

# ARTE Y CULTURA

PROGRAMA ESCUELAS DE TIEMPO COMPLETO EN EL DF



ADMINISTRACIÓN FEDERAL  
DE SERVICIOS EDUCATIVOS  
EN EL DISTRITO FEDERAL

SEP



Programa  
Escuelas de Tiempo Completo en el Distrito Federal

## Arte y cultura

Orientaciones para fortalecer la práctica docente



ADMINISTRACIÓN FEDERAL  
DE SERVICIOS EDUCATIVOS  
EN EL DISTRITO FEDERAL

**SEP**



El cuaderno *Arte y cultura* fue editado por la Administración Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal a través de la Dirección General de Innovación y Fortalecimiento Académico, y forma parte de la serie Orientaciones para fortalecer la práctica docente del Programa Escuelas de Tiempo Completo en el Distrito Federal.

### **Secretaría de Educación Pública**

Dr. Alonso Lujambio Irazábal

### **Administración Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal**

Dr. Luis Ignacio Sánchez Gómez

### **Coordinación y asesoría académica**

Mónica Hernández Riquelme

Pedro Gabriel Jiménez

### **Autoría**

Alma Rosa Contreras Sánchez

### **Colaboración**

Efrén Bautista Sevilla

### **Lectura**

Silvia Adriana Gutiérrez Álvarez

José Gutiérrez García

María Teresa González Cruz

### **Edición, diagramación y diseño**

Palabra en Vuelo SA de CV

D.R. 2009, Administración Federal de Servicios Educativos del Distrito Federal  
Parroquia 1130, colonia Sta. Cruz Atoyac, 03310, México, DF.  
(en trámite)

Impreso en México

Distribución gratuita – Prohibida su venta

# ÍNDICE

Presentación	5
Programa Escuelas de Tiempo Completo en el DF	6
Introducción	9
El arte y la cultura: un binomio complejo	11
La importancia de la Educación Artística	12
Elementos para el desarrollo artístico	19
Educación Artística y vinculación con los temas curriculares	19
Educación Artística y momentos de trabajo	24
¿Cómo nos organizamos?	24
Cómo caracterizar cada lenguaje artístico y qué hacer para favorecer a cada uno de ellos	26
La creatividad para la expresión y la apreciación artísticas	26
Lenguajes artísticos	27
Visitas a recintos y espacios culturales: enlace entre cultura y arte. ¿A dónde quieres ir?	49
Primera sesión	51
Segunda sesión	51
Durante la visita: descubrir, imaginar y conocer	52
Después de la visita: crear y transformar	53
El papel del docente	54
Explorando la educación artística	
Fichas de trabajo	57
Bibliografía	75
Para saber más	77



## PRESENTACIÓN

### **Directivos y maestros:**

El cuaderno *Arte y cultura* forma parte de un conjunto de materiales educativos que tiene como objetivo fortalecer la práctica de los maestros del Programa Escuelas de Tiempo Completo en el Distrito Federal. Asimismo, pretende apoyarles en su trabajo docente proporcionándoles orientaciones y sugerencias para ampliar las oportunidades de aprendizaje de las niñas y los niños; profundizar en el tratamiento de los contenidos del plan y programas de estudio; así como realizar actividades significativas, lúdicas e interesantes para ellos con la finalidad de que desarrollen competencias básicas, mejoren sus niveles de aprendizaje y logren el perfil de egreso de la educación básica.

Este cuaderno tiene la finalidad de proporcionar orientaciones y sugerencias para que los maestros propicien experiencias que permitan a los alumnos conocer y reconocer el patrimonio cultural, así como las diferentes manifestaciones artísticas con el apoyo de estrategias que favorezcan la práctica cotidiana de la educación artística.

Adicionalmente a la información contenida en este material educativo, se han propuesto fichas de trabajo que es posible aplicar, adecuar y enriquecer de acuerdo con las necesidades e intereses de sus alumnas y alumnos. Asimismo, se ha dedicado un espacio en el margen de este cuaderno para que escriban las anotaciones que surjan durante su lectura y la realización de actividades.

Así pues, la Administración Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal les desea éxito en su trabajo y agradece, de antemano, a los directivos y maestros sus sugerencias y observaciones para que, con ellas, este material mejore sus contenidos.

# PROGRAMA ESCUELAS DE TIEMPO COMPLETO EN EL DF

**Formación  
integral**


**+ tiempo**

**Planes y  
programas de  
estudio**

## **Para**

- Profundizar en el currículo.
- Desarrollar metodologías flexibles.
- Diversificar los espacios educativos.
- Más actividades lúdicas.
- Fortalecimiento de los contenidos curriculares.
- El aprendizaje de una lengua adicional.
- Mayor impulso al arte y la cultura; la educación física escolar, recreación y deporte educativo; el uso transversal de las tecnologías de la información y la comunicación; y la promoción de ambientes saludables.
- Hacer una organización escolar más integral.
- Fortalecer el trabajo colegiado.
- Nuevas formas de relación con las familias.
- Hacer una supervisión que asesore y acompañe más.





**Mejora  
de los  
resultados  
educativos**

**Lograr el perfil  
de egreso**

**(Competencias para  
la vida, que además  
de conocimientos y  
habilidades incluyen  
actitudes y valores  
para enfrentar con  
éxito diversas  
tareas)**





## INTRODUCCIÓN

Actualmente los niños y jóvenes de la Ciudad de México viven en una sociedad cada vez más compleja y diversa, donde las formas de expresión del arte y la cultura se traducen en diversos códigos y signos con los que se pueden o no identificar, expresar o comunicar. En este sentido, las escuelas de educación básica, especialmente las de tiempo completo, tienen como una de sus principales tareas favorecer la generación de contextos educativos que promuevan, como parte central de la formación de los alumnos, una interacción social armoniosa y la voluntad de convivir con diferentes personas y grupos con identidades culturales, variadas y dinámicas.

Buena parte de las acciones que se llevan a cabo en cada salón de clases y en cada escuela de tiempo completo del Distrito Federal, deben tener como principal propósito ampliar las capacidades y habilidades de expresión de los alumnos mediante la promoción sistemática y sostenida de actividades que favorezcan y promuevan la creatividad, elemento central del binomio arte y cultura.

En el primer capítulo de este material se destaca la importancia de dar un carácter y personalidad al trabajo de la educación artística en las escuelas de tiempo completo del Distrito Federal a partir de la línea de trabajo Arte y cultura.



Posteriormente, en el siguiente capítulo mostramos una variedad de caracterizaciones sobre la importancia de la educación artística en el aprendizaje de los alumnos.

El capítulo posterior contiene recomendaciones en torno a la expresión, apreciación y contextualización de los lenguajes artísticos (música, artes visuales, teatro, danza y expresión corporal) con el propósito de desarrollar propuestas de vinculación con temas curriculares; con cada lenguaje artístico en particular y con la organización de visitas a espacios y recintos culturales se hace posible clarificar, iniciar, continuar, articular o cerrar temas o propuestas de educación artística cuyo sentido y pertinencia enriquece lo que se realiza en la escuela. Al mismo tiempo, se sugieren algunas maneras de repensar la práctica docente y la organización del trabajo en la escuela para favorecer la creatividad, sensibilidad y expresión de los alumnos a través de clubes, talleres o proyectos para el desarrollo de tareas educativas.

En el penúltimo capítulo se plantea la importancia que tiene el papel de los maestros de las escuelas de tiempo completo como guías y promotores de procesos creativos en el aula, a través del diseño, desarrollo y evaluación de diversas actividades relacionadas con el arte y la cultura.

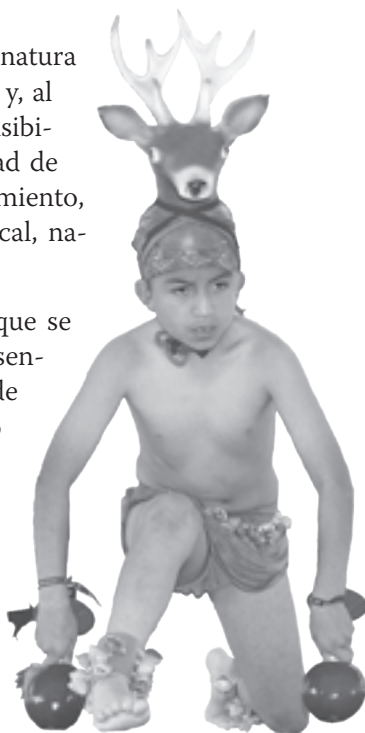
Finalmente, en el último capítulo se propone un conjunto de fichas de trabajo como sugerencias para el maestro, las cuales se pueden utilizar con alumnos de educación primaria y secundaria, ya que el grado de dificultad lo determina el profesor. Esperamos que con base en los conocimientos y experiencia de cada maestro estas actividades se puedan adaptar, modificar y mejorar, de tal manera que estas ideas nos liguen a conceptos nuevos que alienten el trabajo colectivo, propositivo y lúdico.

## EL ARTE Y LA CULTURA: UN BINOMIO COMPLEJO

El cuaderno de trabajo *Arte y cultura* ofrece la oportunidad de acercar a los alumnos a las diferentes expresiones y manifestaciones artísticas porque cuenta con un tiempo específico de atención, por la experiencia y compromiso de los maestros, y porque constituye un espacio de conocimiento compartido que prioriza lo vivencial y en el que se proponen estrategias que favorecen la práctica cotidiana de la educación artística desde una perspectiva lúdica, flexible y creativa.

Lejos de ver la Educación Artística como asignatura aislada, esta línea permitirá convivir con el arte y, al mismo tiempo, potenciar el desarrollo de la sensibilidad, la expresión, la apreciación y la creatividad de los niños y jóvenes, aunado todo ello al reconocimiento, valoración y respeto del patrimonio cultural local, nacional y mundial.

La diversidad cultural de los contextos en los que se ubican las escuelas de tiempo completo representa para la comunidad escolar la oportunidad de contar con un recurso pedagógico muy valioso la cual se puede percibir, no como algo extraño o inaceptable, sino como una forma de coexistencia con otros en la que, a partir del reconocimiento y comprensión de las diferencias, se construyen los principales elementos que nos dan identidad. La diferencia nos permite aprender e intercambiar conocimientos valiosos; sin esta, el crecimiento humano sería



prácticamente imposible, de ahí que el arte y la cultura sean los elementos sustantivos para promover aprendizajes relevantes y significativos.

La cultura es uno de los elementos fundamentales para la constitución de la identidad de un pueblo; no es solamente herencia, es también imaginación; es legado y creación; es el modo de vida que tenemos, las formas de pensar y de sentir, de ser y de existir de los humanos y los pueblos. La cultura es inherente a todo arte y el arte nos ayuda a comprender la cultura. Cultura y arte son como la imagen heracliana<sup>1</sup> del tiempo, “nadie baja dos veces al mismo río, aunque siga siendo un río”. Siempre hay una mirada nueva, un nuevo rasgo que resaltar para profundizar y avanzar. El arte es la libre expresión del ser humano, regeneración perpetua. Y la cultura un bien de la humanidad.

Por otro lado, el valor de la diversidad reside en la capacidad que tiene cada cultura de abrir nuevas perspectivas y aportar nuevos elementos que enriquecen la experiencia y la sabiduría humana; por ello, al elegir o seleccionar las propuestas a desarrollar con los niños y adolescentes en la línea de trabajo arte y cultura se debe ponderar: la factibilidad, pertinencia, significado y relevancia de las mismas, cuyas cualidades sean acordes a las necesidades, aficiones, preferencias e intereses de los alumnos.

Ninguna alternativa mejor para desarrollar la imaginación y la creatividad de los niños y jóvenes de las escuelas de tiempo completo que una educación en el arte.

### La importancia de la Educación Artística

La Educación Artística es indisociable en el desarrollo del currículo de educación básica. La Unesco sitúa a la Educación Artística en el centro de la educación formal e informal como una aportación significativa en el desarrollo cognitivo

<sup>1</sup> Heráclito de Éfeso, filósofo griego. Nació aproximadamente en el 544 antes de nuestra era y vivió en Éfeso (hoy desaparecida, actual Turquía), ciudad enclavada en la costa Jonia, al norte de Mileto, hasta su muerte, en el 484 antes de nuestra era.

y sensorial de los niños. Señala que al favorecer el desarrollo de las artes mediante el fomento de la Educación Artística en la educación básica, se contribuye al reconocimiento y fortalecimiento de la diversidad cultural en los niños y jóvenes que son los destinatarios naturales de las acciones en favor del arte y la cultura.

Si atendemos a este principio de relevancia mundial, es menester preguntarnos si la Educación Artística no es una condición *sine qua non*<sup>2</sup> en el desarrollo y formación de los alumnos.

Este organismo internacional también afirma que las artes son las formas más inmediatas y reconocidas de creatividad. Todas las artes constituyen ejemplos admirables del concepto de creatividad, pues son el fruto de la imaginación. Sin embargo, si bien las artes forman parte de las formas más elevadas de la actividad humana, también es cierto que se gestan en el terreno de los actos más rutinarios de la vida.

¿Por qué no hacer un frente común, un grupo plural en las escuelas de tiempo completo del D.F. en favor de la educación por el arte? El momento actual reclama cada vez más y con mayor necesidad su presencia en las aulas y en la cotidianidad de los individuos como una manera de fortalecer valores humanos y culturales, de identidad, de pertenencia, afecto, solidaridad y convivencia.

El valor del arte como herramienta pedagógica es indiscutible y su práctica regular permite el desarrollo simultáneo de las múltiples inteligencias en el ser humano, acompasando el pensamiento racional, lógico y normativo con el pensamiento divergente, creativo y emocional.

Las diversas funciones que tiene el arte en la educación pueden contribuir a fortalecer valores relativos con el ejercicio responsable y comprometido de la ciudadanía desde la diversidad de los lenguajes de expresión artística. La capacidad del arte para generar acciones de integración y de equilibrio individual y grupal es muy variada y enriquecedora.

<sup>2</sup> Del latín "sin la cual no" (se refiere a una condición indispensable, totalmente necesaria para que algo pueda realizarse o cumplirse).

## NOTAS

Condiciones demostradas por diferentes estudios permiten observar cuáles son los rasgos que, como la fluidez de ideas junto con la originalidad, dan lugar a procesos creativos propios de cada ser humano que le permiten crecer armoniosa y flexiblemente. Esa curiosidad que caracteriza a nuestros alumnos, estimulada por actividades adecuadas en un marco de formación artística, puede ser clave para su crecimiento en el ejercicio de la capacidad de elegir de manera fundamentada entre las diversas opciones que los niños y jóvenes busquen y propongan para la solución de un problema, o para la realización de sus interacciones.

