



divulgacióndinámica⁺
#CLUBdeFORMACIÓN



TALLERES DE ARTETERAPIA: ORIENTACIONES METODOLÓGICAS



CONTENIDO

1. Metodología de la Arteterapia para la intervención socioeducativa y el desarrollo personal	03
1.1. ¿Que son los talleres de arteterapia?	04
1.2. Características de los talleres de AT para el desarrollo personal	05
1.3. Principios de intervención en los talleres de AT para el desarrollo personal	06
1.4. Planificación de talleres de AT para el desarrollo personal	09
2. Etapas del desarrollo artístico	30
2.1. Desarrollo artístico infantil	32
2.2. El valor proyectivo del dibujo infantil	37
2.3. Características de los talleres de AT en personas adultas	41
3. Referencias bibliográficas	43

Con el objetivo de mejorar el contenido del módulo, Divulgación Dinámica apuesta por la referencia a recursos didácticos interactivos externos tales como vídeos, audios y enlaces.

Este contenido es externo a Divulgación Dinámica, por lo que si detectase algún enlace caído o erróneo agradeceríamos que nos lo comunicases a editorial@divulgaciondinamica.com

1

Metodología de la Arteterapia para la intervención socioeducativa y el desarrollo personal



Arteterapia, en adelante AT, intervenciones que utilizan las artes plásticas como medio de recuperar o mejorar la salud mental (psicoterapia) o procurar un mayor bienestar emocional y social (arteterapia para el desarrollo personal y la intervención socioeducativa).

Los fundamentos metodológicos de la AT para la intervención socioeducativa y el desarrollo personal son de una naturaleza completamente diferente que la AT en el ámbito psicoterapéutico, ya que no se deben interpretar las obras ni ocuparse de los problemas psicológicos de los participantes.

En AT con fines terapéuticos se sigue una estricta metodología que depende del enfoque teórico, por ejemplo, psicoanálisis o cognitivismo y donde las consideraciones metodológicas como pueden ser los objetivos de las sesiones o el enfoque de las mismas, directivo, semi-directivo, o no directivo o los temas y materiales que se utilizarán estarán en función de las finalidades terapéuticas.

“Los talleres, que se sustentan de la metodología de intervención en AT del ámbito psicoterapéutico, han modificando el rol básico de una intervención terapéutica a una intervención de carácter educativo.”

Igualmente, su fundamentación metodológica difiere de las propuestas formativas formales de educación artística que parten de un currículo o plan de estudios oficial (conjunto de conocimientos que un alumno debe adquirir para conseguir un determinado título académico y que responde a las preguntas qué enseñar, cómo enseñar, cuándo enseñar y qué, cómo y cuándo evaluar).

La propuesta de la AT para la intervención socioeducativa y el desarrollo personal son los **talleres**, que aunque se sustentan de la metodología de intervención en AT del ámbito psicoterapéutico, han modificando el rol básico de una intervención terapéutica a una intervención de carácter educativo.

Las características básicas que permiten diferenciar los talleres de AT de las prácticas psicoterapéuticas de AT son:

- voluntariedad de los participantes
- satisfacción personal y refuerzo intrínseco en la práctica del taller
- presencia de un facilitador, monitor o instructor que dirige, supervisa o anima para la realización de las actividades que han sido diseñadas previamente teniendo en cuenta intereses y motivaciones de los participantes. Puede existir más de un facilitador.
- enfoque lúdico-recreativo
- no puede improvisarse, se debe planificar previamente de acuerdo a diferentes niveles de planificación: periodos, sesiones,...
- los grupos de participantes son más numerosos que la metodología terapéutica
- metodología eminentemente práctica y participativa

1.1

¿Que son los talleres de arteterapia?

Taller, en el lenguaje corriente constituye el lugar donde se hace, se construye o se repara algo.

Desde el ámbito educativo, el término hace referencia a una método activo de enseñanza donde varios alumnos/as realizan cooperativamente una actividad práctica.

Desde el ámbito del tiempo libre y el ocio, el taller se se entiende como un lugar y/o un tiempo donde un grupo de participantes, ya sean menores o adultos, comparten un tiempo de ocio realizando unas actividades concretas que son dirigidas, supervisadas o animados por un facilitador (también llamado monitor).

La participación en estas actividades será voluntaria y con una finalidad lúdica y/o recreativa.

Para diferenciar los talleres de ocio de talleres educativos o formativos es importante resaltar la actitud personal de los participantes ya que las actividades pueden ser las mismas. Lo que hace posible que una determinada actividad sea considerada ocio no es tanto lo que uno hace (actividad) sino como lo hace (actitud personal).

Por ejemplo, la realización de una infografía puede ser una actividad de un taller formativo si se plantea como actividad evaluable final (en la actitud personal la característica principal es obligación) o puede ser una actividad de ocio si se lleva a cabo en un taller de artes plásticas y diseño gráfico.

Para ser considerada como actividad de ocio la actitud personal debe contemplar tres condiciones básicas: libertad en la elección y desarrollo de la actividad, vivencia placentera e inexistencia de otra finalidad más allá de la propia actividad.

Los talleres de arteterapia pueden ser considerados una especificación de los talleres de ocio cuya diferenciación radica en la temática de actividades y así, en el ocio y el tiempo libre los talleres comprenden actividades amplias cuyos elementos son frecuentemente tanto de naturaleza física (talleres deportivos) como intelectual, social, artística o espiritual y en los talleres de AT para el desarrollo personal las actividades están relacionadas con las «artes»

Por su parte, de entre las diferentes actividades artísticas (artes plásticas, teatro, danza, música,...), los talleres de AT se centran en las artes plásticas visuales y en contraposición a un distanciamiento entre el mundo de los “artistas” y los “consumidores de arte” esta modalidad de talleres de ocio consiste en facilitar y estimular a los participantes para ser activos creadores y no meros consumidores. Igualmente desmitifican la creación artística, buscando su democratización

El taller, como concepción metodológica de la AT para el desarrollo personal es una forma de trabajo con grupos que es limitada en el tiempo y que se realiza con determinados objetivos. A nivel formal se basa en la integración de teoría y práctica (aprender haciendo y hacer aprendiendo) y en el protagonismo de los participantes.

1.2

Características de los talleres de AT para el desarrollo personal

Se trata de actividades planificadas que son guiadas por un monitor, educador, animador,...

