar la atención en el niño se recomienda que éste descansa cada tanto, ya que si trabaja constantemente y durante largos periodos de tiempo, deja de aprender.

Además es necesario tener en cuenta el factor tiempo y analizar que cada individuo tiene un tiempo de maduración y concentración diferente del otro; muchas veces la misma fórmula de enseñanza no funciona para todos; es allí cuando el docente debe analizar el grupo y manejarlo de acuerdo a sus necesidades e intereses particulares. De igual manera cabe tener en cuenta la propuesta curricular correspondiente a cada edad.

La educación no debería ser propuesta como una tarea tediosa o de malestar, sino como una fuente de aprendizaje y desarrollo tanto cognitivo como humano. Lastimosamente este modelo de educación tradicional se sigue manteniendo hasta en las universidades que enseñan arte y forman a los futuros docentes y aunque el adulto tenga más capacidad de concentración esto no impide que el cerebro vea como aburrido un proceso repetitivo y sin ningún incentivo durante la hora de clase.

1.2.1.3 Desarrollo de la creatividad.

Según Rudolf Arnheim la educación artística puede ayudar a desarrollar de manera más exitosa todas las ramas del currículum, teniendo en cuenta tres aspectos que se deben desarrollar dentro de la educación artística:

- a) La lógica; es decir, la capacidad de razonar correctamente.
- b) La epistemología, es decir la capacidad de comprender la relación de la mente humana con el mundo de la realidad.
- c) La ética es decir, conocer la diferencia entre lo correcto y lo incorrecto.

La segunda área central es el aprendizaje visual donde el alumno aprende a manejar los fenómenos visuales como medio principal para abordar la organización del pensamiento. La tercera área es el aprendizaje lingüístico, capacitar al alumno para comunicar verbalmente los frutos de su pensamiento. (Arnheim, 1993, p. 89)

Si llevásemos a la práctica estos parámetros en la educación artística, y en otras áreas por igual, los niños podrían desarrollar una mayor capacidad de entendimiento ya



que se encontrarían razonando alrededor de la temática o problemática propuesta y no estarían reaccionando a un esquema de educación exclusivamente memorística o de repetición.

Muchas de las construcciones existentes se basan en la falta de creatividad, ya que en el sistema educativo pocas veces el eje central es la creación, innovación y reflexión en torno a un tema; la gente no es crítica y mantiene estos procesos por repetición y no por convicción.

Para tratar de potencializar la creatividad en los alumnos el docente debería tomar en cuenta criterios didácticos y pedagógicos que ayuden al desarrollo integral del ser humano; por ejemplo una educación con un menor número de alumnos permite que se pueda trabajar de manera individual, el docente así puede identificar con mayor facilidad en qué destreza el niño se siente más cómodo y cuál de ellas despierta su interés.

Se sugiere, además, tener un acercamiento a todas las áreas; así el niño podrá visualizar su mundo y lo que está aprendiendo con otros ojos, medir con otros parámetros y llegar a generar una visión más amplia de lo que le rodea. Se recomienda que el contenido de las clases sea preparado buscando la manera más creativa e innovadora de abarcar las diferentes temáticas.

1.2.1.4 Evaluación.

Se sugiere dejar de lado las calificaciones para discriminar un alumno “malo” de un “bueno”, las notas no son las decisivas para alguien, se recomienda apuntar a un mejor proceso de evaluación, sin estar necesariamente sujeto a una calificación y sobre todo se debería concentrar en una valoración que no genere un castigo sino una ayuda para mejorar en los contenidos que no fueron asimilados en su totalidad, en países como Finlandia y Singapur las notas de los exámenes se han eliminado, aseguran que aprender no debe ser una competencia.

Se puede observar que en nuestro medio el error es estigmatizado, generalmente a través de calificaciones que no revelan el contexto y los precedentes que provocaron ese resultado. Se asume que el niño es el que está fallando, sin pensar que el docente puede ser el que no maneja los contenidos de manera creativa



o clara. Así, si una persona se equivoca, recibe malas notas o regaños por parte del educador y de la familia; más tarde, el niño o el adulto sentirá miedo de equivocarse, lo que dará como resultado que su nivel de participación y confianza sea menor.

Dentro de la práctica educativa puede resultar más cómodo para los docentes emitir un juicio de valor que trabajar en torno a ello. El miedo de equivocarse paraliza cualquier motivación y el proceso de aprendizaje se detiene, provocando en la mayoría de las personas un pensamiento poco innovador.

Esta situación lleva a reflexionar que en la escuela no se debería enseñar a no equivocarse, sino -más bien- a saber cómo reaccionar, actuar y superar el momento en el que se enfrenta un error; el docente y el padre de familia deberían apuntar a que el niño busque la forma de solucionar sus problemas de manera creativa. Se puede formar personas creativas y receptivas que se desenvuelven en el área que sea de su interés; así podrán llegar al nivel universitario sabiendo realmente en qué área se quieren desenvolver, al poder reconocer y sentirse seguras de sus habilidades.

1.2.2 El modelo educativo de Finlandia.

Si analizamos de una manera global la educación, una nación que ha logrado significativos avances en este campo es Finlandia. Este país es considerado poseedor de uno de los mejores sistemas educativos del mundo, caracterizándose por la práctica del aprendizaje cooperativo y por partir de la cotidianidad y sus experiencias como base para una educación con contenidos significativos.

Otro punto clave dentro de la educación en Finlandia es la estructura del sistema educativo, el cual es muy flexible y mantiene pocas horas de clase. No se mandan deberes a la casa, y no existen pruebas o exámenes de manera formal ya que los docentes aseguran que, durante los ejercicios propuestos dentro del aula, se puede evaluar los conocimientos desde diferentes actividades que no necesariamente incluyen pruebas o exámenes escritos. Este sistema afirma que es mucho más importante el ejercicio de razonar y de crear un criterio sobre lo aprendido, ya que esto conlleva un proceso mucho más complejo en el pensamiento que requiere entender lo propuesto para poder interiorizarlo. Aseguran los maestros que sólo memorizar la materia no es un proceso completo de aprendizaje, ya que tal vez esto

podría servir para llenar un cuestionario, pero lo memorizado no se asentará como conocimiento y será olvidado de manera rápida. (Grupo Competir, 2016)

Al momento de vincular el arte con la educación, el modelo de Finlandia es muy cercano a la idea de aprender mientras se juega, que constituye la idea de base que se planteará para la formulación de la propuesta del presente trabajo de titulación. El papel preponderante de la educación artística en Finlandia es un referente a seguir por todos los países del mundo, como se pone en evidencia en las siguientes líneas:

Finlandia cuenta con una larga tradición en educación artística para niños. Según la ley finlandesa el estudiante tiene derecho a aprender a expresarse. Aparte de la enseñanza básica, se puede estudiar conocimiento artístico en varias escuelas en toda Finlandia. Estas escuelas van dirigidas hacia niños y jóvenes interesados en el arte. (Embajada de Finlandia, 2014).



Figura 3. Colonia Vacacional en el MMAM, 2016
Fuente: La autora



1.3 Educación artística en Ecuador

El Ministerio de Educación incorporó un nuevo currículo de educación artística para el Ecuador en el año 2016. Éste propone un espacio flexible para desarrollar varias actividades artísticas que se encuentren vinculadas con el cine, danza, teatro, música y artes visuales. Lastimosamente, la propuesta no tiene un enfoque claro y da apertura a que el área del arte en los centros educativos se maneje desde varios ámbitos, creando confusión entre los docentes encargados de la materia. La educación en el Ecuador en los últimos años ha sufrido grandes transformaciones; no obstante la mayoría de los docentes no han sido preparados de forma adecuada para enfrentar este reto.

El currículo de educación artística pudiera mantener esta estructura siempre y cuando el docente en arte hubiese sido instruido de manera multidisciplinaria, pero en el Ecuador muy pocos docentes cuentan con una educación en varias áreas de las artes; incluso las mismas universidades nacionales, en sus respectivas carreras de artes no manejan las mallas curriculares de forma multidisciplinaria, de tal manera que un licenciado de artes pueda acceder a un aprendizaje de mayores contenidos interdisciplinarios.

Muy pocas unidades educativas de nuestro país abarcan el arte desde un enfoque diferente y las más de las veces no se cumplen con los objetivos asignados para esta materia, ya que lastimosamente, en el criterio de muchas personas, el arte no forma parte esencial de una enseñanza para el desarrollo intelectual y motor del niño.

1.4 Currículo de EGB preparatoria en la asignatura de Educación cultural y artística, y limitantes para su aplicación

El currículum nacional del Ecuador fue modificado para establecer una pauta más clara de aprendizaje que la que se encontraba en vigencia desde el año 1997. Dentro del currículo de educación artística se podrán observar modificaciones que fueron implementadas desde el año 2012, con una intervención basada en criterios de investigación, creando de esta forma una narrativa desde las experiencias de los docentes encargados en esta área.



La propuesta gubernamental se basa en la necesidad de establecer una propuesta de currículum que vele por un aprendizaje unificado dentro del Ecuador; se busca, además, que en todas las instituciones educativas del país, en cualquier modalidad se cumpla con las herramientas mínimas para una educación de calidad, teniendo como base -en cualquier proceso de aprendizaje- la importancia de espacios de respeto, tolerancia y afecto; y, sobre todo, respetando la pluri e interculturalidad desde la visión de cada contexto educativo. El carácter inclusivo de la propuesta se manifiesta en el siguiente texto:

El diseño curricular considerará siempre la visión de un Estado plurinacional e intercultural. El Currículo podrá ser complementado de acuerdo a las especificidades culturales y peculiaridades propias de la región, provincia, cantón o comunidad de las diversas Instituciones Educativas que son parte del Sistema Nacional de Educación. (MINEDUC, 2016).

Esta propuesta abarca por igual a las instituciones de educación superior para las que se sugiere que sus enunciados sean tomados en cuenta al momento de estructurar las mallas curriculares de las carreras de arte, en función del posible desenvolvimiento en el mundo laboral del licenciado en artes visuales dentro del Ecuador.

A través de la lectura del artículo científico “La formación cultural y artística en la educación inicial y general básica en Ecuador: un acercamiento desde unidades educativas de Azogues”, es posible tener un acercamiento más claro a la situación de la educación en las artes en nuestro país:

La insuficiencia de recursos y medios para la educación artística no constituye la principal limitante para el logro de los objetivos en esta área. Sí puede serlo la carencia de personal docente formado tanto a nivel técnico artístico como didáctico; en condiciones de promover una mentalidad artística no orientada hacia lo utilitario, funcional o meramente artesanal, y de llevar el proceso formativo a los espacios comunitarios donde el arte se verifica en la vida real. Más, si se hizo evidente que la inexistencia de profesores competentes para el área de la educación artística impide aprovechar la libertad de acción académica dada, que incluso ampara prácticas heterogéneas de índole recreativa, sin fundamentación ni sistematización curricular o didáctica, incluidas actividades escasamente educativas. (Moya y Choin, 2017)



Cabe preguntarse frente a las evidencias del mencionado estudio ¿cómo se espera poder tener e inculcar una educación vasta en el campo de las artes si en nuestro país la academia no forma a profesionales con esa amplitud de instrucción en todas las áreas que son consideradas?

Se visualiza la situación de Azogues como punto de referencia, y nos muestra que falta un proceso mucho más amplio de aprendizaje por parte de los docentes para poder llevar a cabo con eficacia todas las pautas sugeridas dentro del nuevo currículum de educación. Además de esta problemática se puede visualizar dentro de los contenidos para la educación preparatoria la poca relación con el estudio de referentes ecuatorianos, su influencia histórica, artística y lo que representan para nuestro país.

Desde una perspectiva educativa el ecuatoriano no aprende sobre artistas de su región; son pocos los estudiantes y ciudadanos que reconocen a artistas ecuatorianos antes que a artistas europeos; este hecho pone en evidencia la poca apreciación hacia el arte en general y, en proporción aún mayor, al arte ecuatoriano en concreto. Es así que dentro de nuestra educación se mantienen criterios acerca de la importancia de la visión intercultural, pero en la práctica son muy pocas las unidades educativas que toman en cuenta la producción intelectual y artística nacional como referentes para la enseñanza, con base en un currículum nacional para educación artística que mantiene pocas actividades relacionadas al aprendizaje de los artistas ecuatorianos.

El criterio social imperante es el causante de varios de estos problemas, ya que en muchos de los casos las instituciones ven al arte como una materia de relleno; incluso éste llega a ser desarrollado dentro de clubes o talleres extracurriculares, mas no como una materia que impulse el desarrollo humano y capacidades importantes para la vida adulta relacionadas a la apreciación artística y al desarrollo del pensamiento en general.

La educación artística en las unidades educativas no solo debería enseñar la técnica y los diversos estilos del arte; de la misma forma se debería tener una aproximación a la historia del arte y a la estética, siendo éstas las bases para que el arte sea comprendido a cabalidad.



Si realmente nos preocupa conocer la historia de nuestro país también esta involucra a los artistas y sus ideas que han ayudado al desarrollo del arte, la sociedad y su gran aporte hacia la construcción y evolución del pensamiento.

En Ecuador los textos de enseñanza general recogen de manera muy limitada referencias escasas al arte ecuatoriano. Los textos de enseñanza artística, por otro lado, mantienen una visión muy limitada y reducen su enfoque y existe a breves aproximaciones a la corriente del indigenismo, como si ésta fuera la única tendencia artística importante desarrollada dentro del Ecuador, y el único contexto representativo de nuestra historia, donde, en el mejor de los casos, se aborda de forma rutinaria las obras de artistas como Guayasamín o Kingman.

Se puede concluir con la reflexión acerca de la importancia de poder incluir algún tipo de experiencia vivencial en torno al arte dentro de la educación artística.. Además, se debería analizar que la pedagogía en el arte es otro campo que necesita ser abordado con mayor interés, reiterando la importancia de revitalizar el aprendizaje desde las escuelas y de desarrollar estrategias para la formación de maestros especializados en esta área, de tal manera que dichos profesionales se conviertan en artífices capaces de transmitir estos conocimientos y lograr captar un mayor interés por parte de sus estudiantes.