Las posibilidades que brindan las actividades artísticas pueden ser una herramienta para el docente, pero es necesario que estas actividades sean planteadas adecuadamente, de esta manera los niños y jóvenes desarrollarán la facultad de elegir con fundamento y originalidad, como lo afirma Scott Cawelti (1992) cuando señala que el proceso para el desarrollo del pensamiento creativo está sustentado en investigaciones científicas realizadas a artistas, pues en una de las preguntas de su investigación (¿qué conductas ejerció usted la última vez que creó algo?) las respuestas revelaron coincidencias al destacar como rasgos del proceso creativo los altos niveles de concentración alcanzados.

Pensemos en los beneficios que estos niveles de concentración pueden ofrecer a los niños y jóvenes en las aulas. El desarrollo de las estrategias propias de un verdadero “estilo cognitivo individual creativo” constituye el cultivo de un modo creativo de conocer y de hacer, de indudable valor, cuando se trata de formar para el cambio, para la adaptación creativa y libre. El ejercicio artístico bien instrumentado da pautas para el desenvolvimiento del pensamiento creativo.

La capacidad de seleccionar una propuesta artística frente a diversas posibilidades sería una válvula de seguridad intelectual y emocional para los niños y jóvenes de hoy, enfrentados a un mundo cambiante, desconcertante y muchas veces con escenarios inciertos. La fluidez de ideas, que tiene que ver con el desarrollo de la capacidad para establecer relaciones entre las situaciones, los hechos, los

conocimientos y la flexibilidad de pensamiento, son rasgos propios de los sujetos que enfrentan los desafíos con más posibilidades de solución gracias a la práctica cotidiana del arte, de lo artístico o bien, para entrar en materia, gracias a la exploración y experimentación en los diferentes lenguajes artísticos: música, literatura, artes visuales, danza y expresión corporal. Estas capacidades pueden ser promovidas y desarrolladas a través de la intervención pedagógica.

Los contenidos artísticos, al tener siempre una intención de búsqueda de nuevas posibilidades en el hacer, hablar, conocer, reflexionar, dialogar y construir, permiten a los alumnos incursionar en la decantación de ideas, producto de la observación, el análisis, la comparación, la elección y el descarte fundamentado para tener un avance y una superación continua en su pensamiento artístico. Naturalmente, la magnitud y complejidad de la información a presentar, y los requerimientos del desarrollo técnico de las habilidades y destrezas implicadas en las estrategias artísticas, dependerá de la edad de los alumnos, sus conocimientos previos y el tiempo de trabajo que dedique a estas actividades, entre otras cuestiones. Es muy importante recordar que, para garantizar el buen ejercicio de este tipo de estrategias, es necesario saber plantear interrogantes y escuchar a los alumnos, orientarlos

## NOTAS







bien pensada y fundamentada o una forma de vivir la práctica artística cotidiana en la escuela.

NOTAS

¿Cómo resolver la necesidad de impartir la asignatura de Educación Artística y no sólo responder a los festivales, a una fecha cívica o a un concurso inevitable? Los diferentes lenguajes artísticos encarnarán, cada vez que sea necesario, un papel fundamental. Y cuando así lo amerite se apoyarán unos a otros. No se trata de ser eruditos artistas ni sofisticados intelectuales del arte, pero sí es importante reconocer ciertos elementos teóricos que nos ayudarán a precisar lo que deseamos hacer. Saber para qué y por qué haremos las actividades o propuestas artísticas es fundamental. Las técnicas no sobran cuando de creatividad se trata.

No existe una fórmula única de acercarnos al arte. Hay diferentes maneras y aquí propondremos sólo algunas en pro de la Educación Artística, pero lo que no se vale en este campo es disfrazarla de actividades sin ton ni son, descontextualizadas y carentes de sentido y pertinencia respecto a los alumnos con los que realizamos nuestra tarea docente. Tener conciencia acerca de la importancia de la Educación Artística contribuye a desarrollar en los niños y jóvenes maneras diferentes de ver el mundo y actuar en él. Reconociéndose y transformándolo; ese es uno de los tantos beneficios de la Educación Artística. Acercamos a través del arte a las expresiones que la cultura nos dibuja, nos ayuda a prepararnos en el hoy. Porque la Educación Artística es un hecho del aquí y el ahora, de la divergencia y la estrategia, de la búsqueda, investigación, indagación, reflexión, análisis, observación, imaginación, aventura y experimentación. Lo que el arte hace por el aprendizaje viene acompañado de procesos. No hay desarrollo del pensamiento creativo, ni pensamiento artístico que no experimente procesos creativos. Vivir los lenguajes artísticos en sus distintas dimensiones y posibilidades es sólo una pauta; lo demás será un camino que los niños y jóvenes descubrirán poco a poco.



## ELEMENTOS PARA EL DESARROLLO ARTÍSTICO

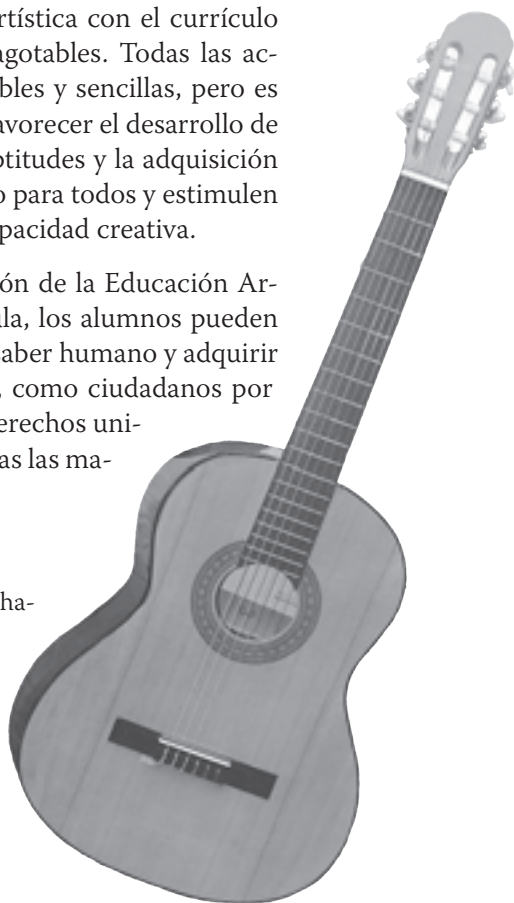
### Educación Artística y vinculación con los temas curriculares

La vinculación de la Educación Artística con el currículo ofrece una riqueza y creatividad inagotables. Todas las actividades que se sugieran serán flexibles y sencillas, pero es indispensable que estas, además de favorecer el desarrollo de la inteligencia de los alumnos, sus aptitudes y la adquisición de hábitos y actitudes, tengan sentido para todos y estimulen la sensibilidad, la imaginación y la capacidad creativa.

Mediante una adecuada incorporación de la Educación Artística en las tareas cotidianas del aula, los alumnos pueden tener acceso a las distintas áreas del saber humano y adquirir los conocimientos que les permitan, como ciudadanos por ejemplo, ejercer y participar de sus derechos universales para gozar y aprender de todas las manifestaciones que la cultura ofrece.

La Educación Artística es:

- ♦ Expresión formativa que estimula habilidades como la creatividad en la percepción.
- ♦ Sensibilidad en la apreciación y diferenciación de cualidades.
- ♦ Capacidad de progresar en el conocimiento de manera autónoma y permanente.



- Adquisición de criterios para valorar o emitir juicios sobre diversos códigos y mensajes escritos, visuales simbólicos.
- Solidaridad y flexibilidad ante imponderables.

NOTAS

Es importante aproximarnos a la Educación Artística desde la posibilidad que tienen los lenguajes artísticos de vincularse naturalmente con temas y contenidos de las asignaturas del currículo vigente, a la vez que comprender las posibilidades de trabajar los lenguajes en 3 ejes: expresión (creación y experimentación), apreciación y contextualización. No ignoramos que la experiencia humana vinculada a la creación y su comunicación se configura desde la interacción de todos los lenguajes y la percepción, desde todos los sentidos.

La Educación Artística, representada por los lenguajes artísticos de la música, la literatura, el teatro, las artes visuales, la danza y la expresión corporal, puede ser un apoyo importante para las distintas asignaturas del currículo de primaria y secundaria, si su interrelación es equilibrada. En consecuencia, a la Educación Artística hay que considerarla, en un primer momento, como un puente y un itinerario artístico permanente que nos posibilita vincular los saberes y conocimientos de los alumnos, los del maestro y los que se derivan de las asignaturas del plan y programas de estudio vigente, con los saberes y conocimientos propios de cada lenguaje artístico. En un segundo momento, es necesario abrir espacios para explorar cada lenguaje artístico por la necesidad misma de experimentarlo, porque el arte no necesita ninguna justificación más que en sí mismo.

¿Cómo favorecer una vinculación curricular adecuada? La recomendación que pareciera obvia, por atenerse a la gran experiencia de los docentes, es revisar con una mirada nueva los contenidos de las asignaturas, es decir, si seleccionamos contenidos y valoramos la pertinencia de apoyo de algún lenguaje artístico para abordarlo desde una perspectiva artística, es necesario analizar cómo se realizará el tratamiento de la información, con qué experiencias previas cuentan nuestros alumnos sobre el asunto, tema o contenido, por dónde comenzar, la edad de nuestros alumnos, el lugar en el cual se desarrolla nuestra práctica docente, qué hay en la comunidad

que nos pueda ayudar, a dónde podemos ir, es decir, realizar un plan básico de necesidades o un mapa de situaciones posibles con todos nuestros panoramas, los pro y los contra. Priorizar y establecer tiempos. Otro aspecto que deberá asentarse en nuestro mapa de necesidades es lo que requerimos de nuestros alumnos: tipo de información a investigar, materiales a adquirir, productos esperados, qué tipo de apoyos existen en la escuela, qué pueden investigar y llevar a la escuela los alumnos, con quién nos podemos asociar (colegas de la escuela, padres de familia, el maestro de Educación Física, un compañero de asignatura o grado, el director de la escuela, etcétera).

Una vez que tenemos el mapa de situación, es necesario comunicarlo a nuestros alumnos, preguntar cómo les gustaría más, qué otras cosas se pueden hacer desde sus posibilidades y recursos. Lo que cuenta también son los compromisos que estos adquieren y cómo se involucran y responsabilizan de tareas compartidas en un colectivo de trabajo y no sólo de una indicación de maestros a alumnos.

Si somos muy literales, no existe ninguna asignatura que no pueda ser vinculada, asociada o relacionada con algún lenguaje artístico. Lo importante es preguntarnos para qué. ¿Para adosar un contenido y salir del paso?, o porque realmente nos interesa proveer a nuestros alumnos de renovadas maneras de vivir los aprendizajes en la escuela. Si quisiéramos musicalizar algún poema, nada mejor que una melodía conocida para hacer una recreación (véase la ficha De poemas y canciones, p. 64). Tanto la música como el poema son movimiento, ritmo, armonía y melodía.

Melodía, armonía y ritmo son 3 claves esenciales en la música y en la poesía. Se puede sonorizar el poema, podemos acompañarlo con sonidos producidos por nuestro cuerpo, algunas percusiones como crótalos o panderos para conformar una atmósfera en la que por añadidura aprendemos si el poema era soneto o madrigal (soneto si tiene versos endecasílabos y madrigal si combina versos endecasílabos con heptasílabos), y de la música si era un madrigal, una sonata, una balada o una tonada pop. Es la experiencia de crear sobre

## NOTAS



son muy valiosas, habrá que distinguir qué técnicas son las necesarias para conseguir un trabajo significativo sobre un contenido curricular apoyado por algún lenguaje artístico. El modo de exponer las propuestas de trabajo a nuestros alumnos y lo que ellos mismos planteen será central para anclarlos en roles y tareas durante el desarrollo de los temas.

Una opción muy recomendable para vincular lenguajes artísticos a contenidos curriculares es realizar proyectos, pues en ellos se consideran los saberes previos de los alumnos y se estructuran y definen las tareas a desarrollar. Por ejemplo, en la asignatura de Historia, en quinto grado de primaria y primer grado de secundaria, uno de los contenidos es el inicio del renacimiento de las ciencias y las artes. Abordarlo desde lo artístico implica comprender la amplia transformación cultural de la época, caracterizar la época, preguntar a los alumnos qué personajes conocen. El maestro pondera qué lenguaje artístico prevalece en la actividad o cómo interrelaciona los otros lenguajes para que los alumnos encuentren el sentido de los acontecimientos históricos. Existen tantas posibilidades, a partir de imaginar y planear qué esperamos de este contenido, como diferentes maneras de realizarlo y por ende cuánto tiempo invertir en el mismo. Hay muchas maneras de abordar el Renacimiento: desde la música escuchando las creaciones de la época situándolas en el tiempo y país y construyendo un artefacto o instrumento musical hasta las creaciones literarias o la rica producción plástica, escultórica o arquitectónica. Podemos elegir a un pintor y realizar una ruta de su vida. Los alumnos se sorprenderán de la forma en la cual los acontecimientos históricos se entrelazan cuando nos dedicamos a buscar pistas de la trayectoria artística de un pintor. Quizá si comenzamos con un objeto, la bicicleta por ejemplo: alguien la prefiguró, cómo desde su concepción (del genio de Da Vinci) se pudo hacer realidad 4 siglos después de haberla imaginado. El Renacimiento no se puede desvincular de los descubrimientos científicos. Este tema es de una riqueza sin igual, la profundidad con la que lo abordemos dependerá de la edad de los alumnos y sus saberes previos, así como de los temas que con otras asignaturas podamos entrelazar sin forzar la articulación de las mismas.