- » El objetivo de los talleres de AT no consistirá en enseñar o transmitir contenidos desde un punto de vista instructivo, sino en facilitar y crear oportunidades que faciliten el aprendizaje intuitivo y lúdico desde la perspectiva de la educación en y para el ocio.

Los talleres de AT se inscriben dentro del aprendizaje no formal e informal¹. Parten de un principio de aprendizaje participativo y experiencial

- » En los talleres de AT la función más relacionada con la enseñanza de las artes plásticas-visuales nunca será más importante que la función de animación, recreación o bienestar emocional.
- » Se caracterizan por desarrollarse en un ambiente no formal y sostenido por un clima afectivo cálido y lúdico. Suponen un espacio en el que, de por sí, se genera la interacción entre participantes por lo que supone integrar los beneficios psicosociales de las actividades grupales.

1 Aprendizaje formal es aquel que tiene lugar en entornos organizados y estructurados (por ejemplo, un centro educativo o formativo, o bien en el centro de trabajo) y que se designa explícitamente como formación (en cuanto a sus objetivos, su duración y los recursos empleados). La formación o aprendizaje formal presupone intencionalidad por parte del que aprende. Por regla general, siempre da lugar a una acreditación y una certificación o titulación.

Aprendizaje no formal es aquel que deriva de actividad planificadas pero no designadas explícitamente como programa de formación (en cuanto a objetivos didácticos, duración o soporte formativos). El aprendizaje no formal presupone intencionalidad por parte del que aprende.

Aprendizaje informal es el resultado de actividades cotidianas relacionadas con el trabajo, la vida familiar o el ocio. No se halla organizado ni estructurado en cuanto a sus objetivos, duración o recursos formativos. Los aprendizajes informales carecen, por regla general, de intencionalidad por parte del que aprende.

- » Responden a actividades con un carácter no utilitario o productivo, es decir, se practican por el mero placer de practicarlas
- » Los contenidos de los talleres de AT son a priori indeterminados ya que engloban cualquier tipo de manifestación artística y cultural. Las tipologías de actividades son muy amplias y cualquier clasificación que se pretenda queda rebasada por la realidad

1.3

Principios de intervención en los talleres de AT para el desarrollo personal

Los principios de intervención de los talleres de AT han sido descritos por números teóricos pero, desde la perspectiva del crecimiento y bienestar personal los considerados más importantes se relacionan con el concepto de ocio positivo ya que, no todas las prácticas de talleres de ocio pueden ser consideradas como potenciadoras personales.

Según *Dumazedier* (sociólogo francés y teórico más relevante en recreación), el ocio debería contener, en sentido positivo o negativo, descanso y/o diversión y/o desarrollo. Si no tiene ninguna de estas características sería ocio negativo, si tiene una de ellas o ambas sería ocio positivo.

Los talleres de AT para el desarrollo personal se consideran Ocio positivo. Se caracteriza por una de las “D”, en contraposición al Ocio negativo que no mantiene ninguna de las “D”:

- Desarrollo personal, es decir, incremento de conocimientos, actitudes y aptitudes de la persona en sus diferentes ámbitos: psicológico, corporal, intelectual o relacional
- Diversión, se refiere a la distracción o evasión como resultado de una satisfacción psicológica personal
- Descanso o recuperación física o psíquica de la persona por el desgaste producido por sus obligaciones

Desde esta perspectiva de ocio positivo, los principios más importantes en los talleres de AT para el desarrollo personal son:

Principio de Evasión o Diversión, que es el considerado como más importante en los talleres de AT para el desarrollo personal. Cuando se participa en un taller de AT se debe ser capaz de olvidarnos de lo que nos rodea, ser capaz de abstraernos del mundo real para introducirnos en el mundo diferente del taller. El taller puede significar el placer de la descarga y la liberación de tensiones.

Teniendo en cuenta este principio el juego debe ser un ingrediente indispensable en los talleres de AT para adultos. Con niños, arte y juego son sin embargo parte de una misma actividad siendo más difícil la diferenciación teórica entre actividades artísticas y actividades lúdicas.



¿CÓMO SE LLEGA A LA RUPTURA ADULTA ENTRE CREACIÓN ARTÍSTICA Y JUEGO?

Resulta obvio comentar que la actitud de un niño frente a la creación artística es muy diferente a la de un adulto. Así, para un niño la actividad artística es un juego más que intercala entre otros y, por tanto, cualquier tipo de expresión artística: plástica, musical, corporal,... es una de las actividades más gratificantes durante la infancia ya que no es diferente al juego.

En la mente del adulto, en cambio, la creación artística se encuentra regida por convencionalismos culturales y mercantiles y, por tanto, la creación artística se subordina al resultado final quedando totalmente disociada del placer que en la infancia asemeja arte y juego.

Así, desde la perspectiva del adulto arte y juego son dos entidades bien diferenciadas aunque en el niño ambos forman parte de una misma manifestación

¿Cómo se llega a esta ruptura? ¿por que dejan los niños de dibujar?

Si todos los niños disfrutan dibujando y dibujan y, sin embargo, son muchísimos los adultos que no dibujan y, además, dicen no saber dibujar resulta claro pensar que en algún momento algo sucede que empuja al abandono de expresión plástica *¿Que puede suceder?* La única conclusión al respecto es que se trata de un fenómeno complejo-

Desde las explicaciones socioeducativas será la propia experiencias del niño la que le indica que el dibujo ya no interesa tanto cuando se llega a la edad escolar y así, una actividad con la que disfrutaban y que se practicaba con asiduidad empieza a ser infravalorada con lo que no se desarrolla (a partir de 4º el dibujo casi desaparece de las escuelas). La falta de práctica hace que las producciones sean "pobres" como cuando se es pequeño y, por tanto, se hace creer al niño que no "vale" para dibujar y se abandona su práctica.

Según las teorías psicológicas, el auge creativo de los primeros años puede explicarse fácilmente por las características cognitivas de la infancia.

La etapa comprendida entre los dos y los cinco años está marcada por lo que se denomina como *"revolución en el conocimiento"* en la que el niño comienza a conocer, procesar y dominar los símbolos de su propia cultura, y aprende a combinarlos libremente para comunicarse con el mundo. Es la etapa en que el niño aprende a hablar, a dibujar, a utilizar el juego simbólico, es decir, a utilizar los lenguajes que tiene a su alcance.

A este auge creativo sigue, en la mayoría de los casos, un progresivo declive, el principio del cual coincide con el ingreso a la escuela y que, terminará dando como resultado una escisión absoluta entre manifestación artística y manifestación lúdica.