CAPÍTULO 2

ARACELI GILBERT



Figura 4. Araceli Gilbert. Paris, 1955.
Fuente: Archivo Blomberg

2.1 Biografía

Araceli Gilbert (Guayaquil, 1913-Quito, 1993) inició sus estudios en la Academia de Bellas Artes de Santiago de Chile y luego en la escuela de Bellas Artes de Guayaquil. Posteriormente estudió en la *Ozenfant Art School* en Nueva York, donde se encaminó en el desarrollo de un estilo personal. A través de sus profesores y amigos, tuvo mucha influencia del expresionismo europeo y del purismo post cubista, siendo discípula de Amédée Ozenfant.



En el año 1946, vuelve al Ecuador y se convierte en la pintora ecuatoriana más importante del siglo XX. Junto a Manuel Rendón, ha sido responsable de la introducción del arte no figurativo en el Ecuador. A lo largo de su trayectoria obtuvo premios como el del Salón de Octubre y el del Salón Mariano Aguilera; también participó en importantes bienales como la de la Habana, Sao Paulo y Medellín. En 1989 el gobierno le otorga el Premio Nacional de Cultura Eugenio Espejo.

2.2 Una nueva perspectiva en el arte ecuatoriano, la ruptura del indigenismo

El movimiento artístico indigenista tomó mucha fuerza en Latinoamérica alrededor de los años sesentas y setentas; el objetivo de este grupo era buscar la reivindicación del indígena en el aspecto social, político, económico y sobre todo su valorización en el ámbito cultural del país. Numerosos artistas plásticos abordaron este tema con mucho éxito llegando a tener un alcance nacional e internacional; los mayores exponentes de este género en Ecuador son Oswaldo Guayasamín y Eduardo Kingman. El arte ecuatoriano vivió una época de oro, mostrando la realidad y expresión de los pueblos indígenas, sin embargo esta temática llegó a tener tal protagonismo que el arte ecuatoriano giraba solamente en torno a este tópico y por muchos años no se vio, ni experimentó nada nuevo.

En medio de esta corriente muy marcada, aparece un estilo nuevo y refrescante que no quería mostrar más el sufrimiento del indígena sino otras formas paralelas de ver la realidad. Su obra encarna esta idea con una nueva propuesta que pasa del figurativismo a la abstracción, con formas geométricas llenas de colorido que, a su manera, también representan al Ecuador. Araceli Gilbert, después de una época de tanto sufrimiento, buscaba volver a mirar al Ecuador como un país nuevo, que renace de las cenizas del indigenismo y que busca una nueva oportunidad para crecer y cambiar.

El historiador de arte Lenin Oña habla sobre Araceli Gilbert y su forma de vida, en donde se delata parte de su personalidad e ideología, en la que se puede ver la clara apertura de pensamiento hacia nuevos movimientos artísticos, pero siempre



siendo visionaria y sabiendo que se pueden explorar otros campos que no hablen solo del indigenismo:

Enamorada del constructivismo, no repudió ninguna otra tendencia, por opuesta que fuera a su línea. Entendía y valoraba las razones de cualquier corriente [...] pero no se le escapaba que el arte del país no podía, ni debía, permanecer encasillado para siempre entre las murallas que había levantado el indigenismo, ni siquiera a pretexto de reivindicar una problemática 'identidad nacional', que ella veía como una realidad cultural dinámica, en constante desarrollo, nada impermeable al acontecer mundial. (Oña, 2002, pp. 69-76)

Araceli Gilbert sabía que el Ecuador podía llegar a ser reconocido mundialmente con una nueva cara y no solo con temáticas de sufrimiento y tristeza que en muchos de los casos los extranjeros consideraban como exóticas. En este momento de agotamiento de una corriente artística hegemónica, llega Araceli Gilbert con una propuesta fresca y nueva, trayendo desde Europa la tendencia del arte no figurativo, Gilbert se encarga de marcar una ruptura y empieza a producir obra aportando con un toque único desde el uso de algunas formas y colores con relación directa a nuestro Marcó con su obra una gran diferencia en nuestro país; además de ser una de las primeras mujeres reconocidas dentro del arte ecuatoriano logró invadir al público de fresca, dinamismo y una nueva mirada.

2.3 Obra pictórica



Figura 5. “Formas en equilibrio” (Acrílico sobre lienzo).
Autora: Araceli Gilbert. 1952.
Fuente: Archivo Blomberg

Con su trabajo *Formas en equilibrio* Araceli Gilbert consolida su búsqueda, mostrando fuerza y dinamismo en su obra. La composición cromática y la distribución del espacio generan un impacto positivo que refleja la concepción del nuevo arte ecuatoriano de finales del siglo XX.

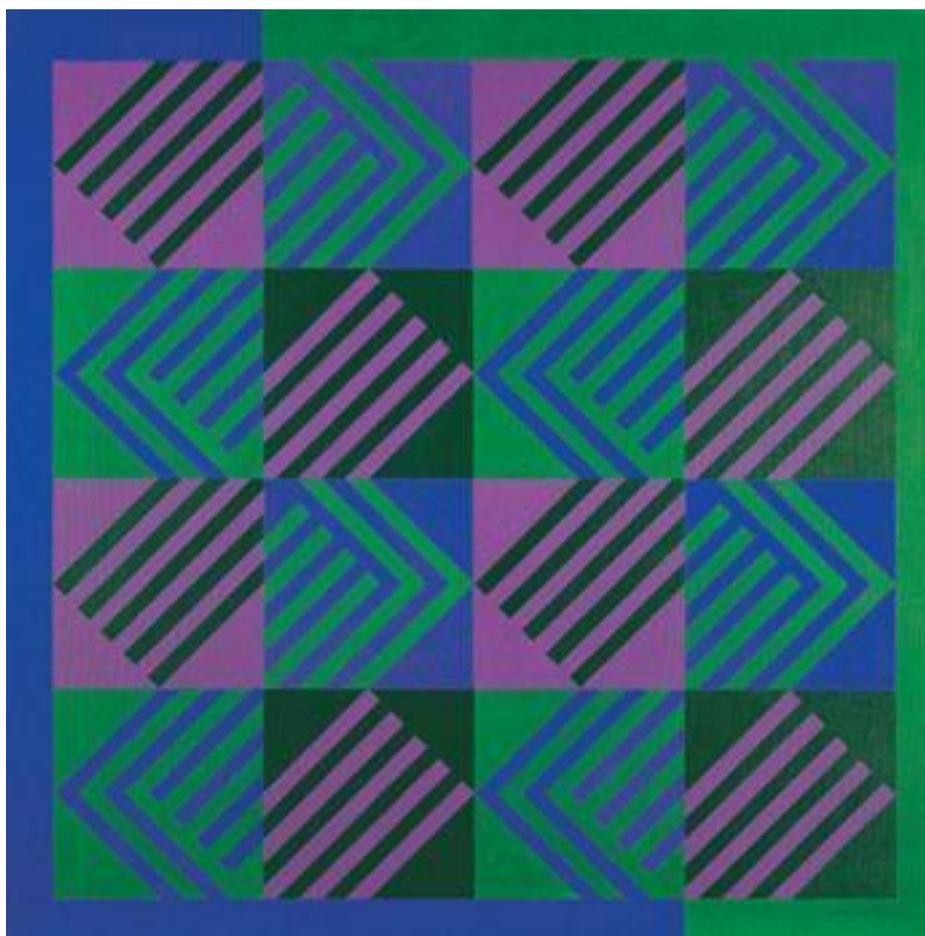


Figura 6 “Modular N°3” (Acrílico sobre lienzo).
Autora: Araceli Gilbert. 1952.
Fuente: Archivo Blomberg

Dentro del expresionismo abstracto Gilbert juega con las formas y colores manteniendo un patrón interesante: no se puede saber qué figura contiene a la otra; la exactitud y precisión del trazo demuestran la capacidad de la artista para dibujar y conseguir un resultado de trazos armoniosos.



Figura 7. “Elogio al círculo” (Acrílico sobre lienzo).
Autora: Araceli Gilbert. 1978.
Fuente: Archivo Blomberg

Las figuras geométricas son el eje central en la producción de la artista, y aunque claramente por el título de la obra se hace una distinción especial al círculo, el resto de formas no dejan de tener un gran impacto dentro de la composición pictórica.

El abstraccionismo que manejaba la artista mantiene mucho equilibrio; su capacidad de composición es evidente, el manejo cromático y trabajo minucioso se notan en cada una de sus obras. Todos estos elementos fueron el resultado de muchos años de estudio y de experimentación, que la llevaron a convertirse en una de las exponentes más fuertes del expresionismo abstracto hasta la fecha en Ecuador. En su época Araceli Gilbert no fue muy conocida dentro del país; la mayoría de sus logros fueron, más bien, reconocidos en el exterior. Lamentablemente hoy tampoco



existe gran diferencia con la perspectiva de antaño; muchos ecuatorianos no son conscientes del potencial de los artistas nacionales del pasado ni del presente.

Esta reflexión en torno a Araceli Gilbert y la importancia de su obra buscan despertar el interés del ecuatoriano y sobre todo el interés de los artistas ya que Gilbert es ejemplo de superación y de que el artista ecuatoriano puede triunfar nacional e internacionalmente, aun cuando los recursos y oportunidades eran muy limitadas para los artistas y aún más para las mujeres en esa época.

Mucha gente mantiene un rechazo muy marcado hacia el arte (sobre todo al arte contemporáneo), pero esto es muy entendible ya que la mayoría de ecuatorianos en su formación ha tenido muy poco o ningún acercamiento a esta disciplina.

A modo de conclusión se puede afirmar que el arte ecuatoriano posee una notable trayectoria y un gran potencial que no merece ser desechado; por el contrario, cada vez se debería aprender más acerca de los artistas y sus obras, como es el caso inspirador de Araceli Gilbert quien con mérito propio se abrió camino en el mundo del arte.



CAPÍTULO 3

MATERIAL DIDÁCTICO

La propuesta del presente trabajo consiste en la creación de material didáctico basado en obras del arte ecuatoriano. Con dicho material se espera aportar a los procesos educativos con un material concreto en forma de rompecabezas que pueda favorecer, a través de su uso, un acercamiento a prácticas lúdicas y creativas dentro de los procesos de aprendizaje y que pueda ofrecer a niños y maestros una motivación para generar nuevos espacios y propuestas de enseñanza - aprendizaje. Estas herramientas creativas pueden ser aplicadas para todas las materias del currículo de educación de nuestro país, y ser adaptadas mediante diversas propuestas de uso a las distintas edades de los estudiantes.

Se espera aportar con su implementación a que la educación artística en Ecuador reconozca el trabajo de los artistas de nuestro país, y que los contenidos correspondientes a cada aprendizaje se encuentren enriquecidos con el uso de material didáctico que motive al conocimiento y disfrute estético de sus obras.

3.1 El material didáctico y su potencial como herramienta de aprendizaje

El niño en general ve más atractivas las actividades en las que pueda desarrollar su motricidad fina y gruesa, y muestra mayor interés y motivación por el hecho de poder manipular material concreto.

Según la Real Academia de la Lengua se define el término *didáctico* como: propio, adecuado o con buenas condiciones para enseñar o instruir. Con base en esta definición es posible afirmar que el material didáctico constituye una herramienta de aprendizaje muy potente para el desarrollo de habilidades cognitivas y motoras en el niño.

El material didáctico puede ser utilizado desde temprana edad, tomando en cuenta factores como el desarrollo cognitivo y la habilidad motriz de cada edad; dentro del espacio educativo el material puede ayudar a manejar la clase de mejor manera, delimitar y preparar contenidos, cumpliendo con los logros de aprendizaje



establecidos para cada edad. Pero, por sobre todo, es un recurso para desarrollar el caudal creativo que ayudará a potenciar precisamente todos aquellos aspectos relativos al aprendizaje:

La creatividad es necesaria en todas las actividades educativas, porque permite el desarrollo de aspectos cognoscitivos y afectivos importantes para el desempeño productivo. Ante este panorama, su incorporación representa la posibilidad de tener en el recurso humano el agente de cambio capaz de enfrentar los retos de una manera diferente y audaz, esta meta es un reclamo de la sociedad a la escuela como institución formadora de hombres. (Casillas, 2011)

El material didáctico en general es muy flexible y se adapta a la situación que se quiere propiciar; pudiendo integrar varios saberes, áreas de conocimiento o experimentación motriz y sensorial. El docente puede incluirlo en varias actividades acordes a las necesidades de aprendizaje de cada grupo. Este tipo de propuestas didácticas son consideradas como un puente educativo, intentando crear lazos temáticos en conjunto con el currículum escolar, innovando alrededor de temas que llamen la atención de los niños, proporcionando actividades que pueden utilizarse en diversos contextos, ayudando a estimular la gama de inteligencias, esto lo respalda María Antonia Pujol en su libro *La escuela infantil de 0 a 6 años* quien nos dice:

El material didáctico en general es muy flexible y se adapta a la situación que se quiere propiciar; pudiendo integrar varios saberes, áreas de conocimiento o experimentación motriz y sensorial. El docente puede incluirlo en varias actividades acordes a las necesidades de aprendizaje de cada grupo. Este tipo de propuestas didácticas, según Gardner, son consideradas como un puente educativo, intentando crear lazos temáticos en conjunto con el currículum escolar, innovando alrededor de temas que llamen la atención de los niños, proporcionando actividades que pueden utilizarse en diversos contextos, ayudando a estimular la gama de inteligencias. (Pujol, 1998, p. 41)

Se debe tener claro el objetivo de cada material didáctico que va a ser incorporado en la clase, y a qué etapa del desarrollo va dirigido con base en las diferentes habilidades motoras e intelectuales de los educandos.

Varios autores coinciden en que el uso de material didáctico dentro de una atmósfera adecuada puede brindar experiencias enriquecedoras y ser un nexo entre el



profesor y el alumno, llegando a la cúspide de todo este proceso que desencadena en el aprendizaje:

“El aprendizaje es concebido como una cuestión de procesamiento de información donde la estimulación que genera el ambiente en el que el estudiante vive, afecta su sistema centro a través de una serie de etapas de procesamiento”. (Klimenko, 2008).