## NOTAS



Para tener mejores resultados en la vinculación con otros temas es necesario:

NOTAS

- Concebir la tarea educativa desde otro plano y posibilidad de organización. No se trata de desatender los contenidos programáticos, sino de darles sentido a partir del trabajo con perspectiva artística, vivencial y lúdica.
- A partir de una idea eje o un proyecto (en consenso con los alumnos), los maestros nos convertimos en mediadores, en guías del aprendizaje, ya que nosotros mismos aprendemos más.
- Promover el trabajo colectivo, de manera grupal, es más satisfactorio que solicitar a los alumnos trabajos aislados y fragmentados. Los aprendizajes que del tema se adquieran y los productos tangibles tendrán que ver, primero, con respetar los tiempos acordados en grupo y, segundo, con imprimir un ritmo propio a las tareas sin que decaiga el interés, ya que será importante situar a los alumnos en lo factible: en la prioridad del planteamiento del grupo.
- Intercambiar puntos de vista y experiencias entre maestros y alumnos es siempre la aspiración de reconstruir la cultura en el aula, un espacio para el conocimiento compartido.

### Educación Artística y momentos de trabajo

Una forma de trabajo ya comentada, es el organizado por proyectos cuando los lenguajes artísticos tengan una preeminencia de vinculación con los contenidos curriculares. Habrá que considerar espacios propios para cada lenguaje artístico. Al situar un espacio propio para cada lenguaje, el trabajo para estos se puede realizar en sesiones, es decir, si nuestro interés fundamental es desarrollar en niños y jóvenes el pensamiento artístico y creativo, será necesario instrumentar una serie de sesiones que alienten y favorezcan las experiencias estéticas de los alumnos en expresión, apreciación y contextualización.

### ¿Cómo nos organizamos?

Independientemente de trabajar en ocasiones por proyectos, por sesiones o generar un taller o un club, lo valioso es que

los alumnos puedan experimentar la experiencia de circular por los diferentes lenguajes artísticos.

Si somos un colegiado en permanente comunicación, trabajar sesiones específicas para cada lenguaje artístico implica redescubrir las habilidades e inclinaciones propias de cada maestro en las escuelas de tiempo completo. Para trabajar por sesiones es importante elegir qué haremos mensualmente, si así lo concibe el colegiado. Una sesión se compone de una serie de actividades pensadas para algún lenguaje artístico; si es así, tendríamos 4 sesiones mensuales de 3 horas semanales cada una. Considerando que el tiempo destinado a las actividades de educación artística es de 3 horas semanales, se sugiere trabajar por sesiones cada semana un lenguaje artístico o 2 ensamblados, o bien desarrollar proyectos en los que se involucren los 4 lenguajes y temas curriculares. Las actividades en prospectiva para cada sesión nos permitirán visualizar lo que esperamos obtener a partir de plantear una situación o realizar con intencionalidad acciones encaminadas a favorecer paulatinamente la experiencia de cada lenguaje artístico.

## NOTAS



**Cómo caracterizar cada lenguaje artístico y qué hacer para favorecer a cada uno de ellos**

NOTAS

Los lenguajes artísticos representan el corpus de lo artístico y son la ocasión propicia para compartir saberes, gustos, aficiones y recrear (en el sentido de volver a crear) nuestra propia visión del mundo al desarrollar competencias artísticas y potenciar el desarrollo de la expresión, sensibilidad y creatividad de niños y adolescentes.

Es necesario favorecer la creación artística y apoyar la práctica docente cotidiana a través del trabajo grupal y colectivo en el que se involucren actividades de diferente carácter en cuanto a responsabilidades y compromisos de los niños y adolescentes, así como también las actividades desarrolladas de forma gradual.

**La creatividad para la expresión y la apreciación artísticas**

La creatividad es un proceso y experimentar el hecho artístico la detona. La idea de búsqueda y curiosidad nos encamina al mundo de la experimentación artística. Atrevernos a probar y experimentar es un reto que posibilita la incursión a mundos subjetivos traducidos en obras artísticas. En algunas actividades artísticas es necesaria la reflexión para mejorar el estilo de lo que se pretende crear. Por ello, hacer preguntas a los niños respecto a qué observar, cómo observar y qué hacer con el fin de analizar, buscar, comparar, elegir y descartar, serán elementos necesarios para formar un sentido artístico: la elección de la creación. Este es el punto de partida hacia el camino al arte.

En este sentido, la Educación Artística incorpora los intereses educativos, por un lado, y por el otro, los que van unidos a la adquisición de conceptos y el desarrollo de habilidades y destrezas propias de cada expresión, al mismo tiempo que los relacionados con las actitudes o maneras de abordar el acto creativo que implican una búsqueda, una decantación, siempre un avance y una superación.

## Lenguajes artísticos

Por la necesidad de transmitir sus sentimientos y lo que se ha vivido en cada época el ser humano ha creado diferentes lenguajes que se expresan a través de códigos. Los códigos del arte son universales.

Lo que prevalece en los lenguajes artísticos es su carácter formativo porque, sin duda, “los individuos no se desarrollan simplemente existiendo o envejeciendo, o haciéndose más altos; tienen que llevar a cabo determinadas experiencias esenciales que redundan en periódicas reorganizaciones de su conocimiento y de su comprensión” (Gardner, 2007).

Es recomendable subrayar las bondades de cada lenguaje. Partiremos de la vivencia, experiencia, la práctica, el hacer y cómo hacer como una manera de reflexionar acerca de las intenciones de lo artístico, nunca estará por demás incursionar en ciertos conocimientos técnicos.

Recordemos la idea de Jaume Carbonell Sebarroja (2008): “pensar en la educación como un viaje, una aventura continua”. Esto le viene como anillo al dedo a los lenguajes artísticos, pues son un viaje, una aventura continua en la cual las personas, ansiosas de conocimiento, se mueven sin prisas, con los 5 sentidos bien abiertos, dejándose atrapar por la magia del paisaje, por cualquier rincón y detalle. Se parte con un plan de ruta de objetos mínimos, abierto al riesgo y a la improvisación, y con un equipaje ligero que se va renovando con el paso del tiempo, a tenor de los nuevos caminos que se transitan, de los parajes que se van descubriendo y de las nuevas necesidades. Los 4 puntos cardinales que señala la brújula en este viaje son: curiosidad; deseo; observación atenta y diálogo con el entorno, con uno mismo y con los demás.

### *Teatro. Juego dramático*

*Teatro es a drama como drama es a acción. Tercera llamada.*

Juego dramático o dramática creativa proviene de drama: actuar, contender; se trata de una actividad que no cesa mientras haya vida y está ligada con la salud mental. Así, vemos que se puede representar creando, cuando la parte emocional

## NOTAS

se equilibra adecuadamente con la física. El juego teatral es una de las manifestaciones artísticas con las que cuenta el ser humano para plantear ideas, problemas, situaciones que pueden hacer reflexionar o divertir por medio de textos dramáticos. El teatro es una actividad social que, a través del tiempo, ha ido cambiando; en un principio fue un ritual para luego adquirir autonomía y transformarse en una expresión cultural, la cual se encuentra en varios ámbitos, una de ellas en la escuela donde ha sido por tradición una actividad a realizar en fechas conmemorativas para recordar un hecho histórico, que no está mal, pero que se torna una actividad ocasional ya que reúne a los “elegidos” que son los “artistas”, y el maestro impone lo que se va a representar sin tomar en cuenta los intereses de niños y jóvenes.

Si fusionamos el juego y la acción teatral, el resultado es el juego teatral o dramática creativa, que es una serie de actividades espontáneas y de imitación realizadas a través del movimiento, el gesto y la palabra, y que tiene entre sus propósitos lograr que los alumnos desarrollen la expresión libremente, además de ser conscientes de su capacidad para comunicar algo.

El juego dramático es libre y espontáneo y también puede ser una actividad intencionada, coordinada por el maestro en grupo; es un juego de parecer ser y ser, en el que se estimula la

NOTAS

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



creatividad para poder actuar, poder sentir y poder crear. El teatro, al igual que todos los lenguajes artísticos, se alimenta del ahora, del aquí, del instante irreplicable.

La interrogante que podría surgir es: qué hacer para entrar en el universo del juego dramático y realizar un montaje que, por sencillo que parezca, está envuelto en procesos creativos y a veces de ciertos entrenamientos en el tema que no están de sobra (véase la ficha Radionovela, p. 70). La dramática creativa con niños y adolescentes es una tarea lúdica, como lo vemos en las siguientes sugerencias. Por ser sugerencias, sabemos que el maestro y el grupo con el que se trabaje serán el mejor sembrero creativo para enriquecerlas o crear ideas propias.

a) *Acomodarse en un camión.* Con gis o tiras de papel trazar en el piso la figura de un camión. A partir de una señal, los participantes suben al camión de uno en uno, tratando de acomodarse en ese espacio. A otra nueva señal, bajan del camión de uno en uno, cuidando de no empujar a los compañeros.

Reducir el tamaño del camión y reiniciar el juego. Suben los mismos participantes, bajan de igual manera. El camión se va reduciendo de tamaño hasta que los participantes no se puedan acomodar.

b) *La máquina de maniqués o los supersónicos.* Distribuir las funciones de la máquina en equipos: un equipo representa a los maniqués y otro forma la máquina. Dos compañeros colocan un maniqué en la entrada de la máquina, el maniqué pasa por una banda formada por compañeros tomados de las manos; a cada paso se le coloca una prenda para caracterizar al maniqué (el vestuario se puede elaborar con periódico o papel crepé). Al salir de la máquina, colocan el maniqué en un aparador. Los movimientos de la máquina y de los maniqués se pueden acompañar con música.

c) *Las marionetas.* Distribuir en un área de trabajo a los participantes formando parejas. Uno es la marioneta y otro el marionetista. A quien represente la marioneta se le coloca una tira de estambre o listón en cada muñeca. El marionetista sube a una silla para mover a su marioneta. Se puede

NOTAS

usar un fondo musical o marcar un ritmo para que, en parejas y luego individualmente, se desplacen las marionetas por el área de trabajo seleccionada.

NOTAS

Es necesario destacar que la dramática creativa es un trabajo en equipo, un trabajo de roles diferentes, de cooperación, de responsabilidad, de disciplina entendida como los acuerdos que son tomados en grupo. Cuando los alumnos han incurrido en juegos teatrales y desean realizar un montaje, vale la pena tomar en cuenta las siguientes recomendaciones (Valenzuela, 2004).

- Es necesario elegir dentro del grupo al director, quien será el responsable de coordinar todo y, en algunos casos, planear y diseñar la puesta en escena; claro, con las opiniones de los integrantes.
- El teatro es un juego, pero un juego de reglas que se asumen por voluntad y no por imposición.
- Entre los participantes del montaje se deben favorecer los lazos de amistad y realizar una presentación, no importa que ya se conozcan. La puesta en escena hará que se identifiquen mejor, por ejemplo, utilice tarjetas con los nombres de todos los participantes y haga que cada uno se cuelgue la propia. En un área de trabajo seleccionada puede hacer que los participantes caminen sin un rumbo fijo y, a una señal, se detienen y leen en voz alta el nombre del compañero más cercano.
- En parejas, los participantes pueden conversar para presentar posteriormente a la persona con la que conversó (véase la ficha ¡Quiúbole!, p. 73).
- La expresión corporal es muy importante: en la misma área de trabajo se puede usar música y, con desplazamientos libres de los participantes, bailar según lo que la música les inspire de manera individual y, al cambio de una señal del coordinador de la actividad, imaginar que bailan con alguien. Tomar un objeto y hacerlo bailar, una escoba o una camiseta pueden ser buenas compañías.
- En círculo responder a preguntas como: “si fueras una flor, un mueble o un animal, ¿cuál serías y cómo lo representarías?”.

## NOTAS

- Colocarse en círculo, de pie y con una pelota. El guía o coordinador de la actividad dice su nombre y pregunta quién desea la pelota, el que la solicite dirá su nombre en voz alta y así sucesivamente hasta que todos repitan el nombre de los participantes sin omitir a ninguno.
- Todos caminan e irán tocando lo que el coordinador les pida que toquen: ventanas, puertas, etcétera. La idea es aumentar la dificultad al hacerlo más aprisa: caminando, trotando o corriendo.
- Caminar libremente y escribir en el espacio todas las partes de su cuerpo.
- Saludar con todas las partes del cuerpo (codos, espalda, rodillas, mejillas, etcétera).
- En parejas, uno tratará de hacer reír al otro, la idea es no reírse aunque el que se encuentra con el turno haga todo lo posible.
- Nuevamente en parejas, uno será la imagen del otro y tratará de imitar gestos y movimientos como si estuvieran frente a un espejo.
- Caminar imaginando que sobre el piso hay diferentes cosas y de textura muy diversa: hojas secas, lodo, pegamento, piedras y otras que se les ocurra en el momento.
- Practicar algún deporte sin objetos: tenis, fútbol, volibol, nadar, esquiar, surfear, etcétera.
- El grupo reacciona ante sucesos como si estos fueran verdaderos: mirar una película, escapar de un incendio, observar una puesta de sol.
- Hacer estatuas modelando a sus compañeros como si estos fueran de barro o plastilina.
- Utilizar objetos como si fueran otra cosa: un zapato como macetero, etcétera.
- Imitar es la base de la interpretación, el germen de la actuación donde se utiliza la voz, el cuerpo y la imaginación: soy un gato, una corneta, un merolico inventando pregones.



- ♦ Imitar diferentes profesiones, oficios o personajes conocidos.
- ♦ Jugar con mímica tratando de adivinar una película; hacer entre todos una máquina que funcione.
- ♦ Realizar ejercicios vocales de relajación, antes de comenzar cualquier sesión, y un espacio para el silencio y la reflexión de lo realizado.

NOTAS

La mayoría de los juegos teatrales favorecen la concentración, la capacidad de escucha y exploran las posibilidades de desarrollo de cada uno de los participantes. Lo importante de un montaje es todo el trabajo de conjunto: selección de la obra o tema para la realización de un guión, los actores y el reparto, el análisis de los personajes, los ensayos y el tiempo para comenzar y cerrar.

Los ejercicios de relajación y silencio son muy importantes antes de comenzar cualquier actividad artística. El coordinador o guía tendrá en cuenta que siempre serán necesarias las consignas claras para realizar las tareas adecuadamente, y una bitácora para registrar los progresos y tumbos. La puesta en común: cómo nos fue, qué paso, qué falta, se comprendió lo realizado, está funcionando. Nada hay más frustrante para un colectivo que la actividad por la actividad misma y sin sentido.