Se señala cómo los niños, poco después de que ingresen en la escuela, comienzan a perder su interés por las actividades artísticas y, sus dibujos van perdiendo la originalidad inicial por la búsqueda cada vez mayor de un realismo regido por la pretensión de ser fiel a los criterios estéticos de la sociedad.

Esta etapa se define como “etapa literal” debido a la literalidad que a partir de ese momento confieren los niños a sus obras y que, a su juicio, corresponde a un momento necesario del desarrollo en que los niños comienzan a tomar una mayor conciencia de los estándares de su cultura y de la importancia de seguir sus pautas.

Esta etapa literal es para algunos teóricos un proceso normal evolutivo aunque para otros es el resultado del sistema educativo actual que, lejos de potenciar la creatividad lo que procura es un declive de la misma ya que aquello que hace a los niños creativos permitiéndoles asimilar la creación artística al juego es que no tienen miedo a equivocarse, y son los adultos de su entorno quienes les enseñan que en nuestra sociedad la manifestación artística es algo reservado únicamente a unos pocos elegidos al igual que la manifestación lúdica es algo exclusivamente reservado a los niños.

Principio de Universalidad. Los talleres de AT para el desarrollo personal pueden ser ofertados para todo tipo de públicos sin centrarnos exclusivamente en una determinada franja de edad o colectivo y sin condicionantes artísticas para los usuarios.

Principio de Contextualización. Este principio supone la cercanía tanto de los procedimientos como de contenidos a las características contextuales de los participantes.



El principio de contextualización resulta de la generalización del **Principio de Individualidad**, es decir, la necesidad de planificar los talleres de AT en relación con las capacidades, aptitudes e intereses de los participantes.

Principio de Socialización. Aprovechar los talleres de AT para fomentar el desarrollo y realización de actividades que incidan en valores ciudadanos de progreso: tolerancia, solidaridad, respeto al medio ambiente,...

Principio de Creatividad. La creatividad en los talleres de AT son tanto medio como fin y, por tanto, este principio se refiere tanto al fomento de las actitudes creadoras de todos los participantes como a la cabida en las actividades de diversidad de propuestas estéticas. Este principio explica por qué los talleres de AT no están supeditados a determinadas actividades.

Principio de Intervención grupal. Se trata de un principio esencial dentro de la metodología de los talleres de AT para el desarrollo personal y la intervención socioeducativa. Este principio, sin embargo, no elimina las actividades individuales de los participantes.

Principio de Participación. Los talleres de AT implican participación, que no es tan solo la mera asistencia y por tanto requieren que sean planificados para generar actitudes dinámicas y activas, creando las condiciones personales y colectivas que estimulen la participación y la creación.

La participación en los talleres de AT ha de ser gradual, en un proceso que oscila desde una participación receptiva hasta una participación activa que supone obtener una mayor motivación intrínseca en los participantes y, por tanto, mayor aceptación y satisfacción personal.

De una manera general, los diferentes niveles de participación son:

1. Información

Corresponde al primer grado de participación y coincide con la información previa que se ha de ofrecer sobre los propósitos del taller y las características del mismo.

2. Análisis

Las propuestas del facilitador deben ser analizadas en función de los intereses, necesidades, gustos, conocimientos previos,...

3. Valoración

El grupo, posterior al análisis, se manifiesta valorando críticamente las propuestas. A partir de este momento la participación deja de ser receptiva para iniciar un nivel de participación activa en que se aportan ideas y opiniones.

4. Iniciativa

Se proponen acciones y se aportan ideas concretas para mejorar y/o adaptar las propuestas iniciales a los intereses o idiosincrasia de los participantes.

5. Compromiso

Se trata del nivel más avanzado de participación y donde se asumen compromisos concretos para involucrarse en el desarrollo del proyecto.



1.4

Planificación de talleres de AT para el desarrollo personal

Planificar significa “pensar ahora lo que se va a hacer después”, prever la organización de los diferentes medios y recursos necesarios para llevar a cabo nuestros objetivos y adelantarnos a las diferentes circunstancias que puedan plantearse.

Las intervenciones profesionales de AT para el desarrollo personal se caracterizan por una planificación, es decir, una reflexión previa a la puesta en práctica del taller que determine lo que se intenta lograr con el taller, se estructuren las actividades que se realizarán y se comprueben los resultados de la intervención.

Planificar es la acción consistente en utilizar un conjunto de procedimientos mediante los cuales se introduce una mayor racionalización y organización en un conjunto de actividades y acciones articuladas entre sí que, previstas anticipadamente, tienen el propósito de alcanzar determinadas metas y objetivos mediante el uso eficiente de medios y recursos escasos y limitados (Ander-Egg, 2001).



EL MÉTODO DE LAS PREGUNTAS

De entre los métodos más habituales para ayudar a la planificación por proyectos el método de las preguntas destaca por ser un método muy simple pero efectivo.

Aunque no existe una formulación única de preguntas, las más usadas son:

¿Qué? > Lo que se quiere hacer de manera general, el tema, el título o el contenido.

Por ejemplo, *taller de arteterapia para residencia de ancianos*

¿Por qué? > La justificación que fundamenta la finalidad o el propio proyecto.

Por ejemplo, *las actividades de ocio ayudan al mantenimiento de roles sociales activos, suponen un medio de recompensa personal y además, dirigido a personas mayores tiene una función de prevención y rehabilitación, ya que tiene el beneficio de conservar ó mejorar la autonomía.*

¿Para qué? > La finalidad y los objetivos

Por ejemplo: *finalidad: mejorar la calidad de vida de los residentes; objetivos: incrementar la interacción social, estimular patrones de movilidad y psicomotricidad en diferentes segmentos corporales, favorecer la concentración, la autoestima y la autonomía,...*

¿Quién? > La organización gestora

Por ejemplo, *los animadores socioculturales del equipo técnico del centro*

¿Para quién? > El público destinatario

Por ejemplo, *para aquellos residentes que no estén participando en ningún otro de los talleres sociales de la residencia*

¿Cómo?... Las estrategias y las actividades

Por ejemplo, *los talleres presentaran un conjunto de actividades creativas con materiales plásticos escolares para que sean los propios participantes los que, en base a un test de preferencias, elijan las actividades que serán dirigidas en técnicas y materiales por el facilitador.*

¿Cuándo?... El tiempo de realización de las actividades

Por ejemplo, *ocho sesiones de 90 minutos de duración durante dos días a la semana*

¿Dónde?... El lugar de realización de las actividades

Por ejemplo, *en la residencia de tercera edad en el salón de usos múltiples*

¿Con qué?... La gestión de los recursos en el proceso de producción

Por ejemplo, *se contará con el facilitador de la actividad y con dos auxiliares, con materiales propios de la residencia y materiales de reciclaje,...*

¿Cuánto?... El presupuesto

Por ejemplo, *al igual que otros proyectos sociales de la residencia se cuenta con un presupuesto anual de...*

El resultado de la planificación es un **proyecto o plan de acción** que es fundamentalmente una herramienta para facilitar la acción, un instrumento flexible que tendrá que revisarse permanentemente y adecuarse a los cambios que vayan produciéndose.