El uso de material didáctico ayuda a una retroalimentación, procesamiento y en última instancia a la adquisición de aprendizajes , que posteriormente pueden ser aplicados a través de experiencias vivenciales.

El factor experiencia dentro de la educación del niño es muy importante ya que según lo vivido el niño puede relacionar de mejor manera los objetos presentes en su entorno. Según Ausubel se puede llamar a esto aprendizaje significativo y se estructura principalmente en la experiencia previa del niño y en cómo el adulto o docente puede ayudar a estimular mediante los sentidos, las habilidades o talentos que se presenten en los primeros años de vida, saber cómo potencializarlas y no frustrarse en el proceso de desarrollo (Ausubel, 1968).

Por estas razones el juego se encuentra como un elemento de gran potencia al momento de educar. Se debe analizar la importancia del juego y lo transcendental que puede ser para la educación; a través de éste el niño tendrá una percepción más agradable de su educación y se volverá una persona capaz de resolver sus problemas de manera más creativa:

“Incluyamos como un ingrediente indispensable en la vida cotidiana, el entusiasmo, la alegría, la posibilidad de bromear y de jugar con las ideas. Abrir espacios para la fantasía y evitar considerarlos como pérdida de tiempo o un lujo superfluo. Educar jugando es mil veces mejor que educar reprimiendo. Pues el juego, como elemento educativo, influye en el desarrollo físico, psicológico, social y espiritual.” (Calero Pérez , 2011, pp. 21-22)

Los juegos de construcción son muy recomendados para los niños desde los primeros años de vida hasta la adultez, variando el grado de dificultad este juego ayuda a desarrollar destrezas del intelecto y a la vez en la vida adulta beneficia a la memoria ejercitándola y manteniéndola en buen estado de salud. Tarrés describe su importancia en el siguiente pasaje:

“El niño aprende a través del juego. El descubrimiento es el medio, la participación, el método, y los conocimientos, los objetivos de búsqueda. Aprenden interactuando con las cosas, con otros niños y adultos, y así van construyendo una autorepresentación del mundo, en ese camino de interrogaciones y



respuestas, se enfrenta al mundo. Este conocimiento está íntimamente vinculado con la vida, en esta aprehensión y comprensión surge su posibilidad de creación.” (Calero Pérez , 2011, pp. 150-151)

Los juegos de construcción desarrollan el ingenio y el intelecto del niño, provocando inquietud sobre la concepción de las figuras y cómo ellas pueden llegar a formar un todo.

El juego es considerado una herramienta vital para el aprendizaje, siempre y cuando se sepa direccionar el contenido educativo de manera creativa, existen tantas posibilidades de creación que pueden ayudar a provocar interés en el niño y por lo tanto llegar a provocar escenarios de aprendizaje al mismo tiempo.

Dentro de las características más significativas del juego se puede mencionar el carácter placentero en la práctica, siendo una actividad totalmente motivadora y que el niño realizará con naturalidad, además de tener características que propician situaciones de expresión, cooperación y sociabilidad muchas veces el juego evade la realidad y ayuda a que el niño se disperse de sus problemas y se relaje, no muestra tensión y sobre todo en este caso lo que el material didáctico busca es que el niño disfrute mientras aprende.

“Con el juego se potencia la creatividad. El juego es la forma más creativa de aprendizaje que tiene el niño, influye en su desarrollo físico, en su socialización, en su desenvolvimiento psicológico y en su desarrollo espiritual. Dejemos jugar al niño y juguemos con él para vigorizar sus aprendizajes. El juego es una palanca de creatividad y aprendizaje. No es prudente desalentarlo, mucho menos, impedirlo. Es deber de padres y profesores ofertar, promover, incentivar, supervisar los juegos de los niños. Las situaciones de juego contribuyen a que el niño adquiera mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecen sus aprendizajes futuros. El juego es el medio más adecuado y eficaz para concentrar las energías del cuerpo y del espíritu del niño, es un manantial especial de consecuencias didácticas.” (Calero Pérez , 2011, p. 150)

Sin lugar a dudas el juego es una de las opciones más recomendadas para el aprendizaje, los conocimientos se podrán asentar en la práctica y el niño disfrutará de todo el proceso, volviéndose una experiencia agradable que recordará con mayor facilidad que aquella información que ingresó con presión, de manera repetitiva y no razonada.



3.2 Recomendaciones al momento de crear material didáctico

Los sentidos son el eje central de todos los juegos, y se debe analizar el objetivo de cada uno, ayudando al desarrollo del niño. En el caso de los rompecabezas los sentidos involucrados directamente son el tacto y la vista.

Para desarrollar el material didáctico se tomó en cuenta postulados de Piaget acerca de cada etapa de desarrollo del ser humano, teniendo muy en cuenta su desarrollo cognitivo y motriz para la edad de cinco años en adelante.

A los cinco años de edad el niño adquiere más equilibrio y precisión en los movimientos, tiene una noción clara de los colores y diferencia figuras al encajarlas, cada vez se perfecciona más su destreza manual y su coordinación visual motora.

El niño dentro del juego tiene que manipular y experimentar nuevas acciones. Si la actividad es bien direccionada el niño tendrá un recuerdo agradable de su paso por la escuela, incluso sin estar totalmente consciente del aprendizaje adquirido.

El material didáctico realizado para este trabajo se basa en el juego sensorial. El material para un niño de cinco años en adelante puede variar en tamaño ya que el niño a esa edad va adquiriendo poco a poco más destreza en las manos, atención, agudeza visual. Puede existir variedad de colores y texturas que llamarán aún más la atención del niño.

Para la creación de esta propuesta se tomaron en cuenta todos los aspectos mencionados con anterioridad, logrando así incluir en el material didáctico diferentes grados de dificultad aplicados para ser utilizados por niños a partir de los cinco años de edad, incluyendo diferentes formas, colores y -en algunos de ellos- texturas.

Como se ha mencionado anteriormente se tomó en cuenta la obra de Araceli Gilbert ya que su trabajo es apto para la educación del niño en varios sentidos. A continuación se listan algunos aspectos es los que puede aplicarse a su obra a nivel didáctico:

- Puede abarcar el campo de la geometría,
- Aplica al uso y práctica de la memoria,
- Sirve para distinguir y categorizar colores y texturas,
- Permite una aproximación lúdica al arte ecuatoriano,



- Difunde y pone en valor la obra de los artistas ecuatorianos

De manera general se pueden sintetizar los beneficios del juego citando a Marianne Torbert, quien en su libro *Juegos para el desarrollo motor*, menciona los siguientes aspectos:

- Preparación, estar alerta
- Atención, concentración
- Recepción, percepción
- Reconocimiento de patrones, relaciones y contrastes
- Selectividad, discriminación
- Comprensión, traducción, interpretación
- Análisis
- Generación de soluciones alternativas
- Toma de decisiones
- Planeación motriz o praxia
- Memoria, almacenamiento de datos
- Aplicación apropiada de la información
- Transferencia del aprendizaje
- Evaluación". (Torbet, 2015, p. 114)

A continuación se explicará el proceso de construcción del material didáctico, para lo cual se incorporaron en este trabajo varios saberes adquiridos a lo largo de los años de instrucción universitaria, incluyendo el manejo de herramientas digitales y la pedagogía y didáctica aplicada a las artes.

3.3 Beneficios del rompecabezas como herramienta didáctica

El objetivo planteado para el diseño y construcción de los rompecabezas de fue integrar la obra de Araceli Gilbert en una propuesta lúdica para el aprendizaje artístico dentro de los contenidos curriculares de educación artística para niños de 5 años en adelante, buscando incentivar el arte ecuatoriano en los primeros años de escolarización, pero de una forma atractiva para el niño, generando así una alternativa que incentive el juego y al mismo tiempo la educación.



Se tomó como referente a Gilbert, ya que es una artista cuya obra es poco conocida dentro del país y menos aún estudiada en los establecimientos educativos. Después de un acercamiento previo a un número reducido de artistas, y con base en la idea de incentivar el arte ecuatoriano desde temprana edad, la obra de esta artista – muy rica y potente por el uso de formas y colores- se reveló idónea en todos los sentidos: el uso y disposición espacial de las figuras geométricas, los colores y las composiciones abstractas sugerían la posibilidad de diseñar rompecabezas en base al diseño de dichas obras. Así se pudo encontrar un conector entre la educación, el arte y el juego.

Para realizar este trabajo se tomaron en cuenta los siguientes criterios de evaluación para educación general básica preparatoria utilizados en la asignatura de educación cultural y artística:

- “Identifica y describe las cualidades de imágenes, texturas, sonidos, olores y sabores del entorno próximo, natural y artificial, como resultado de procesos de exploración sensorial.
- Expresa emociones, vivencias e ideas a través de la creación individual de sencillas producciones artísticas en situaciones lúdicas.
- Participa en acciones y creaciones artísticas colectivas a través de juegos y otras actividades libres o dirigidas.” (MINEDUC, 2016).

Además, se tiene en consideración que para la edad de cinco años se recomienda mantener a la vista de los niños la obra impresa o proyectada para que puedan reconocer colores y figuras; en edades más avanzadas se recomienda trabajar con ejercicios de memoria y de lógica al momento de cuadrar las piezas; y en edades aún más avanzadas se puede trabajar como un ejercicio de memoria y rapidez mental.

Cabe insistir, finalmente, en que las posibilidades de aprendizaje vinculadas con el arte son infinitas y que éstas únicamente se encuentran sujetas a la creatividad y preparación del docente encargado del área; de esta forma se propone el uso de los rompecabezas diseñados en este trabajo, siendo conscientes que esta solución puede

ser aplicada para cualquier materia o proceso de aprendizaje, y proponiendo mediante su uso una experiencia diferente a la de la escuela tradicional.

3.4 Creación de material didáctico en torno a la obra de Araceli Gilbert

Para la elaboración del material didáctico se seleccionaron cinco obras de Gilbert tomando en cuenta criterios de construcción, distribución en el espacio y cromática.



Figura 8. Ibídem: Figura 4

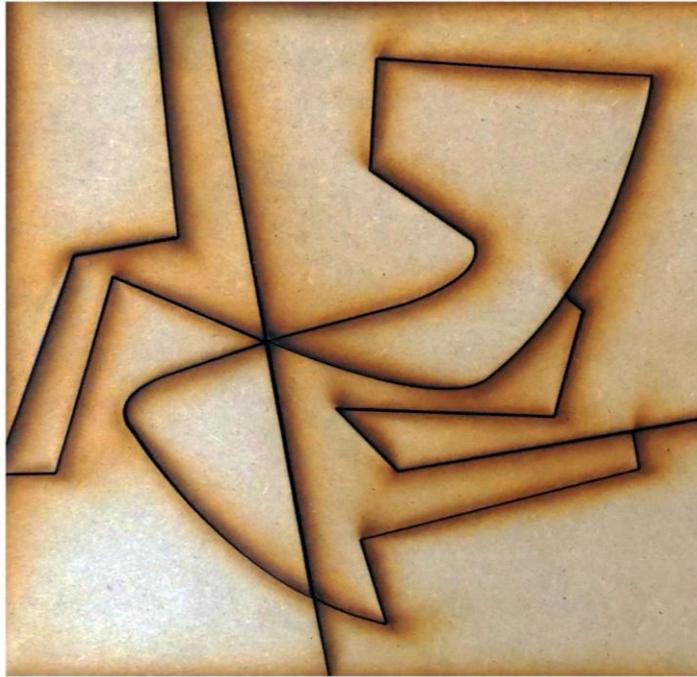


Figura 9. Diseño de rompecabezas a partir de la obra

Esta obra fue escogida por su fluidez en las formas y su gama cromática en la que se puede visualizar el contraste de colores cálidos con fríos, esta obra pensada en forma de rompecabezas sirve mucho para la construcción motriz y espacial para el niño.



Figura 10. Lironda Rosa. Araceli Gilbert. 1953.
Fuente: Archivo Blomberg



Figura 11. Diseño de rompecabezas (I)

Lironda Rosa mantiene armonía, equilibrando las formas con el color, esta obra de arte funciona muy bien como rompecabezas por la versatilidad de sus formas.



Figura 12. Ibídem, Figura 6. Fuente: Archivo Blomberg

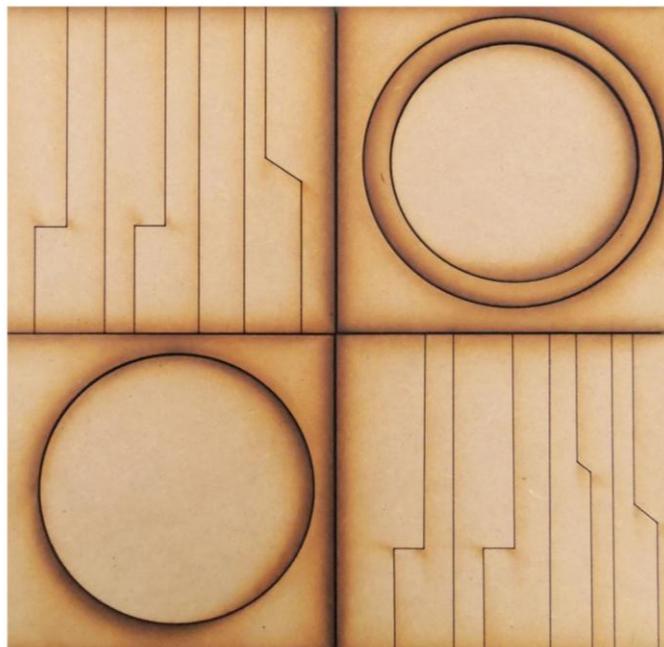


Figura 13. Diseño de rompecabezas (II)

Elogio al círculo fue pensado principalmente como un rompecabezas con un grado de dificultad bajo, pero que sobre todo pueda proporcionar otra experiencia táctil, incluyendo en éste diferentes texturas que pueden ser captadas y diferenciadas por los niños.