### *Artes visuales*

Las artes visuales remiten a un aspecto de la conciencia humana que ningún otro campo aborda: la contemplación estética de la forma visual. La investigación científica apunta al conocimiento del mundo expresado en proposiciones. Las artes plásticas aspiran a la realización de una tarea significativa; su fin es realizar una acción de forma eficaz. Las artes visuales proporcionan a nuestra percepción una fórmula para esencializar la vida y, a menudo, también para poder valorarla. Podemos descubrir la justificación del arte en la educación examinando las funciones que desempeña el arte en la experiencia humana. Podemos preguntar: ¿Qué hace el arte? Para contestar a esta pregunta debemos abordar directamente las propias obras de arte. Una función del arte es ofrecer un sentido de lo visionario en la experiencia humana. El arte, en

especial las artes visuales, se ha utilizado para dar expresión a las visiones más sublimes del hombre. A lo largo de las distintas épocas, el arte ha servido para que lo espiritual, especialmente en la religión, se hiciese visible a través de la imagen. Cuando el artista toma una idea como la de la divinidad y la transforma en una metáfora visual, crea no sólo un objeto determinado, digno de atención por derecho propio, sino también una forma mediante la cual pueden expresarse los valores más valiosos del hombre. Cuando el arte desempeña esta función, da a lo personal e inefable una forma pública en la cual pueden participar otros y, de esta forma, las ideas de una cultura pueden asumir una significación colectiva que no tendrían de ningún otro modo. El arte no sólo funciona como vehículo de articulación de visiones sublimes, toma así mismo las visiones más propias al hombre, sus miedos, sus sueños, sus recuerdos, y los ofrece también en forma de metáforas visuales. El arte sirve al hombre no sólo para hacer accesible lo inefable y visionario, sino que funciona también como un modo de activar nuestra sensibilidad; el arte ofrece el material temático a través del cual pueden ejercitarse nuestras potencialidades humanas y de vivificar lo concreto.

## NOTAS



Se ha dicho que la naturaleza imita al arte. Cuando se ha visto un paisaje de Constable se tiene la sensación de que el campo inglés imita a Constable. A menudo, aquello a lo que no prestamos atención o pasamos por alto, lo mundano, lo cotidiano, se convierte en fuente de inspiración para la mirada del artista. El arte articula nuestra visión y captura el momento. Las fuentes de la actividad artística no emanan exclusivamente del sueño y de la visión ni del deseo de cambiar el sentido ni del esfuerzo por capturar el momento y hacerlo mágico; el artista también está afectado por la sociedad y el mundo en el que vive. A través de las distintas épocas los artistas han utilizado el arte para expresar los valores que les resultaban más apreciados y para ofrecer agudas afirmaciones sobre la condición del hombre, de la nación o del mundo. ¿Qué funciones realiza el arte? Las obras de arte sirven para criticar a la sociedad en la cual han sido creadas y presentar así, ante nuestra atención, metáforas visuales a través de las cuales se transmiten ciertos valores. A menudo la obra de arte presenta ante nuestros sentidos un conjunto de valores que la obra elogia o condena, pero comenta el mundo y nos hace sentir algo frente al objeto que representa a condición “de leer su mensaje”. Las obras de arte nos transportan también al mundo de la fantasía y el sueño, nos hacen revivir viejas imágenes y nos transportan con las alas de la imagen visual al mundo fantástico del sueño. Estas obras nos ayudan a participar de nuevo en los momentos mágicos de la mente y a revelar ideas y sentimientos escondidos entre sus entresijos. Las artes visuales no sólo funcionan en estos sentidos; llaman también nuestra atención sobre los aspectos aparentemente triviales de nuestra experiencia, lo cual nos permite hallar nuevo valor de ellos. El arte proporciona también los vínculos que consolidan el rito. Produce afiliación mediante su poder de impactar en las emociones y generar cohesión entre los hombres. Sirve para ayudarnos a redescubrir el sentido del mundo de la visión, desempeña un importante papel en el desarrollo de la vida de la sensibilidad y funciona como una imagen de lo que podría ser la vida.<sup>3</sup> (Eisner, 2005, pp. 7-11.)

<sup>3</sup> Por la riqueza de la aportación, se tomó completo este párrafo.

## ¿Y si comenzamos con la mirada? Con un juego para mirArte

### NOTAS

Este es un juego donde los alumnos pueden jugar solos, en pareja, en pequeños grupos o bien todo el grupo en el patio de la escuela o en un museo. El juego está diseñado para personas de cualquier edad. Si se decide que los alumnos lo jueguen solos, ellos pueden hacerse preguntas a sí mismos; si se juega en parejas, cada quien debe tomar su turno para contestar. No escriban las respuestas. Comiencen por escoger una obra de arte. No es momento de indagar mucho acerca de la obra, primero juguemos. Para jugar este juego no se necesita tener un conocimiento anterior ni información específica. No hay respuestas correctas o equivocadas a las preguntas de este juego. Recuerden, si se juega individualmente se contestará a sí mismo las preguntas; si se hace en pareja, cada uno tomará su turno para contestar. Si se hace en grupo se pondrán de acuerdo para decidir cuánto tiempo dedican a cada pregunta. Antes de comenzar a jugar nos hablamos de tú a tú. ¿Te gusta esta obra de arte? ¿Por qué sí o por qué no? El juego consta de 10 preguntas y una más al terminar.

1. Observa cuidadosamente la obra de arte que se encuentra frente a ti. ¿Qué colores tiene? Enumera los colores específicos que ves (por ejemplo: “veo el rojo”, “yo veo el púrpura”). Cuando ya no encuentres más colores pasa a la pregunta 2.
2. ¿Qué ves en la obra de arte frente a ti? Menciona los objetos que observas (por ejemplo: “veo una manzana”, “veo un triángulo”). Cuando ya no encuentres más objetos, pasa a la pregunta 3.
3. ¿Qué está sucediendo en esta obra de arte? Menciona cualquier cosa que observes que está sucediendo, por pequeña que sea. Cuando ya no encuentres nada más, pasa a la pregunta 4.
4. Hasta el momento, ¿has notado si alguna cosa (por ejemplo, colores, objetos o acontecimientos) te recuerda algo de tu propia vida? Cuando ya no encuentres más respuestas, pasa a la pregunta 5.
5. ¿Corresponde esta obra de arte a la realidad? ¿Qué tan reales ha hecho el artista que se vean las cosas? Por favor recuerda que no hay respuestas correctas o incorrectas en este juego.

6. ¿Qué ideas o qué emociones crees tú que expresa esta obra de arte? Tan pronto estés listo, pasa a la pregunta 7.
7. ¿Tienes alguna idea de cómo se habrá sentido el artista en el momento de realizar esta obra de arte? ¿Cómo te hace sentir a ti? En cuanto estés listo, pasa a la siguiente pregunta.
8. Observa lo que hay a tu alrededor y compáralo con lo que hay en la obra de arte. ¿Qué elementos similares encuentras? ¿Qué diferencias encuentras?
9. Piensa en las observaciones que has hecho hasta este momento. ¿Qué has logrado descubrir al mirar esta obra de arte? ¿Has aprendido algo acerca de ti mismo o de los demás? Cuando estés listo, pasa a la pregunta 10.
10. ¿Qué nombre le pondrías a esta obra de arte si la hubieras hecho tú? ¿Qué sentido tiene el título de la obra de arte para ti (en caso de que tenga título)?

Pregunta post-juego: ¿Te gusta esta obra de arte? ¿Por qué sí o por qué no?

Habrás notado que esta es la misma pregunta que se te hizo antes de comenzar el juego. ¿Ha cambiado tu reacción? ¿Te gusta más o menos que al principio? ¿Por qué? Recuerda que estas 10 preguntas pueden ser contestadas con base en tus



propias observaciones. Al jugar el juego se te habrán despertado tus propias dudas. Ya es tiempo de buscar más información de la obra, vida del artista, época en que la realizó, qué pasaba en el mundo en ese entonces. Por favor, ten la confianza de explorar tus propias preguntas. Un juego para mirArte es una herramienta para observar y aprender a través del arte. Se basa en diversas teorías sobre el aprendizaje desarrolladas por investigadores de la Universidad de Harvard. Está diseñado para adaptarse a los niños y jóvenes de cualquier grado escolar. Se puede jugar en el museo, en la escuela o en la casa, con reproducciones de obras de arte. Las preguntas iniciales invitan a observar la obra elegida, las siguientes animan poco a poco al jugador a que elabore respuestas con un significado más profundo y personal. Al final, se pide al jugador que reflexione sobre sus propios descubrimientos.

Posteriormente después de mirar, podríamos emplear nuestra creatividad y hacemos que la obra observada sea recreada por nuestra imaginación con la variedad de posibilidades que se nos ocurran, por ejemplo, modificarla para realizar una interpretación individual con materiales diversos, papel, colores, crayones, pintura digital, etcétera; o tratar de rehacer la misma obra con recortes de revistas o anuncios; o, a la manera de Vik Muniz (artista brasileño, quien utiliza materiales para crear imágenes que están íntimamente relacionadas con ciertos aspectos del significado de objetos, personas y paisajes, es decir, con lo ordinario realiza lo extraordinario), elaborarla con azúcar, tierra, hilo de colores, objetos pequeños o material reciclable. También podríamos tratar de copiarla, no importa en este momento la técnica, sino el acercamiento paulatino a la expresión y al estímulo sensorial. El arte como estímulo sensorial proporciona nuevas maneras de mirar, escuchar, sentir, disfrutar y desarrollar la percepción. La percepción artística conduce a los niños y adolescentes a decodificar diversos vehículos simbólicos presentes en su cultura; es decir, a “escribir con” las diversas formas simbólicas presentes en su cultura y hacerse también del dominio de determinados conceptos artísticos fundamentales.

Podemos ampliar el marco de posibilidades en artes visuales realizando una representación, un cartel, estructuras con

## NOTAS

diferentes materiales, escultopintura; en fin, siempre en torno a un propósito y tema significativos considerando la edad de los alumnos y la experiencia que se desea favorecer y el grado de complejidad que pudiera tener la actividad en una situación en particular. Podemos visitar recintos culturales que nos apoyen a indagar y conocer más sobre las artes visuales y sus múltiples aportaciones al trabajo que se desea realizar en las escuelas de tiempo completo. Excelentes opciones son, por ejemplo, el Museo de la Estampa, el Centro de la Imagen, el Laboratorio Arte Alameda para aproximarnos o redondear ideas en torno a las posibilidades de comunicación que las artes visuales ofrecen en la actualidad. Y, por supuesto, una opción ineludible es la visita a los museos de arte que existen en la Ciudad de México. También podemos crear nuestros propios exlibris o diseñar portadas; en fin, existen múltiples opciones para este lenguaje artístico, toda vez que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) nos ofrecen un mundo cada vez más plural y versátil en la concepción de lo visual. También podemos navegar por Internet en sitios de interés en artes visuales o visitas virtuales a museos, porque “a nadar se aprende nadando y qué mejor que estar *in situ* para constatar” (Barreiro, 1977). Es necesario vivir la experiencia y los museos de arte son un gran apoyo en el descubrimiento de nuevas maneras para nuestro hacer cotidiano.

NOTAS

*Música. En un plano filosófico*

Alcanzar la espiritualidad consiste en darse cuenta de que la totalidad del universo es una sinfonía en la que cada ser es una nota. La felicidad radica en armonizar perfectamente con esta sinfonía del universo.

La música llega mucho más profundamente que cualquier otra manifestación del mundo exterior. La belleza de la música es tal, porque ella es la fuente de la creación y el medio para absorberla. Cuando alguien aprende música, no necesariamente aprende a ser músico o convertirse en una fuente de placer y alegría para la gente. No; al tocarla, amarla y escucharla debe desarrollar música en su personalidad. El uso verdadero de la música consiste en volvernos musicales en nuestros pensamientos, palabras y acciones. Debemos ser

capaces de brindar a nuestra alma la armonía que extraña y anhela en cada momento. La música es el principio y el fin del universo. Todas las acciones y movimientos del mundo visible e invisible son musicales, es decir, están hechos de vibraciones que pertenecen a cierto plano existencial. En sánscrito, la música se conoce como *sangita* y significa 3 cosas: canto, interpretación y danza. Estos 3 aspectos están combinados en toda acción. Por ejemplo, al hablar está presente la voz (canto), la pronunciación de las palabras (interpretación), y los movimientos del cuerpo como la expresión del rostro (danza). Nuestra música es producto de la pequeña parte que nuestra inteligencia ha podido atrapar de la armonía del universo que trabaja incesantemente detrás de nosotros. La música del universo es el fondo del cuadro que llamamos música. Nuestro sentido musical y nuestra atracción hacia ella demuestran que la música se encuentra en lo más profundo de nuestro ser. Cuando vemos el cosmos, los movimientos de las estrellas y los planetas, las leyes del ritmo y la vibración perfectas e inmutables, es evidente que el cosmos trabaja bajo la ley de la música y la armonía. Los diferentes sonidos difieren en su manifestación externa, pero internamente existe sólo una actividad que dirige todos los sonidos. Entre más profundizamos en el misterio del sonido nos volvemos más aptos para rastrear el vínculo que conecta a todos los sonidos: la armonía. En ella están ocultos los secretos de la alegría y de la paz. La música es el mayor misterio del mundo. ¿Qué dice la ciencia de la música?