En los talleres de AT el término proyecto presenta una doble acepción:

- » por un lado el documento que se presenta por escrito para obtener aprobación, financiación o difusión de las actividades y,
- » por otro lado, una metodología de trabajo que permite desarrollar las ideas de partida y concretarlas en actividades específicas para cada situación teniendo en cuenta los destinatarios, los recursos temporales y económicos o la institución para la que se trabaje.

El taller es la fórmula metodológica de la AT para el desarrollo personal.

Los talleres no comienzan en el momento en que se reúnen los participantes sino que el primer momento es la planificación del mismo.

Rol del facilitador en los talleres de AT:

- Planificación del taller: definir objetivos y contenidos, diseñar actividades.
- Realización del taller: crear ambiente adecuado, guiar a los participantes, proporcionar información, observar avances y problemas a nivel individual y grupal, cambiar actividades, conseguir retroalimentación,...

Ten en cuenta que el proyecto (entendido como documento) varía según sea el ámbito de aplicación de la AT, la persona o institución que lo va a financiar, el tiempo disponible para su ejecución, la novedad,... y por tanto, no hay un esquema único para todos los proyectos.

La siguiente propuesta, tanto de orden como de contenidos, puede resultar útil para los *proyectos de arteterapia para el desarrollo personal y la intervención socioeducativa (ámbito de ocio y tiempo libre)* ya que se puede adaptar fácilmente a los distintos requerimientos de las instituciones públicas y privadas.

En cualquier caso, el proyecto se trata de una ayuda para el trabajo del AT no debiendo ser considerado como un requisito. Por ello, el esquema se debe adaptar a las características de cada caso, pudiendo desaparecer determinados apartados, aparecer otros, subdividirse,... Igualmente el orden presentado puede alterarse según las necesidades del proyecto.

1. Presentación y Finalidades
2. Destinatarios
3. Objetivos
4. Contenidos

5. Metodología y Actuaciones
6. Recursos
7. Factores organizativos
8. Evaluación
9. Presupuesto

PRESENTACIÓN Y FINALIDADES

En este apartado se suele hacer referencia a:

- » Una breve presentación de la entidad, asociación o equipo de trabajo que presenta el proyecto así como las posibilidades de llevarlo a cabo, explicando sucintamente los recursos y experiencias de que disponemos, tanto materiales como humanos.

La persona que lee un proyecto no siempre conoce a la persona o entidad que lo presenta, por lo que es adecuado hacer una presentación donde aparecen los fines generales y el ámbito de actuación que caracteriza a la persona o colectivo que pretende llevar a cabo las acciones.

Tomando como referente la finalidad de la AT: estimular a los participantes a realizar actividades creativas con diversidad de finalidades pero dentro de un ambiente lúdico-recreativo, cada proyecto se decantara por una vertiente artística y, aunque en el proyecto se incluyen diferentes tipologías de actividades la fortaleza de cada proyecto y su diferenciación de la competencia dependerá de la entidad/persona que lo lleve a cabo.

Es en este primer apartado donde se debe hacer referencia a la vertiente “fuerte” de cada proyecto de AT explicando sucintamente los recursos que se disponen, tanto materiales como humanos para llevar a la práctica el proyecto que hemos definido.

En este apartado también se suele hacer referencia al origen y antecedentes del proyecto, identificando el origen de la propuesta, *por ejemplo en base al desarrollo de una política institucional establecida, por un encargo profesional, en respuesta/solución a una demanda/problema,...* y los antecedentes relacionados con el proyecto en base a ediciones anteriores o a experiencias y proyectos similares con otras instituciones o con otros colectivos.

- » La Finalidad. Se trata del apartado de los proyectos que funciona como guía de todos los apartados posteriores ya que es donde se define la ideología general.

A nivel de estatus la finalidad es un objetivo pero, dado que se trata de un objetivo genérico recibe otro nombre. De la finalidad derivaran los objetivos propiamente dichos del proyecto que concretan la finalidad en enunciados más específicos.



Se aconseja que la finalidad se exprese en positivo considerándose más importante definir lo que se pretende que definir simplemente lo que no se busca. Igualmente, la formulación en positivo ayuda a una mejor justificación del proyecto. *Por ejemplo, en un proyecto de AT para jóvenes la finalidad sería ofrecer recursos creativos para un ocio enriquecedor, no evitar que los jóvenes desaprovechen su tiempo libre.*

DESTINATARIOS

Uno de los elementos que caracterizan a los proyectos son los destinatarios al que este se dirige y por eso, siempre que sea posible es conveniente conocer cuál/es son los destinatarios a los que se dirige el proyecto, conocer sus necesidades, demandas, experiencias previas, ... así como justificar por qué se eligieron.

En los proyectos deberán indicarse número y características del grupo o sector social al que se dirigen las acciones previstas en el proyecto, así como los criterios de selección de los mismos. En los talleres de AT los grupos suelen ser más reducidos que en otros talleres de ocio, de entre 10 y 15 personas. En cualquier caso, el número de participantes dependerá de los objetivos del taller.

Habitualmente los destinatarios se clasifican atendiendo al criterio de edad ya que es este criterio el que tiene mayor influencia para delimitar las tipologías de actividades ya que estas deben estar relacionadas con las etapas del desarrollo artístico así como programar las franjas horarias. *Por ejemplo, un taller para la tercera edad puede planificarse en horario de mañana pero, para otros colectivos habrá que tener en cuenta su tiempo libre.*

Además del criterio de edad, las características socioculturales son también importantes para la planificación ya que, cada grupo social, dispone de determinados estímulos estéticos que serán los que configuren sus dotes apreciativas y por tanto, las actividades artísticas que se planifiquen tendrán que estar relacionadas con sus experiencias vitales y estéticas.