Figura 14. *Mirage.* Araceli Gilbert. 1955
Fuente: Archivo Blomberg



Figura 15. Diseño de rompecabezas (III)

Mirage muestra un grado de dificultad más alto por la cantidad de piezas que fueron creadas a partir de la obra, por lo que se recomienda utilizarlo en la edad de cinco años con la guía del docente o adulto dentro del espacio de juego. Para las edades superiores a los cinco años se puede ocupar imágenes como referencia.



Figura 16. *Tout se tient*. Araceli Gilbert. 1953.
Fuente: Archivo Blomberg

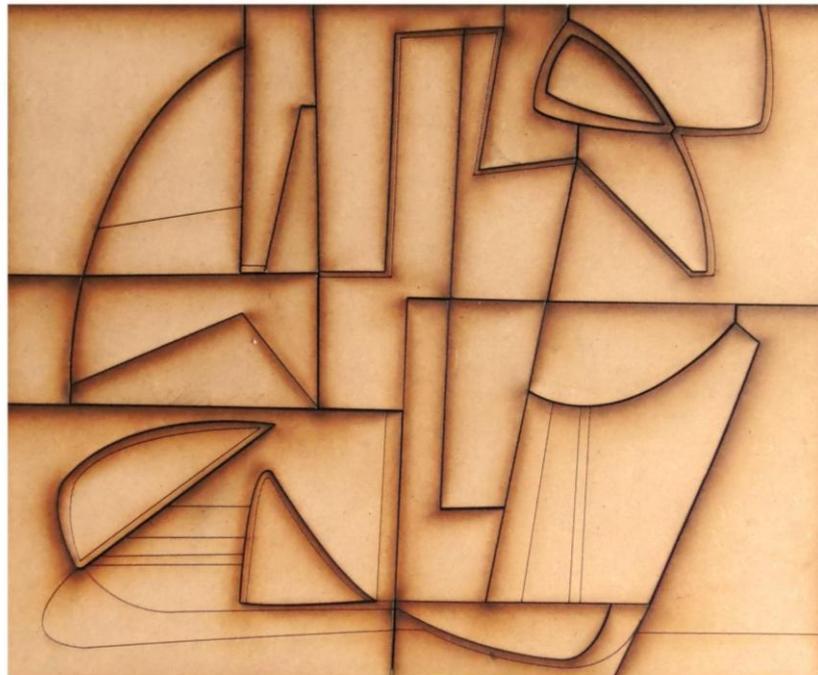


Figura 17. *Tout se tient (rompecabezas)*

Al igual que la obra *Mirage*, *Tout se tient* se visualiza tanto para los cinco años como para edades más avanzadas; las formas y colores que utiliza la artista se llegan a equilibrar, provocando un impacto visual muy agradable. Esta obra -pensada

como rompecabezas- mantiene un alto grado de dificultad según las destrezas requeridas para las edades de cinco años en adelante.

3.4.1 Proceso de construcción de rompecabezas.

1. Las imágenes seleccionadas fueron replicadas en el programa Ilustrador, se trabajó en base a vectores lo cual ayudó a tener mayor precisión en el corte y facilidad en el proceso de cambio de escalas de las diferentes piezas.

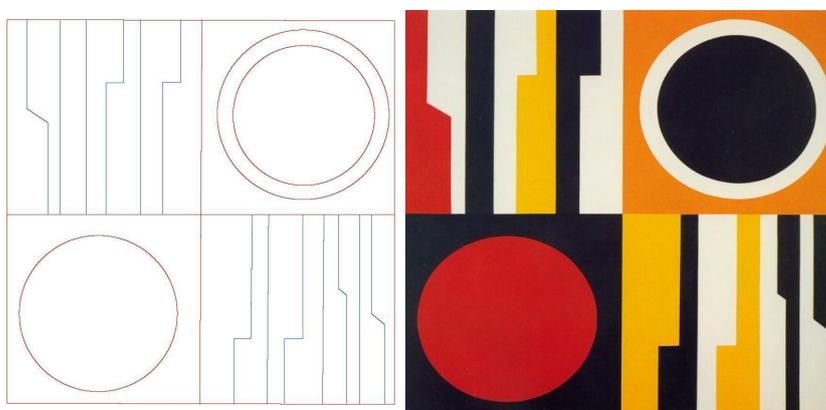


Figura 18. Proceso 1: Boceto realizado en Ilustrador. 2018.

2. Las líneas de corte se diferencian con el color rojo y las líneas de trazo con el color azul, como puede observarse en el gráfico que se presenta a continuación:

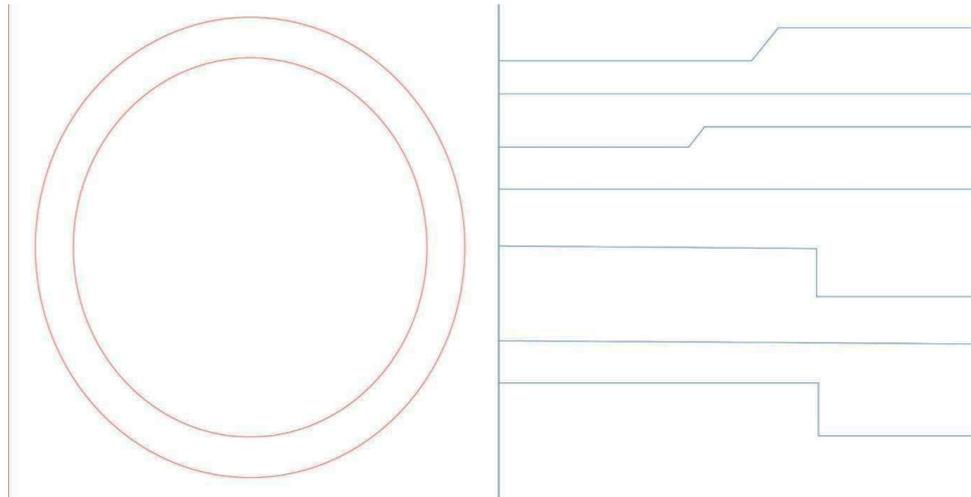


Figura 19. Proceso 1: Boceto1 realizado en Ilustrador. Plano detalle (a). 2018.

3. Definidas las líneas de corte, se debe elegir el soporte, cabe señalar que se realizaron pruebas antes de escoger el mismo, tomando en cuenta que las piezas no podían ser pequeñas y delgadas por motivos de manipulación para el niño, la madera contrachapada o MDF de 9 milímetros funcionó muy bien dentro de las pruebas, siendo un material resistente.

4. Se escogió el corte láser ya que se trabajó a base de vectores y al momento de realizar el trazado del rompecabezas en Ilustrador, el láser reconoce cada objeto con exactitud.

¹ Se puede observar todo el proceso en Anexos.

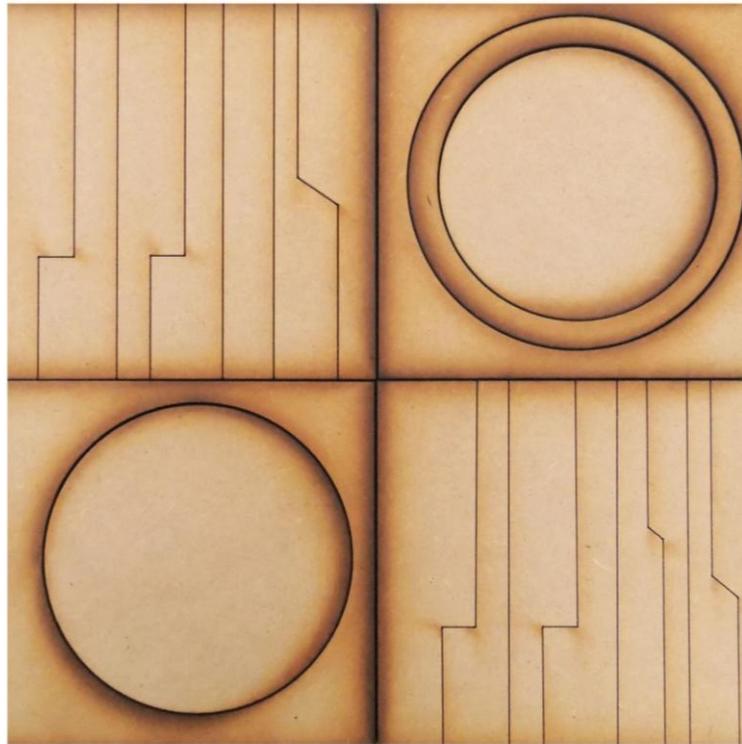


Figura 20. Proceso 1: Boceto realizado en Illustrator. Plano detalle (b). 2018.

5. Una vez cortadas las figuras fueron lijadas y pintadas, de igual forma se realizaron pruebas con varias pinturas y técnicas, escogiendo pintura en spray ya que brinda un acabado plano que no se consigue con brocha.

6. Al final se aplicó una capa de laca para que el color se fije y sea apto para la manipulación, se pintaron tres de cinco rompecabezas para dar libertad a los niños de poder incluir un toque personalizado en los rompecabezas sobrantes.

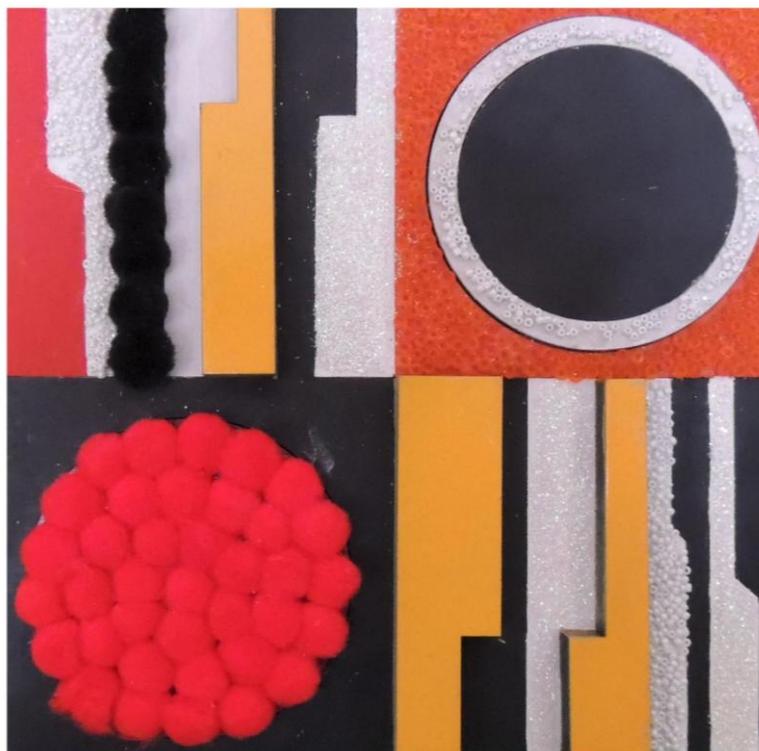


Figura 21. Proceso 1: Boceto realizado en Ilustrador. Plano detalle (c). 2018.

3.4.2 Consideraciones que se deben tener en cuenta al momento del juego para un niño de 5 años en adelante.

Se puede incluir gráficos y una explicación breve en torno a la artista ecuatoriana y su obra a manera de introducción, así el momento de realizar el juego las imágenes se volverán más familiares y serán identificadas fácilmente.

Se debe tener claro el objetivo del material didáctico, en este caso de debe explicar que se tiene que encajar todas las piezas hasta formar la figura deseada y sobre todo crear en los niños una noción o acercamiento hacia la artista y su obra.

La organización dentro del juego debe ser concebida desde el inicio ya que el material didáctico puede modificarse de varias maneras para diferentes edades; por ejemplo, para niños entre los cinco y seis años se recomienda mostrar la base de la figura que se encontrará en el tablero de soporte del rompecabezas, o jugar con los colores y texturas reconociendo e identificando cada una de ellas.



Si el material didáctico va a ser desarrollado para niños mayores a las edades de cinco y seis años se recomienda regular el grado de dificultad del mismo, el material puede ser modificado quitando la guía base, en el caso de los adultos se puede considerar como ganador el que construya la figura con el menor tiempo posible.

Las reglas básicas del juego (armar el rompecabezas) nos pueden ayudar a limitar la primera experiencia que tiene que velar por los objetivos del juego. Como todo juego el material didáctico puede incluir variantes así que si se quiere experimentar con el material de otra manera el proceso no debe ser tan rígido y depende mucho de la capacidad creativa del docente y de los niños, siempre y cuando se identifique quien es la artista y su obra, así como se tomaron en cuenta anteriormente variantes de edad y grado de dificultad.

Una vez concluido el juego, se puede realizar un diálogo con los niños sobre sus experiencias en torno al material didáctico y el acercamiento a la obra de la artista ecuatoriana Araceli Gilbert.

Para la producción del material didáctico se han pedido los derechos de imágenes a Archivo Blomberg, los mismos que son cortesía siempre y cuando las imágenes sean utilizadas para la investigación y la utilización de las mismas dentro de la producción del presente trabajo de titulación.



Conclusiones

Al realizar este material didáctico se busca generar una propuesta para que el alumno pueda aprender y el docente proponer los contenidos de una manera más creativa.

Dentro de la nueva propuesta de currículum en educación básica se ve necesario poder crear -desde el arte-, un tipo de material que no sólo cumpla una función pictórica sino que, al mismo tiempo, se pueda aprender de ella.

La finalidad de este trabajo fue encontrar en el arte una respuesta creativa ante la inquietud de no visualizar dentro del currículum para educación básica algún referente ecuatoriano dentro de la materia de educación artística; razón por la que se espera que este material didáctico pueda ser incluido en varios centros educativos.

La propuesta también busca llamar la atención del docente demostrando que muchos de los contenidos propuestos por el currículum de educación ecuatoriano se pueden manejar de diferentes maneras, provocando más interés y disfrute para el niño mientras aprende.

El ejercicio fue llevado a cabo dentro de la hora de talleres en la escuela Pasos de la ciudad de Cuenca; estas horas son opcionales y cada alumno tiene la libertad de escoger alguna actividad extracurricular. En la realización de esta práctica se contó con la presencia de seis niños durante la primera prueba. En primer lugar se generó un diálogo acerca del arte ecuatoriano y la importancia de conocer a los artistas de nuestro medio; a continuación se habló sobre Araceli Gilbert y se procedió a armar los rompecabezas con todas sus especificaciones.