### En un plano científico

Aunque todos hemos experimentado el efecto que la música tiene en nuestro ánimo, la ciencia ha tenido que recorrer un largo camino para explicar cómo es que el sonido articulado, ya sea una melodía, una canción o un concierto, influye tanto en nosotros. Los avances en la neurología y la neuropsicología nos han permitido conocer un poco más sobre el funcionamiento del cerebro humano, dejando al descubierto que la relación que tenemos con la música es mucho más compleja de lo que jamás imaginamos. La música nos llega hasta el cerebro, donde distintos y complejos mecanismos neuronales

### NOTAS



en ambos hemisferios participan cada vez que escuchamos algo. Por ello, los sonidos pueden transportarnos al pasado, hacernos sentir emociones en un estado “puro” como felicidad, consuelo, tristeza o nostalgia, sin otros detonadores particulares. En febrero de 2009, científicos de la Universidad de California descubrieron que la región del cerebro donde se almacena la memoria de nuestro pasado –la región media prefrontal del córtex– funciona también como un centro donde se vincula la música que nos es familiar con los recuerdos y emociones. Esto explicaría por qué cuando escuchamos una canción asociada a alguna época de nuestra vida regresan del olvido rostros, olores, sabores, lugares, paisajes, voces o las emociones que rodearon ese recuerdo, muchas veces de forma vívida. Para Petr Janata, profesor de psicología del Centro para Mente y Cerebro (Center for Mind and Brain) de la misma universidad y director de la investigación, este hallazgo podría llevar a desarrollar terapias musicales que ayuden a personas con Alzheimer debido a que la zona mencionada es una de las últimas en atrofiarse en el curso de la enfermedad. Su hipótesis es que creando *soundtracks* biográficos se podría mejorar la calidad de vida y ralentizar el deterioro que genera el Alzheimer. Oliver Sacks, en su libro *Musicofilia*, relata el caso de Woody, un hombre con Alzheimer avanzado que, aunque no podía decir qué día era ni a qué se había dedicado toda su vida, recordaba canciones completas y las cantaba con mucho gusto. El canto, dice Sacks, es capaz de animarlo, calmarlo, centrarlo e integrarlo a la realidad. Es capaz de devolverlo a sí mismo y, no menos importante, consigue fascinar a los demás, despertar su asombro y admiración, reacciones cada vez más necesarias, sobre todo para alguien que, en sus momentos de lucidez, es dolorosamente consciente de su trágica enfermedad. Connie Tomaino, pionera en vincular neurología y música –actualmente directora del Instituto para la Música y Funciones Neurológicas, de Nueva York, y colaboradora del neurólogo Oliver Sacks–, afirma que la música actúa en la rehabilitación como “aeróbicos mentales” y pone a trabajar múltiples circuitos neuronales. Tomaino asegura que la mitad de los pacientes que no pueden hablar después de una embolia sí pueden cantar. Cuenta el caso de un hombre que llevaba 5 años sin poder hablar debido a varios

NOTAS

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

accidentes cerebrovasculares. Tomaino, en cada sesión, tocaba canciones para ver si alguna atraía la atención del hombre hasta que la encontró. Resultó ser una canción infantil a la que él tenía asociados recuerdos familiares; lo que empezó como un esfuerzo con sonidos guturales para poder seguir a Tomaino y a su acordeón, terminó en el canto de la canción completa. Luego vino el habla y se hizo la voz. La música y las terapias que buscan activar los circuitos neurológicos involucrados en escucharla y reproducirla son un medio muy efectivo para restaurar funciones dañadas. También las arterias son sensibles a lo que escuchamos, particularmente si se trata de canciones u obras que nos ponen de buenas. Esta lista de música favorita que cada uno tiene, además del placer que genera –o precisamente por ese placer que activa la liberación de químicos cerebrales conocidos como endorfinas–, puede dilatar hasta 26% el diámetro de las venas, mejorando la circulación.

En el plano en que se desee ubicar a la música, ambas situaciones llegan a las aulas porque filosofía y ciencia no se disocian en la música, hay una correspondencia intrínseca. Albert Einstein decía que experimentar el orden sublime y maravilloso de la naturaleza y del universo como un todo único y significativo, es descubrir la función más importante que le corresponde al arte y a la ciencia: despertar y mantener vivos a quienes tienen la capacidad de percibirlo.

Por eso proponemos, como un primer paso entre muchos otros, escuchar música y hacer que esta entre a nuestros espacios más íntimos. Escuchar es un arte y si se realiza en las escuelas de tiempo completo, los docentes descubrirán que la escucha consciente de la música posibilita otros niveles de concentración en sus alumnos, descubrir un centro para poder moverse en un espacio vital y discernir con calma al escuchar una y otra vez. Para la escucha consciente recomendamos la música clásica por su estructura musical. Queremos aclarar que de ninguna manera los diferentes géneros musicales deben estar ausentes en las escuelas de tiempo completo, por lo que es necesario, como se comentó anteriormente y a manera de sugerencia, hacer un mapa de situación con nuestras prioridades para saber el porqué de nuestras selecciones

## NOTAS

y opciones. Recuerden, cada lenguaje artístico por sí mismo representa una gran riqueza y entre ellos hay una interrelación natural e inherente. Nuestra propuesta es abrir espacios para acercarnos a la música:

NOTAS

- ♦ Escuchar música en silencio, prepararnos para escuchar una y otra vez, pues la escucha repetida permite descubrir nuevos elementos que la primera vez no consideramos. Tararear las melodías es muy gratificante. El maestro puede experimentarlo con él mismo antes que con sus alumnos. No se necesitan conocimientos musicales para realizar una escucha atenta. Es sólo un primer paso.
- ♦ Cantar nuestras rondas y juegos tradicionales. Conafe y la SEP han editado una prolija colección de juegos y cantos tradicionales muy valiosos.
- ♦ Jugar a la geografía musical, al maratón de las canciones más representativas de cada estado de nuestra República y del Continente Americano, en general.
- ♦ Crear loterías de compositores. Mostrar la gran diversidad de música del mundo.
- ♦ Crear murales con la música preferida de los alumnos.
- ♦ Inventar canciones a partir de otras que sean muy conocidas. Las canciones acumulativas no tienen edad y se pueden cantar tanto en primaria como en secundaria. Los alumnos que aprenden una segunda lengua no sólo estudian la gramática sino la cultura de la lengua nueva. Cantar representa para los estudiantes un reto y por añadidura un placer, al conocer algunas tradiciones musicales del país y de la lengua que están aprendiendo.

Desde el plano en el que se considere a la música, es muy sentida la necesidad de volver al canto como se ha hecho, sin duda, en muchas escuelas de tiempo completo.

Explorar los diversos géneros musicales, asistir a conciertos en vivo, aprovechar las ventajas que las TIC ofrecen en música, seleccionar música para tener repertorios interesantes para nuestros alumnos, organizar fandangos, bochinches y mitos. Cantar coplas e inventar décimas son sólo un principio del

gran abanico de posibilidades musicales. Musicalizar poemas, pregones y adivinanzas. Tararear, silbar, explorar las posibilidades sonoras del cuerpo y nuestra voz como instrumentos musicales. La Fonoteca publicó recientemente una guía llamada *Exploradores sonoros* en la cual se examinan las diferentes posibilidades sonoras de nuestro cuerpo, por ejemplo, nuestra voz es capaz de realizar sonidos inimaginables. Y si de acercamiento a los instrumentos se trata, podemos construir percusiones con material reciclable: una hoja de un árbol puede ser un instrumento. Radio UNAM tiene programas que demuestran que las posibilidades sonoras son inagotables.

### *Danza y expresión corporal*

El cuerpo es nuestra casa móvil, nuestra salud integral, un instrumento de comunicación, además da cuenta de nuestra identidad personal como reflejo de un universo social y cultural. Con nuestro cuerpo expresamos infinidad de emociones y el cuerpo impone la cercanía o distancia con los otros. Nuestro cuerpo es una alteridad y sus posibilidades expresivas no son sólo un contenido de asignatura, es conocimiento permanente, que no se limita a lo que se realiza en un momento de nuestra vida. El maestro de Educación Física (véase el cuaderno de Educación física escolar, recreación y deporte educativo, de esta misma colección) y el docente de educación primaria y secundaria necesitan realizar alianzas para coordinar actividades que integren paulatinamente entre los niños y adolescentes la conciencia de su expresión corporal porque hay un nexo entre la Educación Física y la música.

El carácter interdisciplinario de los lenguajes artísticos celebra a la danza, en actividades contextuadas y con sentido. En las escuelas de tiempo completo los maestros podrán echar al vuelo la imaginación con los múltiples recursos que este lenguaje ofrece. Se parte del reconocimiento de nuestro esquema corporal, el espacio, el ritmo y las secuencias de movimientos coordinados. Primero la libertad del movimiento y después los movimientos concertados. Se avanza hasta una imitación en bailes de mayor complejidad y en puestas en escena de coreografías de danzas rituales. Así pues, este lenguaje artístico, lejos de clichés y movimientos estereotipados, se presenta

NOTAS

como una actividad llena de espontaneidad y flexibilidad para que los alumnos, algunas veces de manera individual y otras de manera grupal, puedan explorar su entorno a través de su cuerpo. Otras veces la experiencia colectiva permitirá el intercambio de experiencias entre los alumnos porque todos bailamos desde lo que somos y conocemos.

El ritmo le da la cadencia al movimiento del cuerpo y la música le imprime el color. Las improvisaciones y las imitaciones son focales en la expresión corporal. Imitar un poste, un teléfono, movernos como un relámpago o tratar de ser una silla, un árbol, la lluvia o el mar son sólo ejemplos de consignas para motivar un trabajo de expresión corporal. A partir de música seleccionada por los alumnos o por el maestro podemos propiciar que ellos realicen movimientos sin temor a ser criticados. Pueden rodar, estar rígidos, ser el viento o las montañas. Pueden enriquecer los movimientos con algún objeto que los apoye: tela transparente, tiras de papel, listones, pañuelos o burbujas de jabón.

Con estas consignas podemos hacer movimientos libremente en el área de trabajo determinada para tal fin. El calentamiento,

NOTAS

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



la relajación, la comodidad y la confianza son factores indispensables para que lo que suceda en un espacio y tiempo específicos sea grato y lleno de descubrimientos.

Explorar las posibilidades sonoras del cuerpo a partir del movimiento implica una gran responsabilidad, de ahí que el maestro de Educación Física debe auxiliar en las recomendaciones para evitar movimientos que pueden ser un riesgo: imitar y reproducir pasos que sus compañeros propongan a partir de una música determinada; identificar en una melodía diferentes combinaciones rítmicas: movimiento lento, rápido, alternado y luego reposo; movimientos a la derecha, a la izquierda, arriba, abajo, acostados o saltar; inventar coreografías sencillas en pequeños grupos y colectivamente para que paulatinamente vayan haciendo otras más complejas; memorizar pasos; realizar desplazamientos de un lugar a otro para el reconocimiento del espacio; caminar y girar, de acuerdo con los cambios de música; proponer movimientos acordes con la música para fijarlos y luego reproducirlos con el propósito de crear secuencias de movimientos, etcétera.

Alternar movimientos por el gusto de sentir el ritmo, así como promover con regularidad el movimiento libre a partir de la música, hará menos complicado y más agradable el montaje de algún baile con fines de presentación. Si grupalmente han identificado algún baile o danza que les gustaría representar se deben definir y coordinar los movimientos y desplazamientos. La música será familiar a los alumnos en la medida en que se repitan una y otra vez las secuencias, y será mucho más fácil identificar los cambios de movimientos con los cambios de ritmo de la música seleccionada. Vale la pena tener repertorios de la música que agrada más a los alumnos y maestros, como un acervo dancístico grupal.

¿Qué otras actividades podemos proponer para jugar y reconocer nuestra capacidad de expresión corporal? Las siguientes actividades se pueden realizar con alumnos de primaria y secundaria.

- *Nuestros pies.* Hacer preguntas enfocadas a las funciones de los pies: ¿para qué sirven los pies?, ¿qué harían si no tuvieran

## NOTAS

pies? Realizar diversos movimientos con los pies: brincar, caminar, andar de cojito, bailar, girar. Realizar los mismos movimientos acompañados de un ritmo o de una melodía.

NOTAS

- *Jugar con las huellas.* Dibujar sobre cartulina o cualquier otro papel el contorno de los pies de los participantes. Colorear los pies y recortarlos. Distribuir los pies por toda el área de trabajo. Dar a cada color un significado, por ejemplo: el rojo son pies de gladiadores o de astronautas. Los participantes pasan por los pies y dependiendo del color se transforman en el personaje que representa. Hacer diversas evoluciones a partir de un ritmo para distribuir a los participantes por toda el área de trabajo. Marcar diferentes ritmos y a cada uno se le da un movimiento con los pies, con el fin de relacionar cada movimiento con uno de los ritmos.
- *Mi silueta.* Formar con todo el grupo una silueta en el piso. A partir de un ritmo, se mueve toda la silueta. A una señal, sólo se mueve la cabeza, luego las piernas, los brazos. A una indicación, toda la silueta se convierte en un ojo, luego en una mano, una boca. Formar nuevamente la silueta en el piso y a una señal se desbarata formando un círculo.
- *Trazar su silueta sobre papel.* Formar parejas y sobre papel periódico dibujan su silueta, se intercambia la posición. Se recorta la silueta y se caracteriza. Realizar movimientos acompañando a la silueta a partir de indicaciones del guía. Caminar, bailar, girar y correr con la silueta, lanzarla al aire, arrastrarla. Formar un círculo con todo el grupo intercalando las siluetas. Girar a partir de un ritmo, cerrar el círculo, abrir el círculo. A una señal, los participantes rompen las siluetas y riegan los pedazos por toda el área de trabajo. A una señal, los participantes recogen los pedazos de las siluetas y las arman nuevamente.
- *Jugar a las estatuas de marfil.* Los participantes se toman de las manos formando un círculo. Empezar el juego girando el círculo al mismo tiempo que todos cantan los siguientes versos: “A las estatuas de marfil, una, dos y tres así.” Al terminar de cantar se quedan en diferentes poses e inmóviles. El que se mueva primero, sale temporalmente del juego. Se empieza nuevamente.

Con todo lo anterior, el baile, la danza y la expresión corporal en las escuelas de tiempo completo no son una disciplina exhaustiva, sino una alternativa creativa para que los alumnos reconozcan y comprendan la belleza del cuerpo humano y su capacidad de expresión a través del movimiento. Todo esto en un ambiente de respeto y convivencia sin menoscabo de la estima o discriminación de los alumnos. En este sentido hay que fomentar que la diversidad de modos de pensar que involucra el mundo interior de los alumnos sea un canal para relacionarse con el mundo exterior, sin temor a ser excluidos por las diferencias y preferencias.

Se busca la interrelación y la aceptación de los esfuerzos personales, grupales y de las propias limitaciones. Aceptar la música y el baile que más les gusta para que paulatinamente se aproximen a otras alternativas que el baile y danza ofrecen es una tarea placentera por lo que de riqueza cultural refiere este lenguaje artístico. Vale la pena apreciar espectáculos dancísticos fuera de la escuela para vivir la diversidad de la expresión del cuerpo. El Día Internacional de la Danza se celebra anualmente en la Ciudad de México, el Centro Nacional de las Artes (Cenart) es su sede sin costo alguno para los visitantes. También es recomendable emplear ciertas producciones cinematográficas con fines lúdicos y de análisis y, por qué no, hasta de imitación en las coreografías. Por ejemplo, en la película *Amor sin barreras* (*West side story*) la exuberante coreografía de Jerome Robbins y la música de Leonard Bernstein son un marco cautivador, la escena 29 *Cool*, mantiene hasta nuestros días versatilidad, ingenio, creatividad, y todo sucede en un estacionamiento, los bailarines se desplazan por todo el espacio y terminan juntos como un auto que marcha a una gran velocidad. Años después Michael Jackson basó la producción de *Beat it* en esta escena. Lo interesante siempre es cómo recreamos. En ambos casos se baila para expresar y estar con los otros compartiendo la alegría de ser y vivir.