Aunque la enseñanza formal se basa en una metodología general, en los talleres de AT se parte de una contextualización que refuerce y valore las propias estrategias de apreciación y producción artística. *Por ejemplo, no será igual trabajar con jóvenes que haciendo uso de las tecnologías saben elaborar sus propias creaciones que trabajar con el colectivo de la tercera edad, uno y otros apreciarán y valorarán de forma diferente las producciones artísticas realizadas con nuevas tecnologías.*

Aunque no siempre es posible conocer por adelantado a los participantes, en general es posible obtener información relevante de los mismos a través de breves preguntas, por ejemplo, en el momento de la inscripción, o identificando unas características solicitadas previamente a los participantes. *Por ejemplo, preguntar en la inscripción nivel educativo, experiencia en talleres anteriores, preferencias en actividades de ocio,... o limitar la inscripción a personas con experiencia previa en talleres o por el contrario sin experiencia previa, con un determinado nivel educativo,...*

Una vez comenzado el taller es importante contar con las características de los participantes: edad, género, si se conocen, si comparten otras actividades o intereses en común,... por ejemplo para pensar los criterios de una división en subgrupos o para potenciar la participación.

Ten en cuenta que > No todos los participantes de los talleres presentan las mismas características, cada uno de ellos presentará diferencias individuales que deben ser tenidas en cuenta. Sin embargo, en la selección de participantes es necesario optar por alguna característica de homogeneidad, lo que permitirá contribuir a la eficacia en el diseño de las actividades del taller. Por eso, se deben seleccionar una serie de criterios tanto para la inclusión en el taller como para la no inclusión.

Criterios de inclusión. Hacen referencia a aquellas características que serán necesarias para que los participantes formen parte del taller, *por ejemplo: haber realizado con anterioridad un taller de las mismas características*

Criterios de exclusión. Hacen referencia a aquellas características que harán inviable la participación. Se trata de criterios referidos a habilidades mínimas necesarias para aprovechar las actividades o a criterios de edad, *por ejemplo: estarán exclusivos aquellos participantes mayores de 12 años o aquellos participantes que no tengan conocimientos de un determinado programa informático.*

En los talleres de AT, al tratarse de actividades planificadas de forma grupal suele ser también habitual incluir criterios de exclusión según evolución, por ejemplo: los participantes que no respeten el trabajo del grupo o los materiales comunes y criterios de abandono, *por ejemplo: se darán de baja aquellos participantes que falten durante tres sesiones de forma injustificada.*

OBJETIVOS

Los objetivos definen los resultados que queremos lograr y serán los referentes que van a guiar todo el proyecto y le van a dar solidez y eficacia.

En la medida en que se identifican objetivos se está dotando de coherencia a todas las actuaciones

Los objetivos deben reunir las siguientes condiciones:

- **Definidos con claridad:** enunciados en un lenguaje concreto, preciso y comprensible.
- **Pertinentes:** deben tener relación con la naturaleza de la intervención, es decir, ser coherentes y alineados con los objetivos de la entidad institución o programa del que dependen.
- **Realistas:** posibles de alcanzar con los recursos disponibles. Hay que evitar ser demasiado entusiastas en el diseño de los objetivos ya que, aunque las intervenciones en AT pueden posibilitar cambios, es probable que muchos de los objetivos que se pretenden (a nivel psicosocial o socioeducativo) requieran de intervenciones globales. Para evitar la frustración se debe ser conservador en el establecimiento de objetivos esperados.
- **Evaluables:** cuando terminen las acciones y actividades se debe saber si los objetivos se han cubierto o no. Al definir los objetivos de una taller se está marcando lo que se espera con la realización del mismo, es decir, al definir los objetivos se parte de la obtención de unos determinados resultados que se pretenden alcanzar con el desarrollo de las actividades que se programen. Para que los objetivos sean evaluables se deberán fijar indicadores de porcentajes de individuos o diferencias entre valores iniciales y finales que sirvan de referencia para saber el grado de cumplimiento de los objetivos. Por ejemplo, para que un objetivo sea evaluable sería necesario definirlo como “lograr que, al menos, el 85% de los participantes se sientan satisfechos con la experiencia y continúen en la edición siguiente del taller”.

Es lógico que, las primeras veces que se planifica un taller, se desconozcan referencias que permitan establecer indicadores para evaluar objetivos. En cualquier caso, será necesario



estimarlos a través de la consulta de experiencias similares o de referencias teóricas que, serán en última instancia la que justifiquen la intervención y eviten definir resultados que no guarden relación con las intervenciones planteadas.

En la planificación se han diferenciando tradicionalmente tres niveles de concreción de objetivos: generales, específicos y operativos o metas, aunque actualmente se tienda a utilizar solo dos niveles de concreción.

Objetivos generales: son aquellos que se formulan en términos abstractos, se plantean a largo plazo y describen procesos. Son los más importante del proyecto al expresar lo que se pretende y servir de orientación a todas los demás. Se definen pocos en número (a efectos prácticos no más de dos).

Los objetivos específicos concretan a los generales y conducen a su consecución, se formulan con verbos de acción y son evaluables. En ocasiones se formulan también objetivos operativos que serían aquellos en que se desdoblán los específicos y expresan lo que se quiere conseguir con una actividad concreta.

Ten en cuenta que > En ocasiones, en los talleres de AT, los objetivos pueden coincidir o no con las actividades y, por eso es imprescindible diferenciar entre ambos.

La relación entre objetivo general (necesidad), objetivos específicos y objetivos operativos (actividades o tareas) es una de las dificultades más frecuentes en la planificación.

El objetivo general hace referencia a la carencia que los destinatarios tienen y que el proyecto intenta suplir, es decir, el motivo por el que se da todo el proceso.

Los objetivos específicos serían los aprendizajes a alcanzar por el grupo de participantes para suplir esa necesidad y los objetivos operativos serán las acciones que los participantes deberán ejecutar. Algunas veces, tareas y objetivos son la misma cosa y en otros casos, no.

Ejemplo:

Objetivo general: Dotar y reforzar en los niños el uso de normas sociales y rutinas educativas que compensen las carencias socioafectivas encontradas.

Objetivos específicos: Habituarse al menor a la limpieza, orden y cuidado del material empleado en el desarrollo de las actividades que se desarrollen, fomentando su participación y la asunción de responsabilidades.

Objetivos operativos: Iniciar en técnicas de composición y pegado.