Ya que el espacio de talleres está conformado por estudiantes de diferentes edades se tuvo la oportunidad de trabajar con niños desde los cinco hasta los ocho años de edad, pudiendo comprobarse que el material didáctico funciona de la manera como se planteó para que pueda ser usado por niños de cinco años en adelante. De acuerdo a las diferentes edades se realizaron las modificaciones que fueron explicadas anteriormente, aumentando o disminuyendo el grado de dificultad.

El resultado del material didáctico fue el esperado ya que mantuvo a los niños concentrados y entretenidos; al final de la sesión de juego y aprendizaje se realizó una retroalimentación de lo aprendido, procurando asentar los saberes adquiridos.

Este proyecto se mantiene abierto a nuevas investigaciones en torno al tema, y se proyecta a la posibilidad de trabajar con otros artistas ecuatorianos, con diferentes modalidades de juego y aprendizaje y con diferentes rangos de edad.



Figura 22. Experimentación con el material didáctico de la propuesta (1)

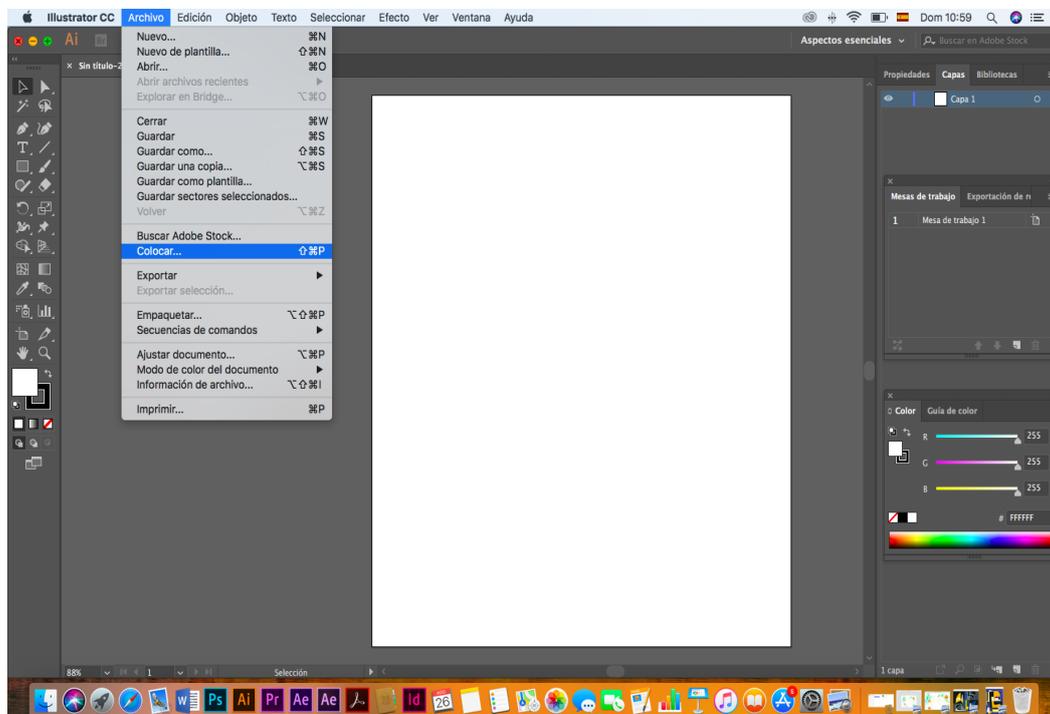
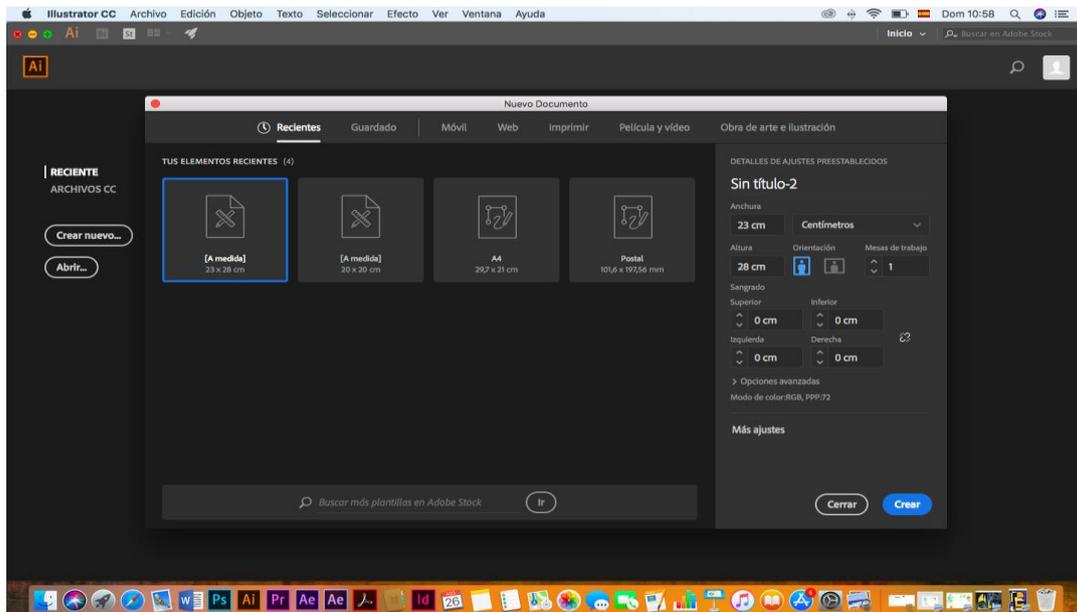


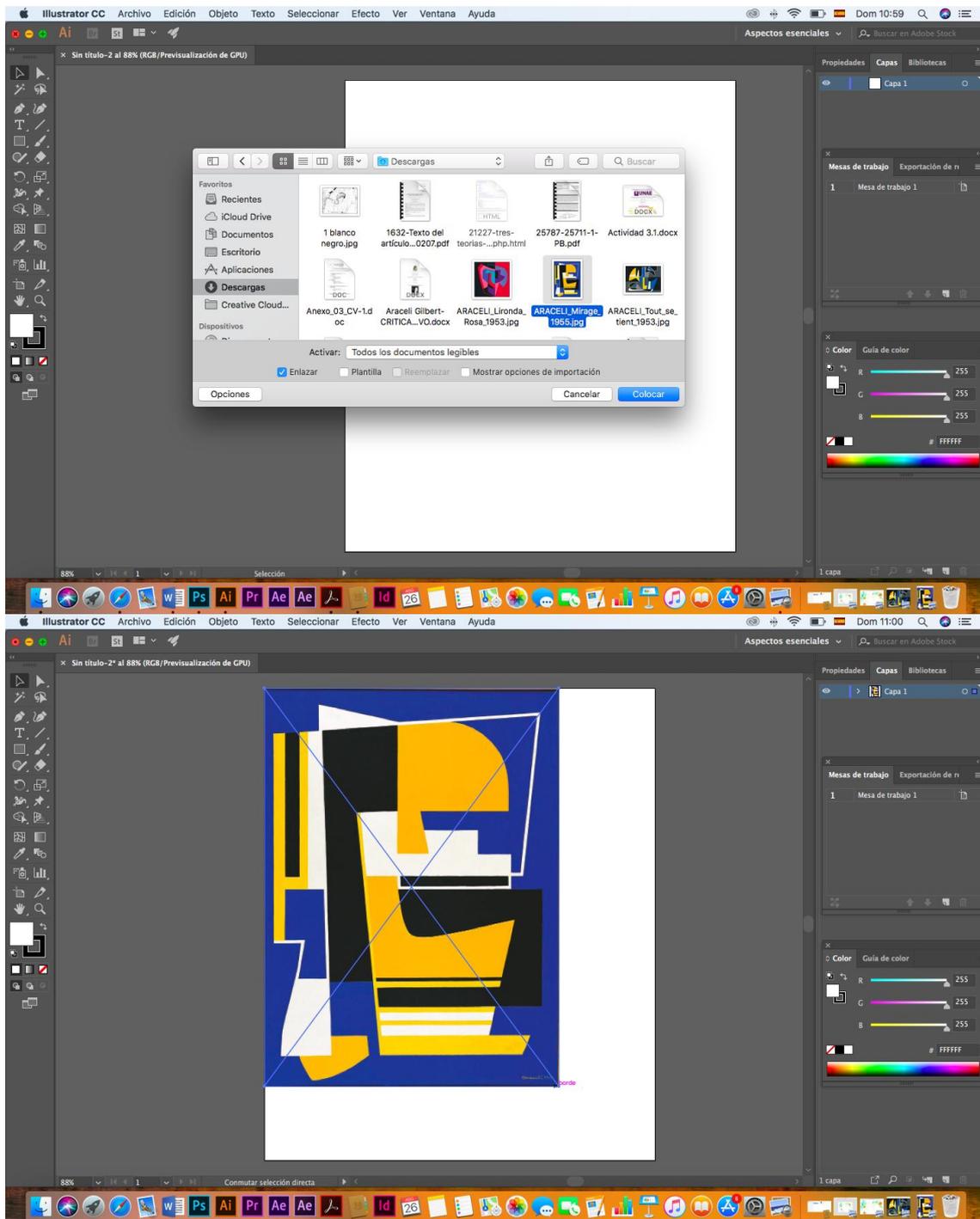
Figura 23. Experimentación con el material didáctico de la propuesta (2)