Para finalizar con los lenguajes artísticos es innegable su inherente interrelación. Cada uno ofrece un sinnúmero de acercamientos. Lo que cuenta, como ya se comentó, son las experiencias que se propiciarán en la escuela, el contexto en

## NOTAS



el que se desarrollan, la diversidad cultural en la que habitamos, las posibilidades de auxilio que proveen las TIC.

NOTAS

El modo de ensamblar las actividades hará que lo explorado en cada uno sea siempre con la intención de mejorar la vida y los aprendizajes de nuestros alumnos en aras de favorecer el pensamiento artístico, el pensamiento creativo para saber hacer. La vigencia será permanente si ante lo planeado mostramos flexibilidad y ajustamos para entender y profundizar cada día un poco más, quizá haciendo redes entre las escuelas de tiempo completo. Por ejemplo, un portal al que pudiera denominarse *enRedArte* en el cual el intercambio de experiencias alimente a nuestros lenguajes artísticos con afán de compartir y difundir nuestros avances y dificultades (para documentar una experiencia puede revisar el folleto de esta colección Aprender de la experiencia).

La mejor orientación es la que no se vuelve letra muerta ni doctrina. No olvidemos nuestra trama conceptual: expresión, apreciación y contextualización. En la expresión estaremos favoreciendo experiencias, explorando, creando arte en los propios términos de los alumnos, el hacer, las creaciones serán inéditas desde la óptica de la recreación. La expresión tiene que ver con la vivencia en presente, en el aquí y el ahora. En la apreciación estaremos aproximándonos a la valoración de lo propio y las creaciones de los otros (mirar, escuchar, estar); la apreciación es la denominación que provee a los alumnos de códigos que podrán aplicar en el momento de enfrentarse a una propuesta artística en concreto. La contextualización aproxima a los alumnos a reflexionar acerca de la riqueza cultural de la sociedad en la que se crea algo, investigando el pasado de ciertas propuestas artísticas desde un plano social, cultural, político, científico, en su historia, su origen y tema, es decir, el carácter social de las propuestas artísticas suscritas en la diversidad de modos de pensar e interpretar la realidad para transformarla y trascenderla dentro de una cultura o en la gama de culturas existentes, lo interesante será que en conjunto, los lenguajes artísticos estén presentes en la cotidianeidad de la escuela.

## VISITAS A RECINTOS Y ESPACIOS CULTURALES: ENLACE ENTRE CULTURA Y ARTE. ¿A DÓNDE QUIERES IR?

Comenzamos caracterizando la línea arte y cultura para enlazarla con el reconocimiento tanto del patrimonio cultural de nuestro país como del patrimonio mundial. La Ciudad de México cuenta con 4 lugares considerados por la Unesco, patrimonio cultural de la humanidad: Centro Histórico, Xochimilco, el Campus de la Ciudad Universitaria UNAM y la casa del arquitecto mexicano Luis Barragán.

Para favorecer la expresión, apreciación y contextualización de las propuestas artísticas surgidas en las escuelas de tiempo completo se pueden realizar, con más frecuencia, salidas a espacios y recintos culturales en los que las manifestaciones del arte se muestren

a través de espectáculos teatrales, conciertos en vivo y visitas a museos de arte. No se trata de una salida más. Una salida implica la preparación de propósitos y contenidos para que esta sea productiva y divertida. Es necesario preparar a los alumnos con información previa a la salida y pensar en actividades que se





de cada alumno asistente. Las actividades de la guía se agruparon en 3 momentos: antes, la preparación de la visita en el aula; durante, el recorrido por la exposición; después, la conclusión y cierre de la visita en el salón de clases. De esta manera era posible generar expectativas que detonaran el interés y la familiarización de los alumnos con el tema de la exposición para desarrollar su imaginación y espíritu crítico durante la visita y expresar de diversas formas sus experiencias para compartirlas con el resto del grupo. Las actividades contenidas en la guía involucraban aspectos conceptuales (información), procedimentales (acciones) y actitudinales (valores y comportamiento). Ejemplo: antes de la visita, preparando la asistencia a la exposición en el salón de clase.

Las actividades que se presentan en esta sección tienen el propósito de familiarizar a los estudiantes con la temática de la exposición al igual que generar expectativas y cuestionamientos sobre lo que verán en la misma; es importante recordar que estas actividades son sugerencias que no necesariamente se deben llevar al pie de la letra.<sup>4</sup>

### Primera sesión

Desde este momento se puede organizar al grupo en equipos de 2 a 5 integrantes cada uno, para que el trabajo se distribuya equitativamente y la participación de cada estudiante sea mucho más activa. Hacer una lluvia de ideas o preguntas para averiguar lo que entre todos los alumnos saben respecto a Rusia y los zares. Por ejemplo: formas de gobierno, acontecimientos históricos, personajes célebres de la política, la literatura y las artes, geografía, costumbres, ciudades principales, atuendos o vestido, conflictos bélicos y arquitectura, entre otros.

### Segunda sesión

A partir de los principales temas que se hayan expresado, cada equipo puede seleccionar uno de ellos para investigar sobre él

<sup>4</sup> Por la riqueza de su aportación se recuperan los siguientes momentos de trabajo de la *Guía para maestros...* (véase bibliografía).

NOTAS

y presentar a los otros equipos sus resultados en una segunda sesión de clase. Les proponemos que lo hagan por medio de imágenes (fotografías, caricaturas, recortes de revistas y dibujos) en breves exposiciones de 15 minutos por equipo; pueden buscar información en revistas, cuentos, libros o enciclopedias, procurando que no sea sólo por Internet. Como siguiente actividad se plantea llevar a cabo otra lluvia de ideas o preguntas sobre lo que los estudiantes piensan que podrían encontrar (o les gustaría encontrar) en la exhibición: qué objetos, qué personajes o qué temas; incluso se puede imaginar cómo serán las salas de exposición, colores, iluminación, mobiliario, entre otras características. Por último, se pueden programar las tareas a realizar por cada equipo durante la visita a la exposición, sobre la base de los distintos recorridos por temas o tipos de colección que se describen en la siguiente sección de la guía.

NOTAS

**Durante la visita: descubrir, imaginar y conocer**

Para el recorrido por la exposición se han propuesto actividades que favorezcan la imaginación, el disfrute, la reflexión y la perspectiva crítica para propiciar la transformación, incremento o adquisición de conocimientos.

Las actividades de esta sección están agrupadas en 6 propuestas de recorrido, según los temas o tipos de colección: los zares y sus retratos; el vestido y atuendo; platos y vajillas; las ciudades y su arquitectura; botiquines, trineos y mobiliario; imágenes de la guerra.

Para cada recorrido se ha elaborado una hoja de actividades en la que se plantean diversas preguntas y ejercicios de observación, búsqueda y reflexión; también se sugieren 5 objetos para que los alumnos escojan el que más les guste y realicen algunas actividades sobre el mismo. Estos recorridos no implican dejar de observar y disfrutar el resto de las obras y temas que conforman la muestra, simplemente hacen énfasis en un aspecto o tipo de colección para profundizar sobre él. Las preguntas y actividades contenidas en la guía de recorrido no son tarea, tienen el propósito de fomentar la observación de los objetos en exhibición y la búsqueda de

información. Lo que se recomienda es visitar detenidamente la primera sala, ya que brinda información introductoria que permite comprender mejor el resto de la exhibición.

### **Después de la visita: crear y transformar**

Las actividades propuestas pretenden involucrar a los alumnos en situaciones creativas y colectivas. Se pueden trabajar en equipos en el mismo salón de clases y cada equipo elige qué actividad realizar. Por ejemplo, pueden elaborar un comercial de televisión y actuar respecto a algún aspecto de la cultura de los zares. El comercial tendrá el tono que el equipo determine: ceremonioso o fantasioso, y lo acompañarán de imágenes que tengan sentido para el comercial propuesto y, muy importante, la duración del comercial (entre ellos pueden fijar el tiempo). Realizar una línea del tiempo: utilizar la información que se obtuvo durante la actividad previa a la visita y contrastarla con la que se encontró en la visita. Los alumnos pueden elegir entre 8 o 15 acontecimientos, sea porque les hayan parecido relevantes o por llamar particularmente su atención. Colocar en la pared una tira de papel, situando en el extremo izquierdo la fecha del primer acontecimiento y en el lado derecho la fecha del último. Con colores y flechas ubicarán en la parte superior las fechas de los acontecimientos elegidos, mientras que en la parte inferior recrearán, con imágenes y pequeños textos, cada evento. También pueden entrevistar a un personaje histórico; hacer un menú para una cena de gala con un zar; un reportaje para radio o una columna periodística.

Y si asistimos a un espectáculo dancístico, teatral o musical será importante seguir los pasos anteriores, saber qué género dancístico, teatral o musical es. Buscar información previa de la función y características. Durante la asistencia a estos espectáculos disfrutarlo y observar detenidamente, escuchar y seguir la secuencia de las acciones o momentos del espectáculo.

De vuelta en la escuela podemos intercambiar ideas, indagar más de lo observado; por ejemplo, tratar de recrear lo acontecido en la obra de teatro o en el espectáculo dancístico y, si fue un concierto, buscar más información, quizás para elaborar

NOTAS

algún instrumento musical y descubrir algún género musical. La formación de públicos también es importante para que los alumnos tengan la capacidad de discernir en cuanto a calidad y contenido de los espectáculos. Es ir formando un juicio también en la apreciación artística.

Preparar salidas tendrá un destino fértil para las tareas, pues son imborrables si se planean y se orientan a enriquecer las experiencias de los alumnos para contribuir, por un lado, al reconocimiento del legado cultural e histórico del pasado y, por el otro, tratar de entender lo que sucede en el día a día en nuestra cultura.

La preocupación de cómo hacer para que el arte esté siempre en la escuela para que nuestros alumnos accedan y comprendan su cultura y la de otros pueblos, puede llevarnos a pensar en cómo ampliar ese campo de experiencias estéticas para abrir caminos y ofrecer oportunidades a nuestros niños y jóvenes de las escuelas de tiempo completo, e ir más allá de lo conocido e inmediato. Recuerden: la cultura y el arte son algo vivo y en constante transformación.

### **El papel del docente**

Los maestros podemos mirar hacia nuevos horizontes, dar cabida a la transformación de nuestra práctica docente y construir una verdadera postura respecto a la Educación Artística en la educación primaria y secundaria. El maestro de las escuelas de tiempo completo debe estar en constante investigación y búsqueda en beneficio de sus alumnos.

Si los alumnos están en el centro de cualquier propuesta a realizar, esta, como se apuntó al principio, será significativa, relevante, pertinente y factible. Toda actividad artística requiere de procesos creativos y de silencio. El silencio, entendido como el diálogo personal con nosotros mismos, conduce a los alumnos a una escucha real y consciente entre compañeros, con respeto y tolerancia. Los mismos adultos requerimos silencio. Nuestro entorno personal y público está lleno de ruido (externo e interno), de ahí que el silencio es un aliado de la creación.



El maestro de escuelas de tiempo completo tiene, como ningún otro docente de la educación básica, la posibilidad de propiciar espacios creativos en los se vivan los procesos poco a poco. Estamos acostumbrados a querer obtener resultados inmediatos y tangibles. Lo que sucede en el interior de una persona al crear una idea artística es muy personal; sin embargo, esto no significa que en el largo plazo no podamos constatar las creaciones tangibles.

La mejor recomendación a los maestros es:

- Dar consignas que no sean ambiguas, es decir, entre más claridad, más comprensible será una tarea a realizar.
- Llevar a cabo constantemente puestas en común y preguntar a todos los integrantes del grupo para ponderar la posibilidad de hacer ajustes al trabajo, pues más que un retroceso es un avance porque podemos ver en perspectiva. Las conversaciones grupales e individuales con los alumnos serán un sensor para saber cómo están funcionando las acciones en torno a lo artístico.
- Diseñar tareas flexibles, recurso necesario para las actividades artísticas, sin que esto signifique darnos por vencidos cuando



alguna no funciona. La actividad artística es una tarea de corresponsabilidad voluntaria y consciente de alumnos, padres y docentes.

- ♦ Registrar las mejores experiencias colectivas e individuales para ampliar y profundizar en las mismas. Los logros y fracasos educativos deberán ser el elemento central que dé sentido a los espacios de intercambio de experiencias con otros docentes de escuelas de tiempo completo (véase *Aprender de la experiencia*, de esta misma Colección).

En el campo de la Educación Artística el maestro también es un hacedor de arte que resignifica su práctica docente. El arte no es una tarea de reproducción de trabajos manuales o estrategias de entretenimiento, ya que en el plan y programas de estudio se plantean con toda claridad los contenidos, habilidades y competencias que requieren tener los estudiantes que egresan de la educación básica.

Por lo anterior, no es recomendable que la Educación Artística sea vista como la reproducción de clichés, estereotipos acartonados y rígidos. Mejor ser promotores de redes de conocimiento artístico. El maestro de escuelas de tiempo completo puede ser un verdadero promotor del arte y la cultura en la escuela. Debe ser un docente abierto a nuevas propuestas y él mismo convertirse en un conocedor y explorador del arte, junto con sus alumnos.



# EXPLORANDO LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA

## FICHAS DE TRABAJO



# 1

Lenguaje artístico:  
**Artes visuales**

## **Zoología imaginaria**



### **¿Qué aprenderemos?**

Reconocer las diversas formas de representar el imaginario colectivo en distintas culturas.

Representar animales imaginarios y fantásticos a través de la plástica.

### **¿Qué necesitamos?**

Lápices de colores, crayones, tijeras, pegamento, papel o cartulina.

Revistas, libros o información de Internet.

Visitar, de ser posible, el Museo de Arte Popular o el Museo Nacional de las Culturas.



### **¿Cómo empezamos?**

A partir de una idea detonadora como: *Zoología imaginaria*, proponga a los alumnos la invención de animales fantásticos para elaborar un calendario cuyo diseño plástico sea de animales fantásticos.