CONTENIDOS

Se planifican de forma conjunta a los objetivos del taller. Hacen referencia a la pregunta ¿qué capacidades quiero que desarrollen los participantes?, pregunta que se puede desglosar en:

¿Qué quiero dar a conocer? Se refiere a los conocimientos teóricos

¿Qué quiero que sepan hacer los participantes? Se refiere a los contenidos prácticos

Ejemplo de contenidos para un taller de cerámica

La arcilla. Tipos de arcilla. Características y usos.

Materiales. Recogida de la arcilla. Fabricación de herramientas.

Técnicas manipulación: Perforación Rollos o macarrón Placas Modelado/vaciado Murales

Técnicas de decoración: Decoración de la arcilla en fresco o con textura de cuero. Grabados. Engobes Esmaltes

Algunas consideraciones con respecto a los contenidos:

- » Para seleccionar contenidos es necesario relacionarlos con el tiempo disponible ya que, en general, es preferible no contar con una cantidad excesiva de contenidos ya que, por definición, un taller es un espacio en que se trabaja con intensidad en torno a un tema concreto.
- » Para decidir la secuencia de los contenidos y los tiempos a dedicar a cada uno de ellos se tendrá en cuenta que en AT los contenidos se plantean en un continuo, aunque haya que tener en cuenta las etapas que se describen en el desarrollo artístico y algunos contenidos son imprescindibles para la adquisición de otros.
- » Otra consideración importante para la planificación de los contenidos se refiere al atractivo de la propuesta por lo que estos también se deberán analizar en función de las características lúdicas o novedosas.
- » Los participantes de los talleres de AT presentan dos diferencias clave con respecto a los estudiantes convencionales (enseñanza académica o formal): la diferencia de edad y el hecho de poseer una motivación intrínseca en la actividad. Estas dos características hacen que los contenidos de los talleres de AT deberán organizarse en un orden lógico y ser relevantes (se prescindirá de lo superfluo).
- » Al ser considerada una actividad de ocio los participantes no suelen dedicar tiempo fuera del tiempo de los talleres por lo que todos los contenidos deben ser abordados en las actividades planificadas en el taller.

METODOLOGÍA Y ACTUACIONES

Una vez definidos los objetivos y teniendo en cuenta las bases contextuales del proyecto se planifica la estrategia o metodología que responde a la pregunta de cómo se va a hacer.

La metodología en los proyectos de AT consta de dos partes, una primera en la que se determinan las *líneas estratégicas* que van a orientar las acciones y una segunda de *acciones*, donde se delimitan las tareas y procedimientos concretos que vamos a realizar en el proyecto.

El diseño de las líneas estratégicas hace referencia a las diferentes etapas de intervención y a los procedimientos y acciones planificadas en base a principios metodológicos generales, *por ejemplo estrategias activas frente a estrategias pasivas, metodología grupal frente a metodología individual,...*

Las líneas estratégicas adoptadas deben ser justificadas en relación a las finalidades u objetivos, en relación a la tipología de los destinatarios y en relación a éxitos y fracasos de experiencias an-



terior y, por tanto, en AT no existe un único método sino que los principios metodológicos deben pensarse para cada caso en concreto desde distintos criterios:

- **Según grado de participación:** métodos más individuales o más colectivos y colaborativos
- **Según las acciones que realizan los participantes:** métodos más activos, métodos más pasivos
- **Según el tipo de actividad:** métodos convencionales o innovadores, reproducción o creación

En general, para los talleres de AT para el desarrollo personal y la intervención socioeducativa se utilizarán una diversidad de métodos combinándolos y adaptándolos a las finalidades del taller y al grupo de destinatarios aunque es básico que utilice una metodología grupal, que se convierte tanto en procedimiento organizativo como en aprendizaje actitudinal y una metodología lúdica ya que, a diferencia de la educación formal, los talleres de AT deben tener como motivación la recreación.

Otro principio metodológico que puede funcionar como pauta para la acción de los talleres de AT se refiere al liderazgo, que hace referencia a quien o quienes toman las decisiones en los talleres de AT y cómo se ejerce y reparte el poder.

Desde la AT se asume como necesaria una postura mixta entre un liderazgo directivo y un liderazgo no directivo, es decir, trabajar desde la diversidad de roles y posiciones rotativas. En la AT directiva, las actividades son propuestas y dirigidas por el facilitador. En la AT no directiva las actividades son propuestas por los participantes.

La segunda parte se refiere a las acciones, la parte más operativa del proyecto, donde se delimitan las actuaciones concretas.

Se suelen plasmar en el programa de actividades aunque la recomendación general de síntesis en los proyectos así como la necesidad de adaptar las actividades a los intereses y características concretas de los participantes hace necesario agrupar las actividades en torno a acciones centrales que sistematicen las actividades que posteriormente puedan ser ejecutadas de forma flexible y de acuerdo al desarrollo concreto del taller de AT pero respetando la tipología y características generales que aparecen en la programación.

En general las actividades se diferencian entre *actividades de producción* y *actividades de apreciación*.

En las actividades de apreciación se diferencian las apreciaciones de reproducciones de obras generales, encaminadas a ampliar la sensibilidad, creatividad y cultura artística y las actividades de apreciación de detalles de imágenes, encaminadas a las apreciaciones de detalles técnicos que permitirán ampliar conocimientos técnicos y diversidad de técnicas utilizadas.

Ejemplo actividad de apreciación de reproducciones de arte o de los propios trabajos realizados por los participantes: De manera individual describir las sensaciones, emociones o recuerdos que provoca la obra. Comparar en grupo las diferentes impresiones que la obra provoca tanto en sus aspectos comunes como en sus diferencias.

Ejemplo actividad de apreciación técnica: Observa los detalles de una determinada obra e intenta descubrir colores usados, formas y pinceladas: amplias o cortas, finas o gruesas, con pintura espesa o diluida,... En grupo intentar establecer relaciones entre las decisiones técnicas realizadas sobre el uso de materiales y herramientas y las ideas o temas elegidos.

En las actividades de apreciación el papel del facilitador será básicamente alentar a los participantes para que opinen con libertad, señalando que no es necesario estar de acuerdo con nadie en

lo referido a preferencias o que las obras pueden resultar atractivas en algunos aspectos y no en otros, por ejemplo pueden gustar los colores pero no las forma.

El facilitador deberá integrarse como un espectador más pero estimulando los análisis a través de preguntas para enriquecer los procesos de observación y ampliando la información con por ejemplo datos biográficos o históricos referidos a las obras o las técnicas o herramientas utilizadas en las obras, describiendo características de diferentes estilos por ejemplo el figurativo y el abstracto,... A medida que los participantes avancen en el desarrollo de las capacidades de apreciación el papel del facilitador será menos directivo. pero en cualquier caso, es necesario una preparación de las actividades que validen las intervenciones del facilitador.