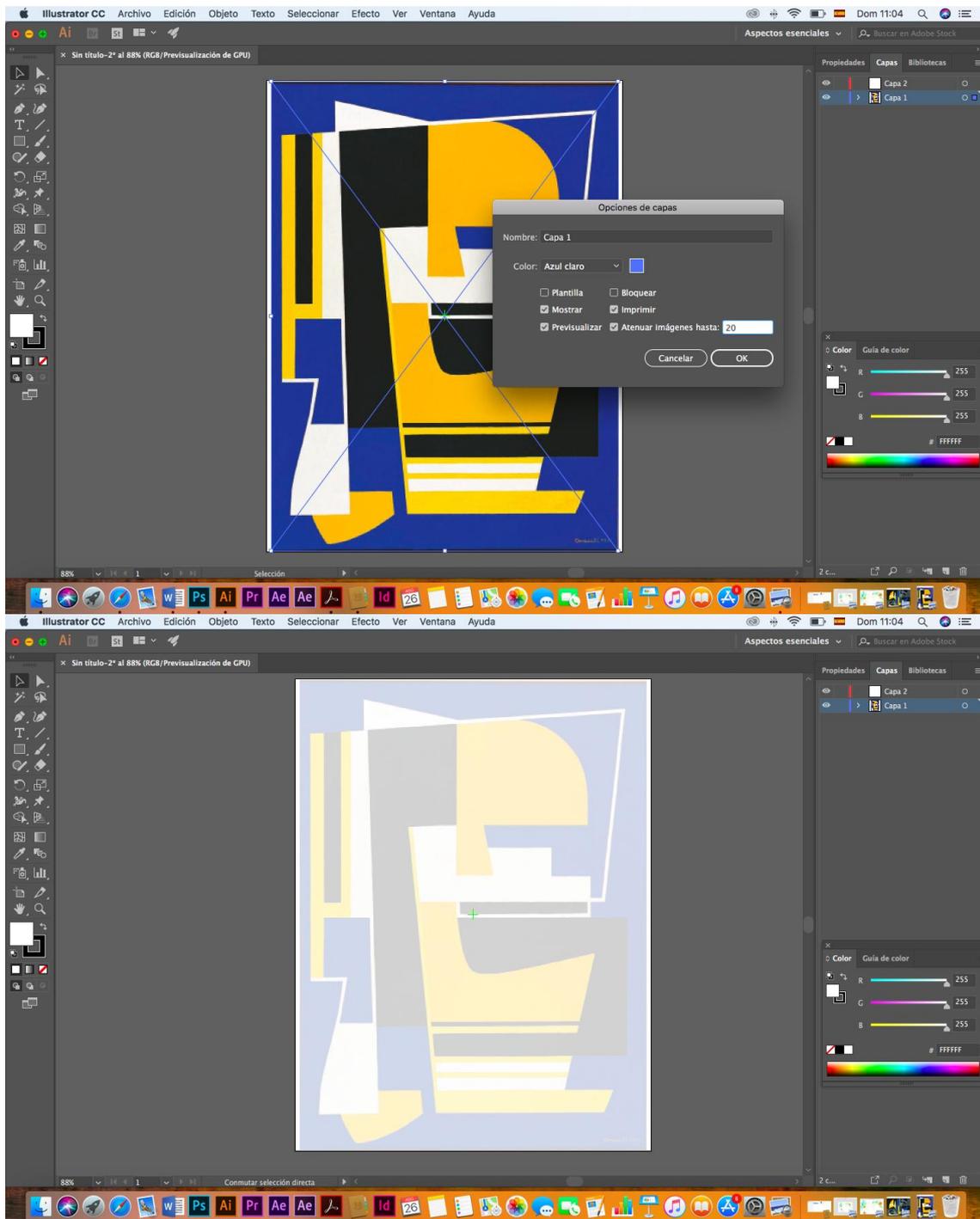


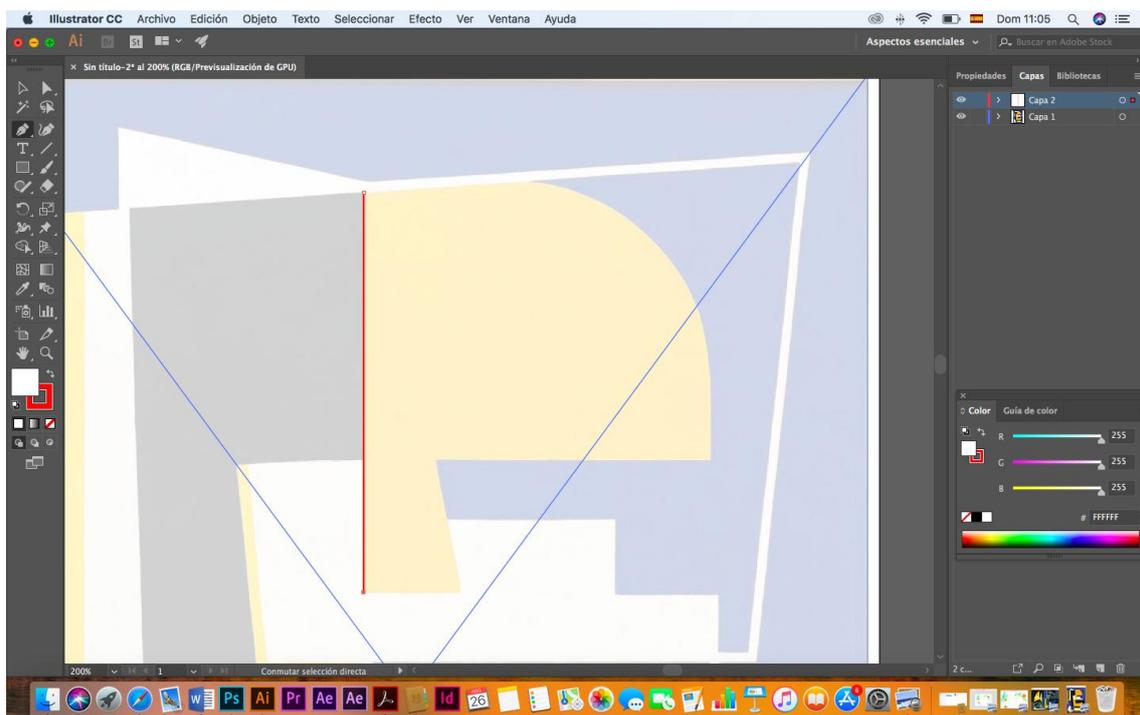
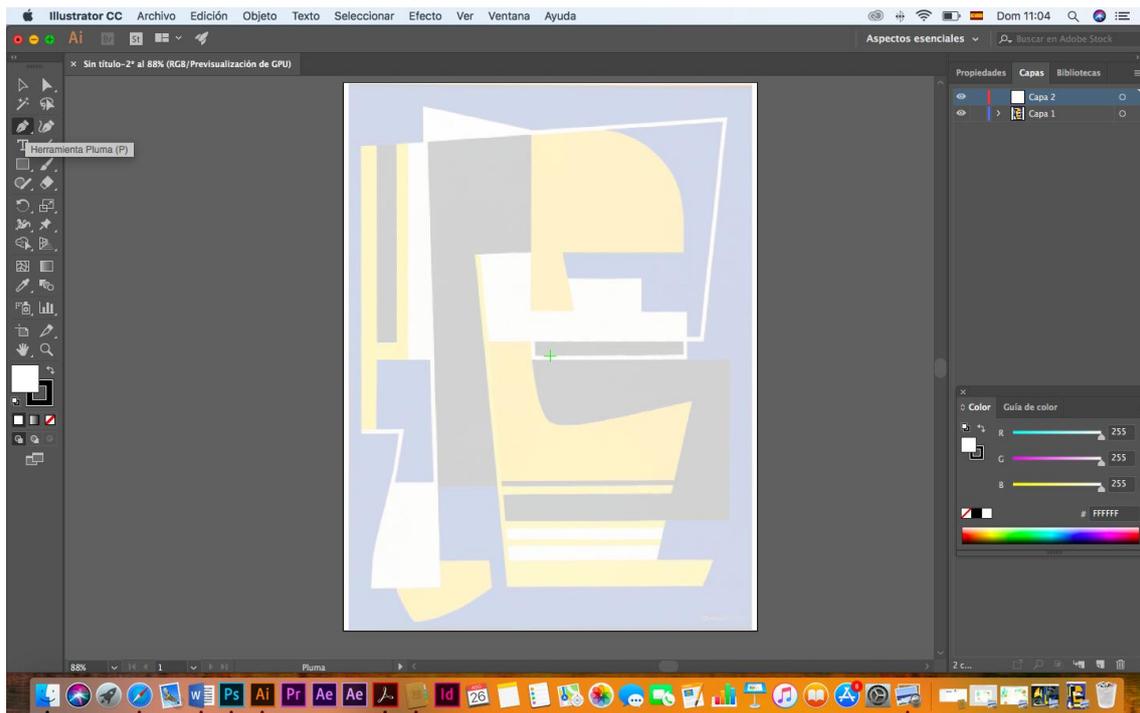
Anexos

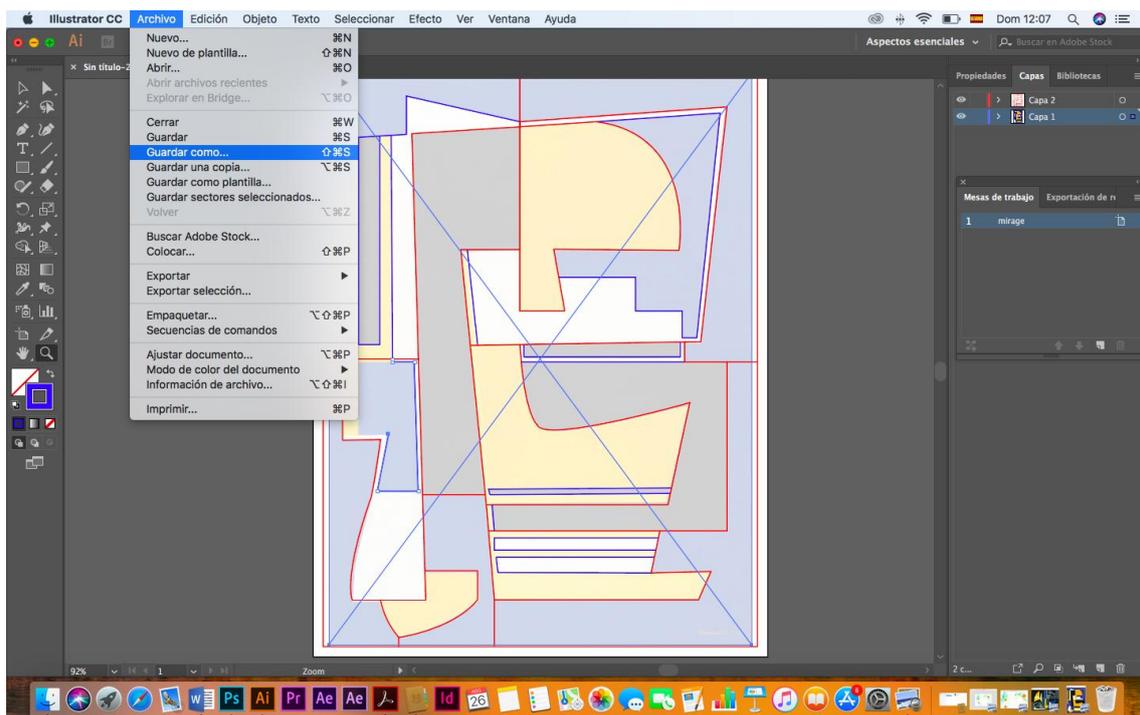
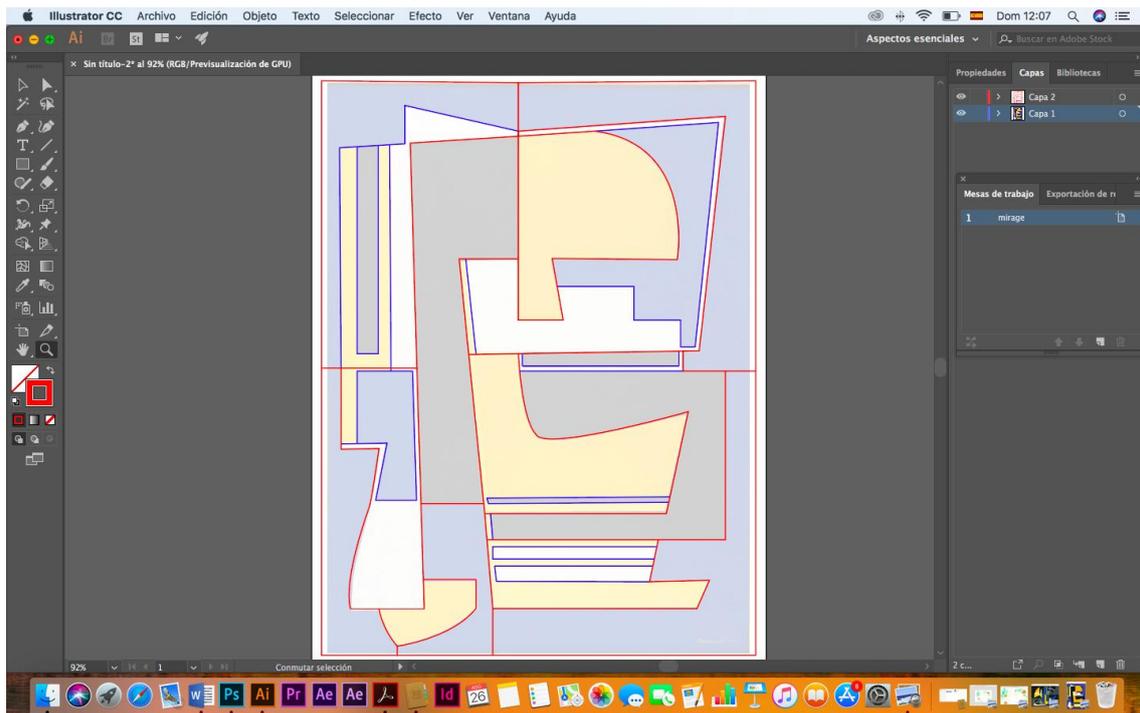
Anexo I: Proceso de construcción de la propuesta de material didáctico