Realice preguntas a los alumnos en torno a la idea, por ejemplo: ¿qué creen que significa zoología imaginaria?, ¿saben qué es un alebrije?, ¿han visto la figura de un alebrije?, ¿cómo imaginan un animal fantástico?, ¿conocen algún animal mitológico?, ¿han visto en algún cómic animales raros e imaginarios? Escuche las intervenciones de los alumnos, procure que se escuchen entre sí y esperen el momento de su participación.

### **¿Cómo nos organizamos?**

Realice con los alumnos un plan de diseño que consista en:

- Distribuir tareas en equipos para recopilar información en libros o en Internet.
- Revisar, si así lo decide, la bibliografía recomendada: *Bestiario* de Juan José Arreola, o *Manual de zoología fantástica* de Jorge Luis Borges.
- Solicitar que los alumnos lleven recortes, revistas o cómics relacionados con el tema.
- Compartir en grupo la información recabada de animales fantásticos.

- Analizar, comparar, discriminar y elegir la información que más interese al grupo.
- Realizar una lluvia de ideas para determinar el formato de su calendario (tamaño, forma y estructura).

### ¿Qué hacemos?

- Elabore una bitácora de avances en cada sesión, donde registre algunos comportamientos del grupo que considere son significativos de acuerdo con los propósitos y enfoque de la expresión plástica.
- Solicite a los alumnos que exploren y experimenten posibles bocetos de animales imaginarios o bien los inventen con recortes de revistas.
- Puede sugerir que el calendario presente unidad temática, por ejemplo: serie de animales fantásticos, versión insectos insólitos.
- Una vez que el formato del calendario se ha definido, determine el tiempo para la conclusión de los bocetos de la zoología imaginaria –diseñados con lápices de colores, crayones o recortes de revistas– toda vez que se han experimentado y realizado pruebas antes de las versiones finales.
- Proponga a los alumnos, una vez terminado su trabajo, que elaboren una descripción de su animal imaginario, dando respuesta a preguntas como las siguientes: ¿qué nombre tiene?, ¿dónde habita?, ¿de qué se alimenta?, ¿cuánto tiempo vive?, ¿cuál es su principal fortaleza y debilidad?
- Organice al grupo para que los alumnos lean en voz alta a sus compañeros la descripción que elaboraron y presenten las obras artísticas.
- Solicite a los alumnos expliquen los motivos por los cuales decidieron tal o cual diseño de calendario y qué significado otorgaron a cada animal imaginario.
- Conmine a los alumnos a expresar cuál de las producciones les gustó más y por qué, cómo se sintieron al participar en una actividad de creación individual y colectiva.



### ¿Cómo nos fue?

- Realice una puesta en común con los alumnos en la que destaque las experiencias relevantes y significativas de la propuesta artística zoología imaginaria.
- Pregunte a los alumnos qué aprendieron al realizar el calendario, dónde encontraron la información que requerían, qué dificultades

enfrentaron durante la búsqueda de la información, y cómo solucionaron los contratiempos o dificultades de diseño durante el proceso de creación.

- Recapitule con los alumnos los pasos que siguieron hasta obtener una obra artística. La bitácora es de gran ayuda en este momento.
- ¿Cómo nos sentimos al participar en una propuesta artística denominada zoología imaginaria?, ¿qué nos gustó al respecto?, ¿qué no nos gustó de la propuesta?, ¿qué podemos mejorar como grupo la próxima vez que emprendamos una tarea creativa?, ¿cómo nos ayudamos entre compañeros?, ¿qué puntos debemos destacar cada vez que emprendamos juntos una propuesta artística?



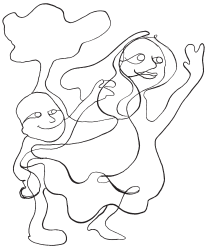
### ¿Qué considerar?

El desarrollo de esta ficha se puede realizar en 2 sesiones de trabajo de 2 horas cada una. Es muy importante tomar en cuenta las ideas de los alumnos para que el interés no decaiga. Hacer es expresar, comparar es apreciar y entender en dónde y por qué se creó, es contextualizar una obra artística. La flexibilidad es muy importante para incorporar nuevos elementos que quizá al inicio de la propuesta artística no se tenían considerados. Esto contribuye al desarrollo del pensamiento artístico. Por otra parte, el nombre de una ficha sólo es un punto de partida; lo relevante será, en todo caso, reflexionar en cuanto a los procesos que nos condujeron a obtener un producto artístico. Finalmente, nuestra ficha realza el concepto zoología imaginaria o, llamémosla también, fauna imaginaria. No olvidemos que la fauna sagrada, mitológica, legendaria o popular está presente en la historia de la humanidad hasta nuestros días.

# 2

Lenguaje artístico:  
**Artes visuales**

## Un pizcaso de Picasso



### ¿Qué aprenderemos?

Que los alumnos creen sus obras a través de estrategias sencillas, favoreciendo la imaginación y fortaleciendo su capacidad de creación a partir de la obra de diferentes pintores, en esta actividad específicamente a Pablo Picasso.

### ¿Qué necesitamos?

Un cuarto de cartulina, lápiz, regla, colores o plumones (si se trabaja fuera del salón, un libro o madera para sobreponer la cartulina).



### ¿Cómo empezamos?

Pregunte a sus alumnos: ¿Alguien sabe quién fue Pablo Diego José Francisco de Paula? Les dará una pista: nació en España, y como ese nombre les parecía pequeño a sus padres le agregaron Juan Nepomuceno María de los Remedios Crispín Crispiniano de la Santísima Trinidad Ruiz y... ¿saben? era un gran pintor. Su último apellido era Picasso. ¿Creen que sea fácil pintar un cuadro?

### ¿Cómo nos organizamos?

Cada quién escoge su lugar de trabajo, se puede trabajar en el salón de clases o en un lugar alejado del ruido.

### ¿Qué hacemos?

Vamos a pintar un cuadro muy parecido a los que hizo Pablo Picasso de una forma muy sencilla:

- Toman la cartulina y marcan un margen de 2 centímetros de cada lado de la hoja.
- Rayan la cartulina blanca, respetando el margen, con trazos libres y grandes, guiando el lápiz de extremo a extremo, de manera irregular, sin despegar el lápiz de la cartulina. Pueden nuestras líneas cruzar otras ya marcadas y se pueden hacer todo tipo de líneas: curvas, rectas o mixtas.

- Cuenten del 1 al 15 para iniciar. A la cuenta de 15 todos deben levantar el lápiz (aconsejar a los alumnos que los trazos sean grandes).
- Al terminar de rayar, pintan cada espacio de un color diferente, cuidando que 2 espacios pegados nunca queden del mismo color, se sugiere recargar el color para que la pintura adquiera luminosidad. No se puede dejar ni un espacio en blanco.
- Terminada la pintura, el margen se pinta de negro o de un color oscuro para resaltar los tonos de la pintura, e invitamos y motivamos a los niños a observar y descubrir qué imágenes encuentran dentro de su cuadro. Remarque el contorno de la figura o figuras encontradas por el niño.
- El alumno le pone título y firma su cuadro.
- Los alumnos comparten sus creaciones montando una exposición temporal en los pasillos o ventanas y paredes de su salón.
- Del juego MirArte toman los cuadros de Pablo Picasso, observan su obra y los integran con los de los niños agregando información del pintor en enunciados llamativos. Ejemplo:
  - ¿Sabías que es uno de los más célebres pintores, dibujantes y escultores del mundo? ¿Sabías que es reconocido como uno de los más grandes maestros del siglo XX y creador de aproximadamente 1 500 obras?
  - ¿Sabías que su nombre real era Pablo Diego José Francisco de Paula Juan Nepomuceno María de los Remedios Crispín Crispiniano de la Santísima Trinidad Ruiz y Picasso?

En una actividad complementaria se propicia a los alumnos que se acerquen a la obra de Pablo Picasso con ayuda de Enciclomedia, Aula Digital o Aula de Medios.



### ¿Cómo nos fue?

Para los niños esta actividad es muy divertida. Se puede trabajar de manera individual o colectiva; para esta última, se sugiere cartulina o papel de mayor dimensión.

Los alumnos son felices cuando obtienen un producto terminado y además que todos son diferentes o personales. No se escucha decir: “yo no sé dibujar”, “no puedo, no me salió”, etcétera.

Esta actividad produce para los pequeños o jóvenes pintores mucha satisfacción personal y los posibilita a acercarse a la pintura o artes visuales.

Se favorece que los alumnos desarrollen habilidades de manera divertida.

Acercamos a los alumnos al arte y la cultura desde la escuela.



### ¿Qué considerar?

Es importante generar espacios de tranquilidad, además de propiciar que los alumnos disfruten la actividad de manera personal.

Todos los espacios como escaleras, pasillos, etc., se deben aprovechar y convertirlos en lugares de aprendizaje.



# 3

## De poemas y canciones



### ¿Qué aprenderemos?

Reconocer elementos musicales que favorezcan la comunicación de experiencias y emociones.

### ¿Qué necesitamos?

- Un área tranquila de la escuela donde se pueda llevar a cabo la actividad.
- Poemas.
- Reproductor de discos compactos y música.



### ¿Cómo empezamos?

- Solicite a los alumnos que formen un círculo.
- Pida que se sienten y cierren los ojos. Es necesario que todos estén en silencio.
- Pida a los alumnos que respiren y perciban cómo va entrando y saliendo el aire, notarán cómo su diafragma se dilata y se contrae. Repita nuevamente este ejercicio, notará que paulatinamente los alumnos se relajan. Ahora estamos preparados para comenzar.

### ¿Cómo nos organizamos?

- Lea en voz alta uno o varios poemas que a usted le agraden, comente con los alumnos cuál fue el motivo por el cual lo(s) seleccionó y compartió con ellos.
- Organice 4 equipos de trabajo.
- Lean varios poemas y elijan uno para el equipo.
- Pida a los equipos que seleccionen música y elijan una melodía (pueden ser de Enciclomedia).
- Escuche las participaciones de los alumnos y oriente las decisiones de sus elecciones.

### ¿Qué hacemos?

- Pida a los alumnos que lean en silencio el poema seleccionado por cada equipo.

- Una vez que los equipos han leído sus poemas, pregunte de qué se trata, cuál es el tema, a qué o a quién se refiere, qué sucede, cuál es la posible historia del poema.
- Pida a los alumnos que seleccionen un fragmento del poema. Por ejemplo, de Luis Gonzaga Urbina, *Metamorfosis*:

*Era un cautivo beso enamorado  
de una mano de nieve que tenía  
la apariencia de un lirio desmayado  
y el palpitarse de un ave en agonía.  
Y sucedió que un día,  
aquella mano suave,  
de palidez de cirio,  
de languidez de lirio,  
de palpitarse de ave,  
se acercó tanto a la prisión del beso,  
que ya no pudo más el pobre preso  
y se escapó; mas, con voluble giro,  
huyó la mano hasta el confín lejano,  
y el beso, que volaba tras la mano,  
rompiendo el aire se volvió suspiro.*

- Proponga recrear musicalmente un fragmento del poema o el poema completo a partir de una melodía conocida y seleccionada por los participantes de cada equipo.
- Pida a los alumnos ensayar, probar, comparar y explorar con diferentes melodías de su agrado.
- Pregunte cómo se cantaría el poema con tal o cual melodía. Intenten tararear y después prueben con la letra del poema seleccionado. Ensayen las veces que sea necesario.
- Solicite a los alumnos una primera interpretación en los equipos.
- Organice a los equipos de trabajo para realizar una presentación para el resto de los equipos. Las interpretaciones pueden acompañarse con movimientos corporales. Cada equipo presenta una canción diferente. De ser posible, grabe las interpretaciones.
- Cierre la actividad invitando a los alumnos a expresar las emociones que tuvieron al realizar esta propuesta artística.



### ¿Cómo nos fue?

Esta es la puesta en común y el espacio para proponer soluciones a posibles dificultades en el uso de los materiales o en cuanto a la cooperación de los alumnos. Recapitulemos qué pasos seguimos hasta tener nuestro producto final.

Conmine a la reflexión de lo aprendido con esta propuesta artística. Recupere la experiencia de lo realizado: ¿el espacio fue el adecuado?, ¿el equipo y materiales funcionaron como se esperaba?, ¿la selección de los poemas generó interés en los alumnos?, ¿la música apoyó la presentación de los poemas?, etcétera.



### ¿Qué considerar?

Esta ficha puede realizarla en una sesión de trabajo de 3 horas. Permita que sus alumnos exploren todas las posibilidades del tema propuesto. Sea muy preciso en las consignas que propone. Abra y cierre siempre una sesión. Para finalizar, si usted considera pertinente, comente a los alumnos que muchos poemas han sido la inspiración de músicos profesionales, cantantes e incluso actrices que han cantado los poemas. Por ejemplo, Joan Manuel Serrat cantó un poema de Antonio Machado; Ofelia Medina cantó poemas de Sor Juana Inés de la Cruz; Nacha Guevara cantó un poema de Mario Benedetti.

# 4

Lenguajes artísticos:  
**Música y danza**

## Entre fandangos te veas



### ¿Qué aprenderemos?

Reconocer la diversidad de manifestaciones culturales en nuestro país representadas por fiestas populares y comunitarias.

### ¿Qué necesitamos?

- Un espacio amplio y ventilado.
- Televisión, reproductores de DVD y CD, se sugiere el DVD *Tablados y fandangos* de Claudia Cao Romero, y un CD de sones que contenga el *Siquirisí, La Guacamaya, El Colás o La Bamba*.
- Fotografías del Sotavento o relacionadas con el fandango (opcional).
- Coplas (puede ser el cuaderno de *Coplas al viento*, publicado por Conafe).



### ¿Cómo nos organizamos?

- Pregunte a los alumnos qué saben del fandango, en dónde han escuchado esa palabra, qué significa. ¿Han asistido a alguno?
- Pregunte también si saben qué es la región del Sotavento. En qué parte de nuestro país se localiza.
- Escuche las intervenciones de los alumnos y proponga buscar información para orientar las dudas e inquietudes de los alumnos.
- Proponga organizar la fiesta del fandango.

### ¿Cómo nos organizamos?

Organice al grupo en equipos de trabajo y realice con ellos una lista de tareas para conseguir los materiales e información necesarios para vivir la fiesta del fandango.