Las actividades de producción estarán dirigidas a la realización de dibujos, pinturas, esculturas, diseños,... y, en ellas, se entremezclan tres tipos de actividades, actividades introductorias o de motivación (con adultos suelen coincidir con actividades de apreciación, aunque en menores suelen ser actividades vivenciales con el objetivo de hacerlos «sentir»), actividades encaminadas a adquirir habilidades y destrezas (suelen ser las más comunes) y actividades de libre expresión (se deja libertad para emplear lo aprendido con las otras dos actividades).

En las actividades de producción el papel del facilitador será animar a los participantes a crear en un ambiente donde se permitan los errores (son importantes tanto los logros como aquellas experiencias que no salen como se esperaban) poniendo el acento en que la actitud experimental es propia de cualquier arte. Es conveniente ofrecer inicialmente de forma clara y detallada la totalidad de la propuesta de actividad de producción.

Actuaciones más concretas del facilitador en las actividades de producción serán: ayudar a los participantes a organizar el espacio teniendo en cuenta las demandas de la actividad, ofrecer indicaciones técnicas sobre los materiales que se utilicen, así como indicaciones de actuación en base a tiempos o procedimientos y, contribuir a relacionar el proceso con los resultados.

Por ejemplo, si al mezclar colores se «amarronan» o los trazos no quedan tan definidos como se pretendía, habrá que buscar la razón que puede ser debida a no elegir bien los colores, no esperar los tiempos previstos, no utilizar los pinceles adecuados, no diluir correctamente los pigmentos,...

El facilitador deberá ayudar a los participantes a establecer nexos causas-efectos que permitan corregir errores y sistematizar los conocimientos.

A tener en cuenta > Importancia de una continuidad en las actividades planificadas. Huir del activismo.

Uno de los errores más generalizados en los talleres de AT es considerar que a mayor cantidad de actividades que se les plantean a los participantes mayor será la motivación e implicación. *Por ejemplo, esta semana barro, la siguiente doblado, la siguiente pintura de tela,...*

Sin embargo, la consideración de «cuanta más actividades, mejor» es errónea y así, aunque se pueda llegar a pensar que la desmotivación se relaciona con la falta de estímulos se ha llegado a comprobar que en la falta de interés influye más la sobre estimulación y el conocimiento superficial de muchas y variadas actividades o técnicas.

La motivación en la práctica artística no es una disposición natural, requiere una enseñanza y un esfuerzo y, por tanto, una continuidad en los programas que permita una motivación de carácter permanente, basada en el desarrollo de capacidades personales y no solo dependiente de actividades atractivas. Es decir, las diferentes actividades representaran un punto de partida

intencionalmente secuencial que permita una continuidad sobre las habilidades que se van adquiriendo previamente y no como una mera colección de eventos independientes.

Aunque el primer reto es que la actividad seduzca, interese y provoque curiosidad, una implicación requiere una profundización y, por tanto es importante no confundir actividad con activismo. En el activismo solo interesa la actividad inmediata, sin prever un mínimo de continuidad o aprendizaje y donde las actividades se van agotando en sí mismas.

Uno de los dilemas más habituales en la práctica de la AT aparece en los condicionantes a las actividades de producción **¿es conveniente dejar libertad total o por el contrario hay que dar indicaciones?**

En general, cuanto más autónomo o creativo es una persona más libertad.

Decimos que una persona es más autónoma cuanto más habilidades y destrezas tiene y que una persona es más creativa cuando presenta menos bloqueos a su creatividad, habitualmente correlaciona con la edad.

Sin embargo, en personas que carecen de habilidades técnicas o bien tienen bloqueada la creatividad, si se les deja libertad total pueden sentirse superados (imagina que te piden que digas en chino lo que quieras). En estos casos es aconsejable dosificar los condicionantes de las actividades por ejemplo, se les da el tema pero se les deja libertad de técnica o se les plantea la técnica y se les deja libertad de tema.

Igualmente, las restricciones o condicionantes ayudan a estructurar las actividades y suponen “retos” que funcionan como incentivos a la creatividad. No en vano, hay que pensar que gran parte de las obras y producciones consideradas como más creativas surgen precisamente de las restricciones (por ejemplo, las restricciones presupuestarias o condicionantes impuestos a las obras de los arquitectos que les obligan a movilizar su ingenio) y no de la “libre expresión”.

Así por ejemplo, restricciones como pueden ser utilizar tan solo tres colores resultará más productivo que no imponer limitaciones a la creatividad.

RECURSOS

En la planificación de los talleres de AT se alude a tres tipos de recursos:

- » **Recursos humanos**, consiste en describir la cantidad y calidad (aptitud, formación o perfil profesional), de las personas que son necesarias para la ejecución de las actividades que contempla el proyecto. Es necesario señalar las responsabilidades específicas que asumen.
- » **Recursos materiales**, donde se tendrán en cuenta básicamente dos apartados: Materiales y medios técnicos, dividiéndose en materiales fungibles (materiales que se usan y se gastan: colores, tizas, pinturas...) y no-fungibles, es decir, inventariables (proyector de vídeo, cámaras de fotos,...) e Infraestructura y equipamientos.

- » **Recursos financieros**, en ocasiones, además de recursos humanos y materiales se necesitan recursos financieros para poder llevar a cabo las actuaciones previstas, por ejemplo si se pretende realizar una visita a una exposición de arte en transporte público o asistir a un espectáculo, los recursos financieros serán los costes de los billetes o entradas. (No confundir los recursos financieros con el presupuesto, que es la previsión total de los gastos que lleva aparejado el proyecto).

FACTORES ORGANIZATIVOS

Los elementos más determinantes por lo que respecta a los factores organizativos son:

» Temporalización

Hace referencia a la planificación de las diversas acciones desde el inicio del proyecto hasta el final.

Habitualmente, los proyectos de talleres de AT para el desarrollo personal se planifican atendiendo a la misma duración que un curso escolar, en parte por los condicionamientos presupuestarios en centros de recursos comunitarios de los que dependen los talleres de AT y, en parte, por los tiempos que vienen marcados por los intereses y posibilidades de ocio de quienes participan.