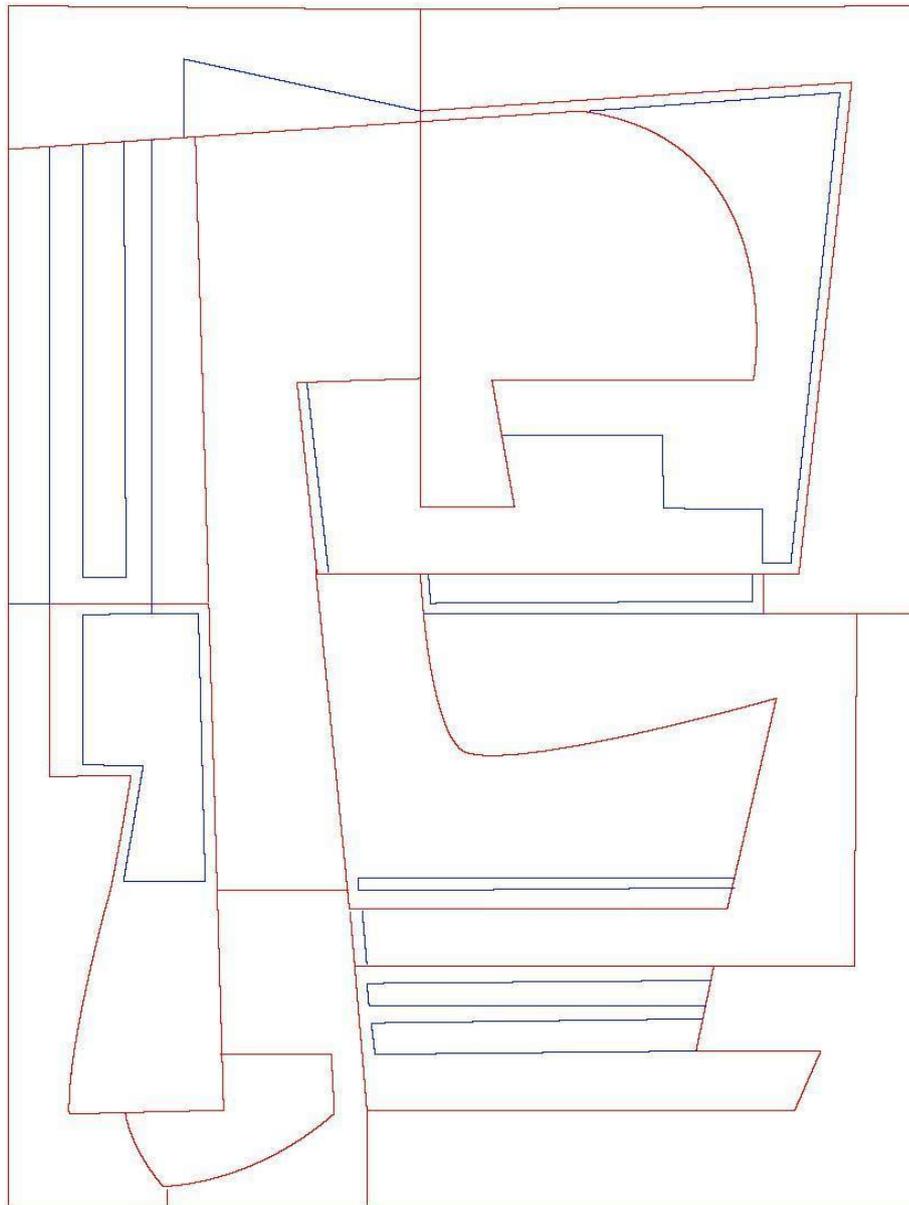


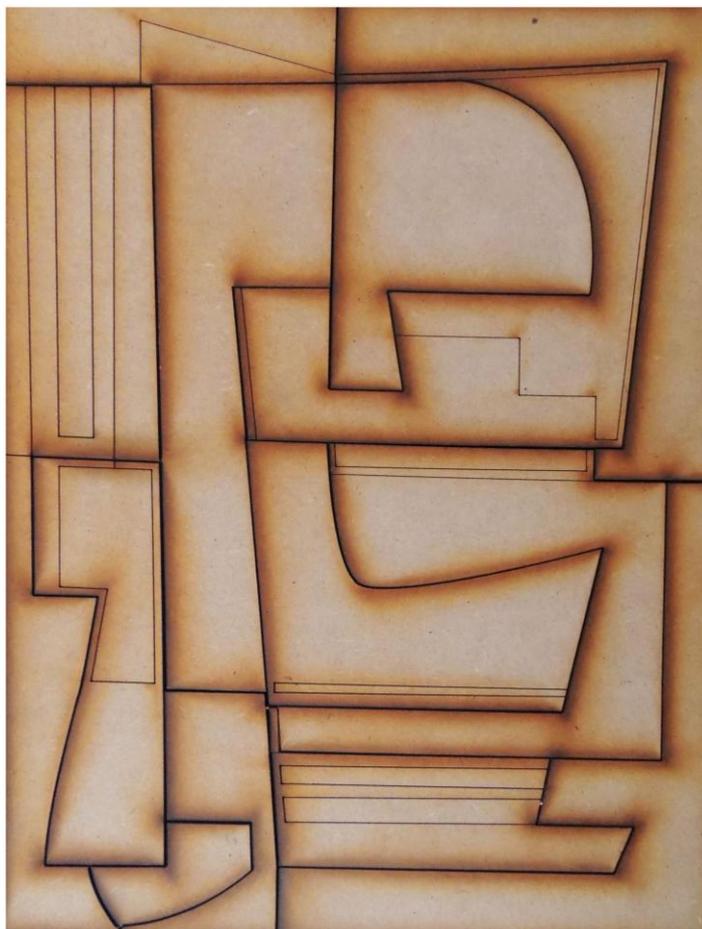


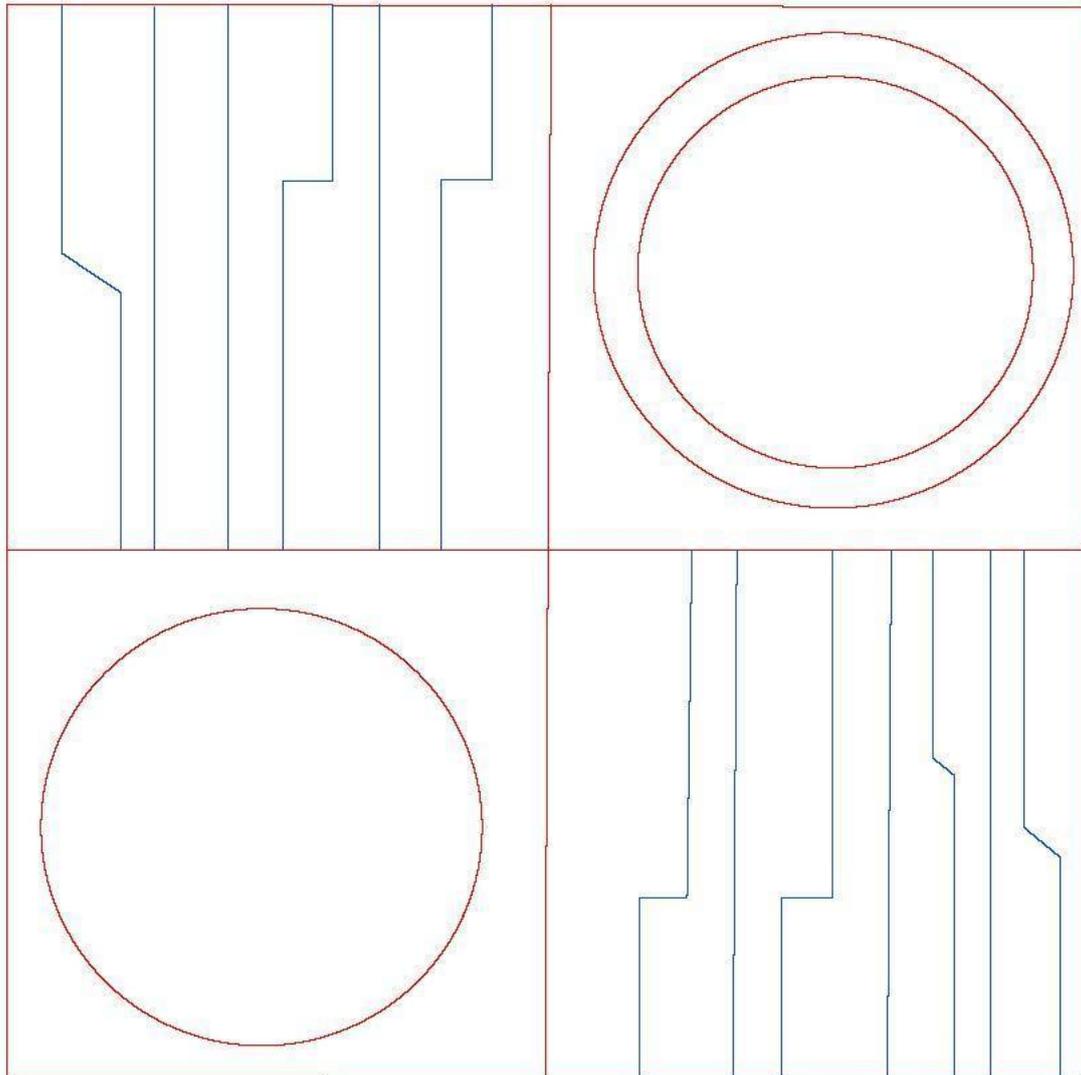


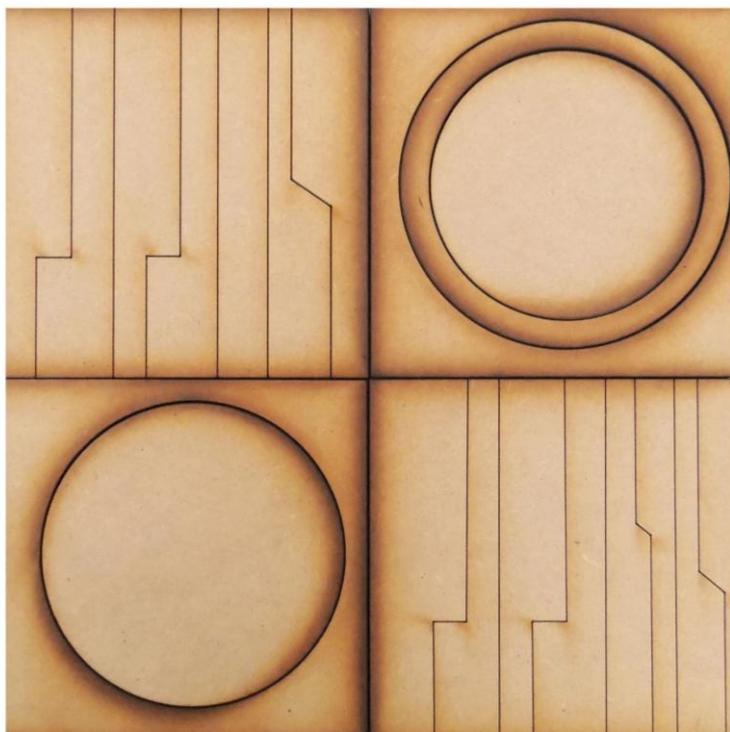


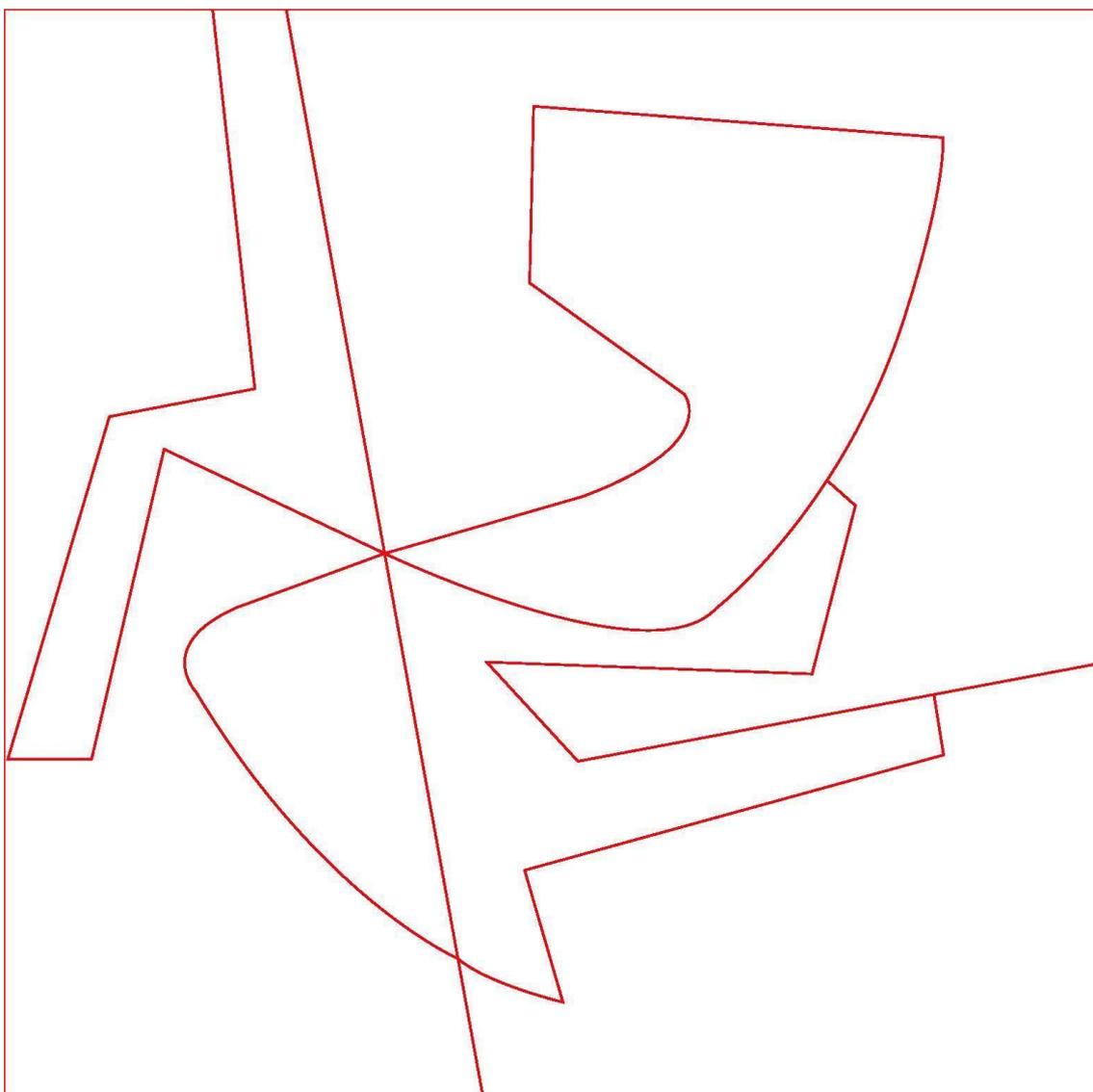


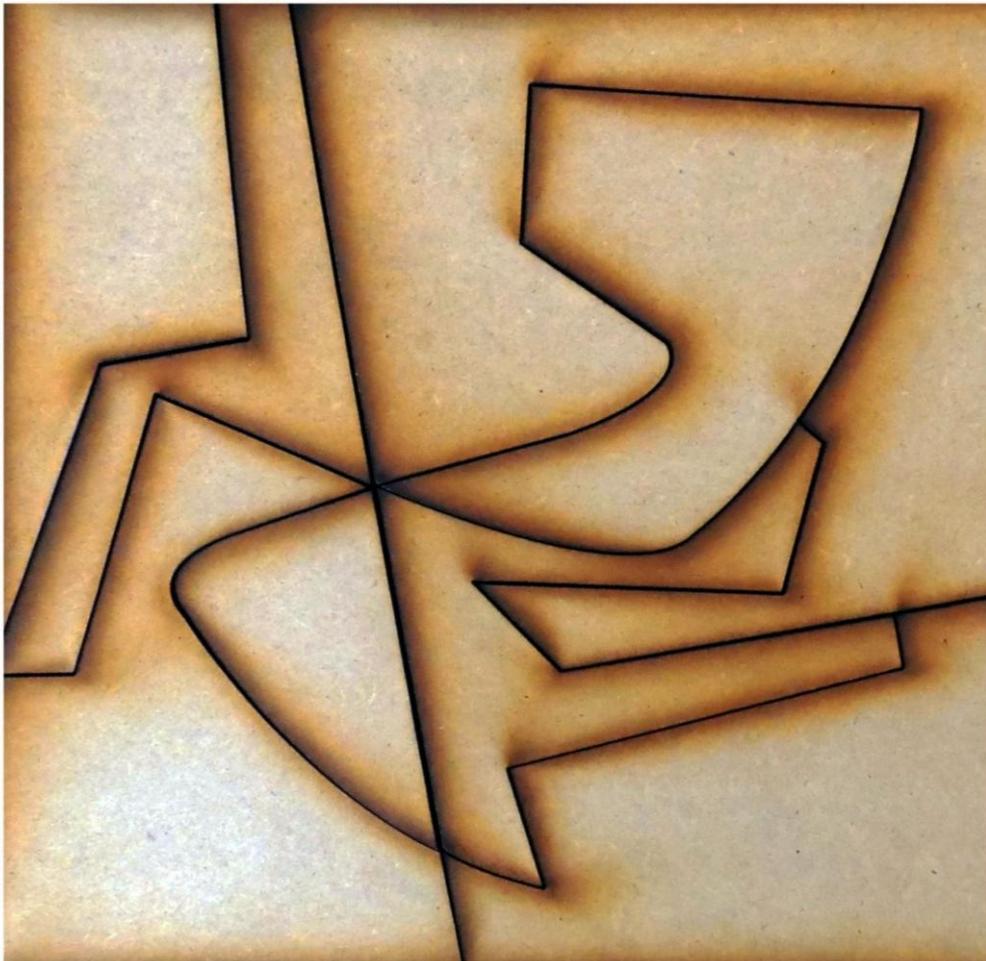


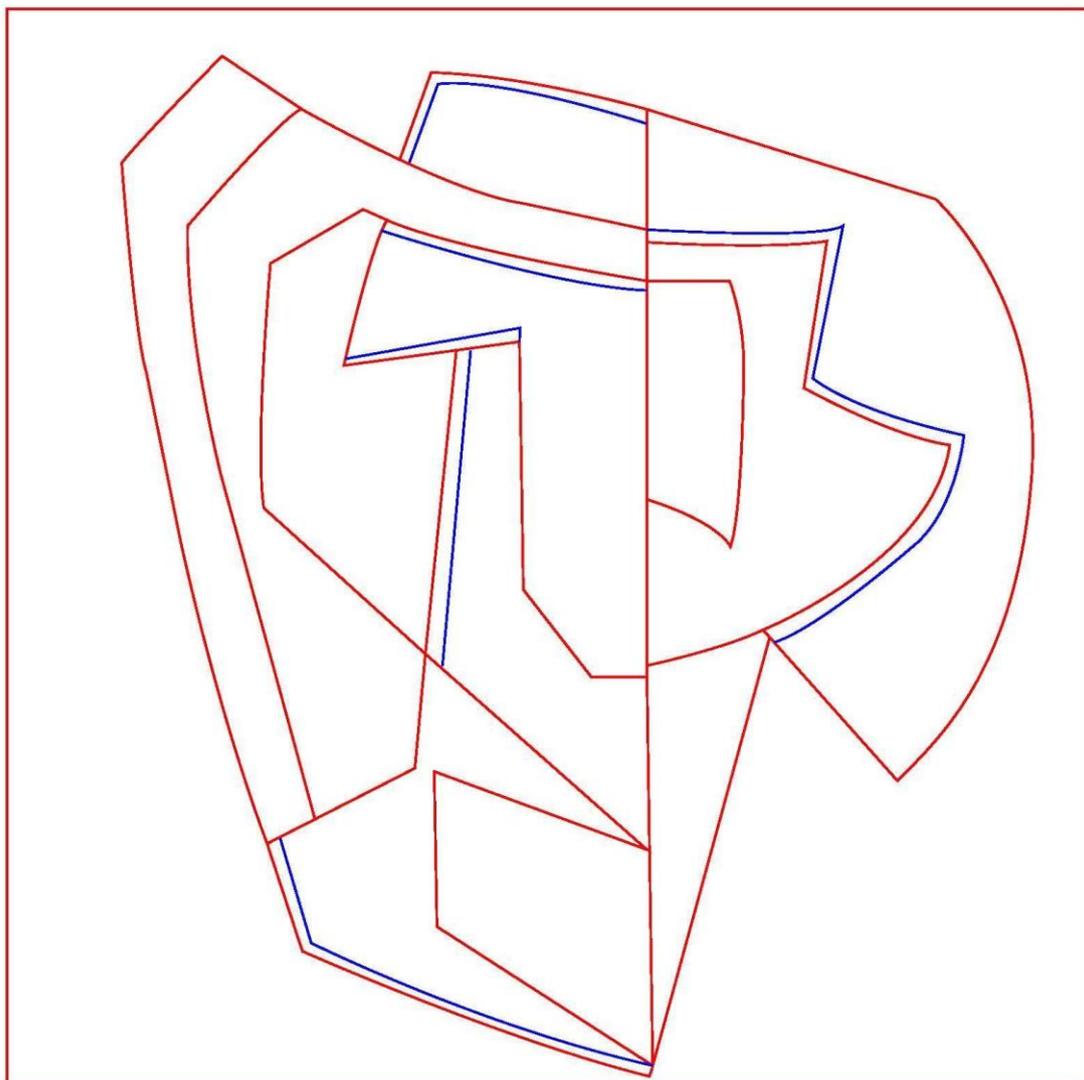




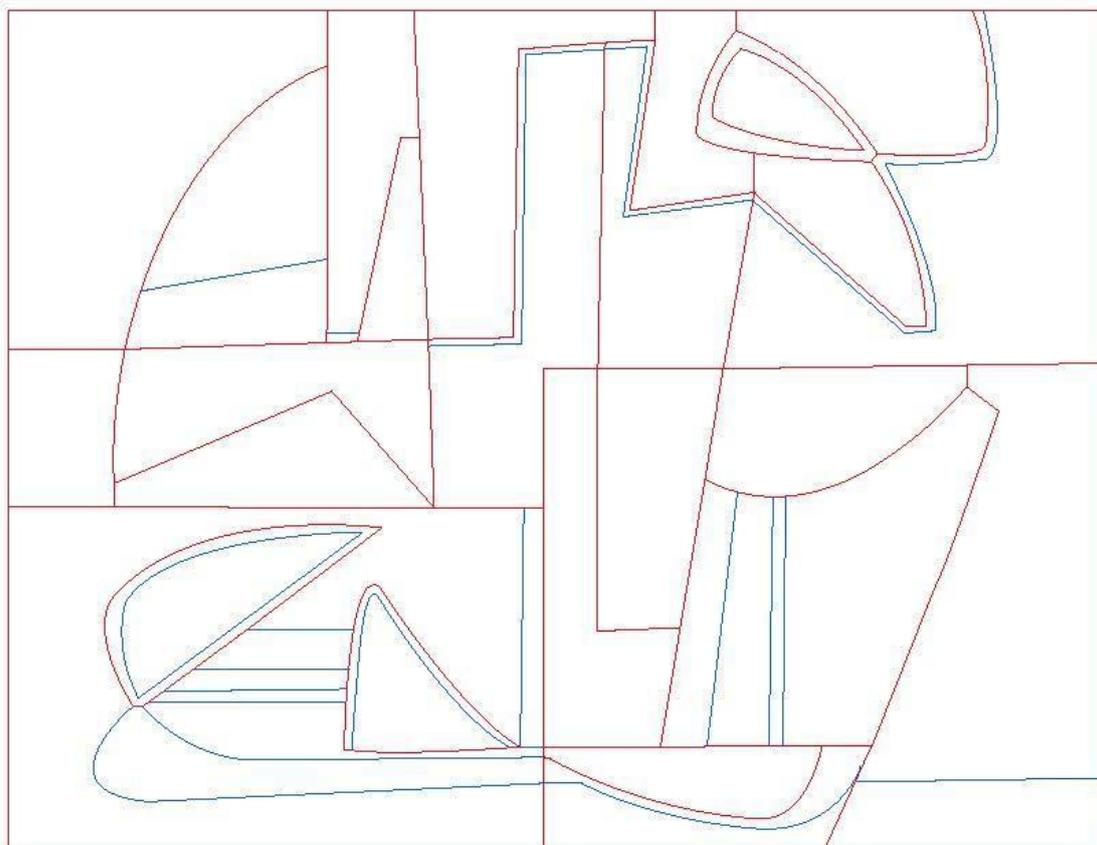


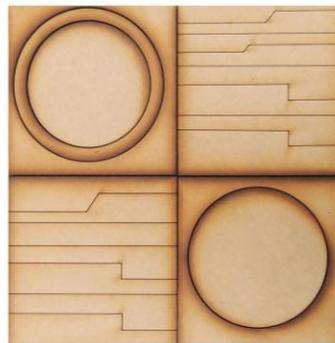
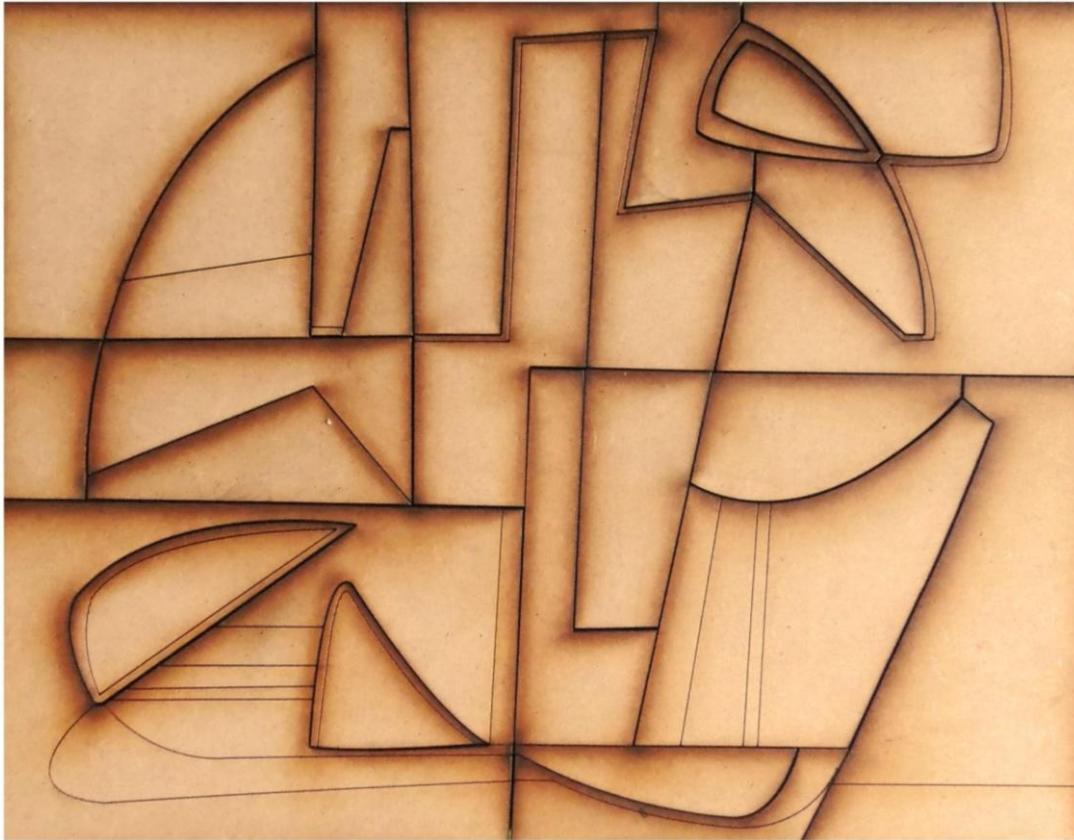


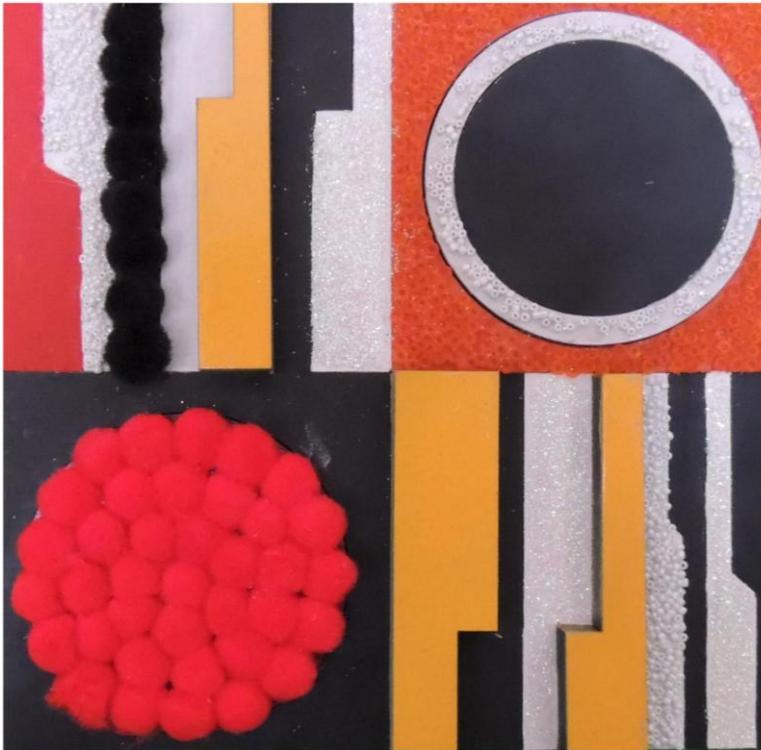














Anexo II: Registro fotográfico de aplicación de juego didáctico

























Bibliografía

- Ausubel, D. (1968). *Educational Psychology: A Cognitive View*. New York: Holt & Rinehart.
- Dewey, J. (1989). *Cómo pensamos*. Barcelona: Paidós.
- Gardner, H. (1995). *Inteligencias Múltiples*. Barcelona: Paidós.
- MINEDUC. (2016). *Ministerio de Educación del Ecuador: Currículo de Educación Cultural y Artística para Educación Inicial, Básica y Bachillerato*. Retrieved from <http://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-cultural-y-artistica>
- Tarrés, S. (2016, 2 18). Guía infantil. Retrieved from <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/beneficios-de-los-juegos-de-construccion-para-los-ninos/>
- Torbet, M. (2015). *Juegos para el desarrollo motor*. Córdoba: Editorial Brujas.
- Vital, M. (2008). *Inteligencias Múltiples según Howard Gardner*. Adiomá.
- Oña, L. (2002). El arte de Araceli: Aproximación a la Artista. *Mujeres en las Artes Visuales Latinoamericanas*(33), 69-76.