### ¿Cómo empezamos?

Pida a sus equipos que elijan alguna de las tareas propuestas para organizar el fandango. Por ejemplo: un equipo indaga qué es un fandango y cuáles son sus características. Otro equipo busca y selecciona la música

que se interpreta en un fandango; otro más recopila coplas; uno más indaga acerca de las características geográficas de la región del Sotavento; otro más puede colaborar llevando imágenes del Sotavento a sus compañeros. El maestro puede apoyar llevando un video del tema.

### ¿Qué hacemos?

Priorice con los alumnos las tareas y los momentos para planear su fiesta. Coordine el trabajo artístico con los alumnos en varios momentos:

- Organicen la información recabada y la forma de socializarla para que todos tengan un contexto en común.
- Valoren la información y seleccionen el material que ayudará a crear su fandango (videos, música, baile, etcétera).
- Elijan, por equipos, quiénes serán los copleros, quiénes realizarán la coreografía –a partir de los hallazgos de la información–, quiénes bailararán, quiénes ayudarán en la confección del vestuario (que puede ser de papel crepé), y quiénes ambientarán el espacio para el fandango.
- Diseñen las invitaciones para sus compañeros de otros grupos y grados, y padres de familia.
- Elaboren, en forma grupal, el programa a desarrollar.
- Lleven a cabo su fiesta popular.



### ¿Cómo nos fue?

- Recapitule con los alumnos los momentos de acción.
- Reflexione con los alumnos sobre la propuesta artística: qué hicieron, cómo lo hicieron, qué obtuvieron, resultó novedoso lo realizado, visitarían el Sotavento.



### ¿Qué considerar?

La propuesta artística puede realizarse en 4 sesiones de 3 horas cada una. Es necesario dar el tiempo necesario para observar y analizar diferentes formas de resolver el trabajo artístico. Lo valioso será reconocer la riqueza cultural y artística de nuestro país. Recuerde que el fandango es una fiesta con bailes donde cantores, músicos y copleros se divierten muchísimo. La combinación de co-

reografía, música, literatura e historia resultará en fandango. "Las coplas son parte importante de estas fiestas, ya que son como el corazón, y mientras el cuerpo de la nación tenga vida, la copla seguirá latiendo y los fandangos también." (*Coplas al viento, Conafe.*)

# 5

## Teatro

### Radionovela



#### ¿Qué aprenderemos?

Distinguir los elementos básicos de una historia: desarrollo, nudo y desenlace.

#### ¿Qué necesitamos?

- Tema de la radionovela.
- Un guión en la que se desarrolle la trama.
- Una sábana.
- Un espacio ventilado que se divida en 2.
- De ser posible, una grabadora.



#### ¿Cómo empezamos?

- Coordine el guión, permita que los alumnos aporten ideas respecto al número de personajes y características de cada uno de ellos.
- Puntualice que en la radionovela, lo que cuenta es la caracterización de los personajes con voz.
- Puede elegir un tema curricular para iniciar, continuar o cerrar un proceso de trabajo con los participantes.

#### ¿Cómo nos organizamos?

Organice al grupo y prepare con él la distribución de tareas para la realización de la radionovela.

#### ¿Qué hacemos?

Una vez escrito el guión, cada participante hará una lectura individual y después en grupo realizarán la lectura dramatizada. Una vez que se hayan hecho varios ensayos se determina el área en la que se realizará la representación a manera de radionovela. El uso de la cortina tendrá un efecto de pared radiofónica y, a la manera de los programas de radio, tendrá cortes anunciados y efectos especiales. La radionovela será voz en acción y sonidos que nos remitirán a un ambiente radiofónico. Si hay posibilidad, puede realizarse una grabación de este trabajo.



### ¿Cómo nos fue?

Reflexionar respecto a lo que hicimos y qué obtuvimos. ¿Cómo se realizó?, ¿cómo se sintieron?, ¿qué fue lo que más les gustó?, ¿qué no les gustó?, ¿qué descubrieron?, ¿qué dificultades de trabajo técnico se presentaron y cómo se resolvieron?



### ¿Qué considerar?

Para la realización de la radionovela es necesario observar que la trama es todo aquello que se desea comunicar a lo largo de la obra. Tiene que ver con el planteamiento, clímax y desenlace de una historia.

- Planteamiento: presenta la situación de donde se parte.
- Desarrollo: cómo se desenvuelve la acción.
- Clímax: es el punto de más alta tensión donde se decide quién es el vencedor del conflicto o conflictos planteados.
- Conflicto: es el choque entre las ideas o situaciones de 2 personalidades o grupos con su medio.
- Desenlace: es el final donde se crea un nuevo orden en la situación.

En la radionovela el medio de expresión es la voz y las inflexiones que de ella se realicen podrán hacer que los oyentes echen a volar su imaginación.

Puede ejercitar la voz de sus alumnos realizando la siguiente actividad con el grupo: uno por uno y frente a la pared, cuentan una historia susurrando, todos deben escuchar.

Ejemplo de dramatización:

Trama<sup>5</sup>

Planteamiento: un cuervo tiene en el pico un trozo de queso y una zorra pasa en ese momento.

Conflicto o conflictos: grupos o ideas que luchan por imponerse.

<sup>5</sup> *Expresión teatral*, SEP, 1999.



1er grupo:

El cuervo quiere conservar su pedazo de queso.

El cuervo es vanidoso.

2do grupo:

La zorra quiere quitárselo.

La zorra es astuta.

Climax: la estratagema de la zorra para conseguir que el cuervo suelte el queso.

Gracias a las alabanzas de la zorra, el cuervo grazna y, al hacerlo, abre el pico y se le cae el queso.

Desenlace: la zorra se lleva el queso y se ríe del cuervo por tonto (gana la astucia).

# 6

Lenguaje artístico:  
**Teatro**

## ¡Quiúbole!



### ¿Qué aprenderemos?

A comunicarnos de manera no verbal mediante la expresión corporal y gestual.

### ¿Qué necesitamos?

Un área de trabajo ventilada y delimitada con alguna marca.



### ¿Cómo empezamos?

- Realice con los alumnos diferentes acciones para que exploren distintas partes de su cuerpo (reconocimiento).
- Pida a los alumnos que las acciones se expresen con gestos y movimientos corporales. No se vale hablar.
- Pregunte a los alumnos cómo saludan a diferentes personas: ¿cómo saludas a tu papá, al vecino, a tu mejor amiga, a la gente que no conoces, etcétera? Ejemplifiquen algunos saludos.

### ¿Cómo nos organizamos?

Invite a los alumnos a jugar ¡Quiúbole! La consigna es ¡Quiúbole! y no se puede hablar.

Prepare a los alumnos para jugar:

- Los participantes caminan libre y tranquilamente en el área de trabajo determinada, sin salirse de ella.
- Miran siempre de frente al compañero que encuentren.
- A la consigna ¡Quiúbole!, hacer alto y guardar silencio.

### ¿Qué hacemos?

Proponga: ¡vamos a saludarnos como lo haríamos con un viejo amigo!  
Al volver a escuchar la palabra ¡Quiúbole!, los participantes comienzan a saludarse. Cada vez que los participantes encuentren a otro compañero se saludan como se propone. En este momento puede solicitar a los alumnos que inventen otro saludo pero conservando la regla: no hablar. Esperar un ¡Quiúbole!

Repita esta acción tantas veces como sea necesario. Cuide que el interés de los participantes no decaiga.

¡Quiúbole!, para empezar, ¡Quiúbole!, para parar.



### **¿Cómo nos fue?**

Pregunte a los alumnos cómo se dio la comunicación al expresarse sólo con gestos y cuerpo. Qué sintieron al compartir con los demás esta experiencia. ¿Qué les gustó más?, ¿qué no les gustó?, ¿cómo cerraron la actividad?



### **¿Qué considerar?**

El cierre de cualquier actividad artística es muy importante, pues permite que todos expresen sus emociones y experiencias. Es necesario volver a la calma realizando ejercicios de respiración para relajarnos. Al favorecer la cooperación y la confianza entre los alumnos habrá mejor comunicación y autocontrol, y se fijan límites de cercanía y distancia naturales. Cuide que entre los participantes se fortalezca el respeto y que la cercanía sea afectuosa. El espacio personal es muy importante, por lo habrá que ser muy claro en las consignas con el propósito de realizar una actividad agradable y respetuosa en la que habrá límites que el maestro deberá observar.

## BIBLIOGRAFÍA

- Alderoqui, H., “Educación artística y currículo”. En J.A. Espinoza (responsable de contenidos), *Miradas al arte desde la educación*, serie Cuadernos, México, SEP, 2003 (BAM).
- Antiguo Colegio de San Ildefonso, *Vik Muniz: Reflex*, exposición temporal, abril-septiembre de 2008.
- Barreiro, J., *Arte y sociedad*, México, Edicol-ANUIES, 1977.
- Batle, M. *et al.*, “La danza como nexo de unión entre áreas de Educación Física y musical”. En F. López, *La educación artística en la escuela*, Barcelona, Graó, 2007.
- Carbonell, J., *Una educación para mañana*, Barcelona, Octaedro, 2008.
- Cassen, B., “Defender la diversidad cultural (con políticas y acciones concretas)”. En E. Montiel (comp.), *Hacia una mundialización humanista*, Unesco, 2004.
- Cawelti, S., “Modeling artistic creativity: an empirical study” (1992). En A. Frega, *Los lenguajes artísticos. Su importancia como ámbitos para la estimulación de la creatividad en la educación escolar*, foro virtual, Vicaría Episcopal de Educación, 2004.
- De la Peña, L. (comp.), *Coplas al viento*, México, Conafe.
- Educación Artística–Secretaría de Educación Pública, *Expresión corporal*, México, Subsecretaría de Servicios Educativos para el Distrito Federal-SEP, 1999.
- , *Expresión teatral*, México, Subsecretaría de Servicios Educativos para el Distrito Federal-SEP, 1999.

- Eisner, E., *Educación la visión artística*, Barcelona, Paidós, 2005.
- Flores L., Mónica, “¿Por qué cantando se alegran los corazones?”, *Milenio Semanal*, núm. 601, México, 2009.
- Gardner, H., *Educación artística y desarrollo humano*, Barcelona, Paidós Ibérica, 2007.
- Hellion, D., *Zoología imaginaria*, exposición itinerante del Museo Nacional de las Culturas, México, INAH.
- Jiménez, J., *Mi clase de teatro*, México, Ingeniería Educativa, 1999.
- Luckert, F., *Al reencuentro del ser, la creatividad y la emoción en la escuela, presencia de las artes en la educación*, ponencia presentada en la reunión de expertos “La educación artística en América Latina y el Caribe”, Universidad de Uberaba/Unesco, 2001.
- Museo Nacional de Arte (MUNAL-INBA), *Un juego para mirArte*, exposición temporal Joaquín Clausell y los ecos del impresionismo en México, julio-septiembre, 1995.
- Pausinger, H., *Los niños escuchan la música clásica*, Alemania, Escuela Internacional de Musicosophia, 2006.
- Sciarretta, E., *Teatro y educación*, ponencia presentada en el foro “Encuentro de teatro y educación”, España, Ministerio de Educación y Ciencia, 1984.
- Torres, P. et al., *Guía para maestros: zares, arte y cultura del imperio ruso*, México, INAH, 2008 (Museo del Ermitage).
- Valenzuela, T., *Teatro escolar*, México, Editores Mexicanos Unidos, 2004.

## PARA SABER MÁS

*Bartolo y la música*, México, 2000 (videos y folleto).

*Cantemos juntos*, México, 1996 (cuatro audiocintas y libro).

*Cómo se enseña hoy... Educación Artística*, México, 1998 (Educación Artística) (programas en video).

Danza y expresión corporal, vol. 1 y 2, México, ILCE/SEP, 2000 (Educación Artística) (programas en video).

Declaración Universal sobre la Diversidad Cultural, París, Unesco, 2 de noviembre de 2001.

*Disfruta y aprende. Música para la escuela primaria*, 1ª. ed. revisada, México, 1998 (audiocintas y folleto).

*Educación Artística*, Unesco-LEA Internacional, 2003 (Sector de Cultura).

*Libro para el maestro. Educación Artística. Primaria*, 3ª. ed., México, SEP, 2003.

*Los animales*, México, 1999 (videocinta).

*Música*, México, 2000 (Educación Artística) (videocintas).

Músicas del siglo XXI, *Letras Libres*, año XI, núm. 124, México, 2009.

*Discurso Visual* (revista), México, Cenidiap-INBA.

*Educación Artística*, México, 2000 (taller de exploración de materiales).

*Teatro*, México, 2000 (Educación Artística) (video).

### Sitios web

<http://discursovisual.cenart.gob.mx/dvwebne7/aportes/apochaves.htm>

<http://museosvirtuales.azc.uam.mx>

<http://www.descargaculturaunam.com.mx>

<http://www.cultura.unam.mx>

[http://sepiensa.org.mx/contenidos/2005/1\\_ensamblaje/ensamblaje\\_1.htm](http://sepiensa.org.mx/contenidos/2005/1_ensamblaje/ensamblaje_1.htm)

<http://www.munal.com.mx/>

<http://www.mna.inah.gob.mx/>

<http://www.macg.inba.gob.mx/>

<http://www.sanildefonso.org.mx/>

<http://www.museotamayo.org/http://www.chopo.unam.mx/>

<http://es.geocities.com/ciudadde laesperanza/Olmedo.html>

<http://www.artelamedia.inba.gob.mx/>

<http://Música del mundo/Reggae-música-www.real.com>

<http://www.giraorquesta.ca>

<http://www.nac-cna.ca>





*Arte y cultura* se terminó de imprimir  
el mes de junio de 2009 en los talleres de  
Impresora y Encuadernadora Progreso S.A. de C.V.  
(IEPSA) Calz. de San Lorenzo 244, 09830, México, D.F.  
Se tiraron 2 000 ejemplares más sobrantes para reposición.

Los niños y jóvenes de la Ciudad de México viven en una sociedad cada vez más compleja y diversa, donde las formas de expresión del arte y la cultura se traducen en diversos códigos y signos con los que se pueden o no identificar, expresar o comunicar.

El presente cuaderno tiene la finalidad de proporcionar orientaciones y sugerencias para que los maestros de las escuelas de tiempo completo propicien experiencias que permitan a los alumnos conocer y reconocer el patrimonio cultural, así como las diferentes manifestaciones artísticas, con el apoyo de estrategias que favorezcan la práctica cotidiana de la educación artística en las escuelas desde una perspectiva vivencial, lúdica, flexible y creativa.