- OCDE. (2016). *PISA 2015. Resultados clave OCDE*. Retrieved from <https://www.oecd.org/pisa/pisa-2015-results-in-focus-ESP.pdf>
- Blomberg, R. (s.f.). *Galería de Araceli Gilbert*. Archivo Blomberg. Obtenido de archivoblomberg.org
- Casillas, M. Á. (2011). Aspectos importantes de la creatividad para trabajar en el aula. *Revista Educar*.
- Klimenko, O. (2008, 10 22). La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI. (U. d. Sabana, Ed.) *Educación y Educadores*, 11(2). Retrieved from <http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/740/1717>
- Arnheim, R. (1993). *Consideraciones sobre la educación artística*. Barcelona: Paidós.
- García López, A. G. (2010). *Los juegos en la educación física de los 6 a los 12 años*. Barcelona: INDE.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Valdez, R. (2014, Noviembre 10). *SlideShare*. Retrieved from SlideShare:

<https://es.slideshare.net/RosanaValdez2/creatividad-e-imaginacin>

Grupo Competir. (2016, Agosto 1). *El Éxito Educativo de Finlandia: Michael Moore*. Retrieved from *El Éxito Educativo de Finlandia: Michael Moore*:

<https://www.youtube.com/watch?v=2HGu5zyq5yI>

Moya, M., & Choin, D. (17 de Noviembre de 2017). *La formación cultural y artística en la educación inicial y general básica en Ecuador: un acercamiento desde unidades educativas de Azogues*. Obtenido de *Revista de Investigación y Pedagogía del Arte*:
<https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/revpos/article/view/1423>