El ciclo total del taller suele dividirse en trimestres, planificándose actividades de evaluación que permitan ajustar el desarrollo del proceso y, normalmente, valorar la posibilidad de incluir nuevos participantes si las expectativas iniciales no se cumplen y existen bajas. Recuerda que los talleres de AT para el desarrollo personal si no quieren caer en el activismo requieren periodos continuos de tiempo.

En aquellos casos en que no se pueda establecer una continuidad temporal las actividades programadas deben ser sencillas y básicas pero, sí el objetivo es avanzar en el desarrollo de los procesos creativos los grupos deben ser permanentes, habitualmente en ciclos trimestrales, y las actividades de forma continua y con coherencia durante todo el período.

De cualquier forma, la necesidad de grupos permanentes no significa homogeneidad ya que las propuestas de actividades deberán ser planteadas para que puedan realizarse de forma autónoma aunque integradas dentro de las dinámicas de grupo ya que se deberá respetar los niveles de complejidad o dificultad para cada participante.

Como estructura elemental de los talleres de AT aparece la sesión. Una sesión idealmente consiste en una introducción/motivación, parte principal (actividades de producción) y evaluación/despida.

La duración de las sesiones se relaciona con la edad de los participantes aunque a nivel orientativo las sesiones de los talleres de AT suelen ser de dos horas ya que estos talleres implican varios procesos desde la construcción de la obra hasta el tiempo necesario para la limpieza de los materiales.



RECOMENDACIONES PARA LAS SESIONES

- Explicar al grupo lo que esperamos conseguir en cada sesión y el tiempo programado para ello. La explicación tiene que ser concisa, sencilla y clara, para mayor comprensión en el mínimo tiempo.

Una alternativa que se presenta en las explicaciones de las actividades es la idoneidad o no de presentar modelo y las implicaciones de la copia en la creatividad de los participantes.

Tanto el hecho de presentar un modelo como de no presentarlo son opciones correctas que se justifican atendiendo a los objetivos de la sesión y, sobre todo, a las características de la obra y del grupo.

Así, para los menores de 8 años, cuando los niños alcanzan la etapa de mayor riqueza creativa el hecho de presentar modelos puede llegar a limitar la expresividad propia y, sin embargo, el presentar un modelo simplifica y aclara las explicaciones de los procesos. En este caso, una posible solución es optar por modelos de los procesos que, a la vez que ejemplifican el proceso de creación, no inhiben la actividad creadora ya que posibilitan variedad de estilos.

Por ejemplo, *si estamos modelando, no se debe presentar un solo modelo como puede ser un lapicero realizado con el método del churrito sino fases concretas del proceso que vayan indicando qué hacer pero con resultados diversos: un lapicero, un plato, un animal,...*

En cualquier caso copiar no está reñido con creatividad u originalidad aunque sí el hecho de qué se copia. En los talleres de AT para el desarrollo personal y, sobre todo al principio del aprendizaje de técnicas y procedimientos conviene copiar.

También, en el caso en que determinados participantes estén bloqueados es conveniente recurrir a copias pero siempre de “grandes artistas” lo que permite aumentar la capacidad de observación y conocer técnicas y procedimientos que ya están funcionando y que, a la larga permiten ganar en creatividad.

En cualquier caso, hay que tener en cuenta la diferenciación entre copia y modelo y así, aunque la copia es utilizada en educación artística en talleres de AT se utilizan los modelos: copias como proceso metodológico y no como resultado.

La copia o imitación es considerada un método más de aprendizaje.

- Resumir la sesión y pedirle feedback a los participantes. Además de la síntesis que el facilitador deberá hacer al finalizar cada sesión y que permitirá referenciar las actividades con las que se continuará en la siguiente sesión, será el momento de obtener de manera informal feedback al grupo. De manera periódica y habitualmente coincidiendo con la finalización de bloques de programación se realizará una asamblea con un carácter más formal que permita poner en común aspectos como problemas organizativos, problemas de relación, decisión sobre futuras actividades.

» El espacio de trabajo

En la planificación se hará constar los requerimientos necesarios para las actividades programadas teniendo en cuenta que los participantes tendrán que trabajar en diferentes posiciones: sentados sobre mesa horizontal o sobre soportes verticales y que necesitaran moverse sin entorpecer la tarea de otros participantes.

Igualmente hay que tener en cuenta que la mayoría de las instalaciones públicas son espacios cedidos temporalmente por lo que no suelen estar acondicionados para trabajar talleres de arte y, por ejemplo, no suelen contar con lugares para secar o guardar los trabajos entre sesiones con lo cual es necesario tener en cuenta estas consideraciones para planificar las actividades o pedir los permisos necesarios.

» Materiales

Es importante tener en cuenta utilizar materiales adecuados y adaptados a las características de los participantes siendo necesario que, previo a su elección se tengan conocimientos suficientes sobre sus características físicas y sus posibilidades artísticas.

Por ejemplo, si las condiciones del lugar de trabajo no tiene ventilación adecuada para productos tóxicos o, en cualquier caso, los participantes son menores, la utilización de tintas ecológicas serán necesarias teniendo que considerar en la planificación que tardan más tiempo en secar que las tintas tradicionales (con secados tóxicos).

NIVEL DE DIFICULTAD DE LOS MATERIALES UTILIZADOS EN TALLERES DE AT

Las diferentes actividades que se realizan en los talleres de AT incluyen diversidad de aspectos: construir, moldear, pegar, dibujar, pintar, fotografiar,... actividades que podemos clasificar según se trate de representaciones plásticas bidimensionales, tridimensionales o mixtas.

Teniendo en cuenta que estas actividades se nutren de diversos materiales y procesos y que la creatividad de los propios facilitadores y participantes dificultan su sistematización una clasificación aproximada de materiales atendiendo a su grado de dificultad:

	Dificultad Baja	Dificultad Media	Dificultad Alta
Materiales para representaciones bidimensionales	Lápiz de Grafito (dureza media) · Lápicos de colores · Ceras duras · Rotuladores · Temperas y pinceles gruesos · Pinturas de dedos	Cera blanda · Pastel graso · Lápicos acuarelables · Acrílicos · Sprays	Carboncillo · Tinta china · Pastel seco · Tiza · Acuarela · Oleo · Espátula
Materiales para representaciones tridimensionales	Plastilina · Arcilla o barro · Pasta de sal	Cartón pluma, cartón ondulado · Goma eva · Contrachapado · Yeso · Papel Maché · Material reciclaje	Talla · Moldes y vaciados
Materiales para representaciones mixtas	Materiales para collages: revistas, retales de tela, botones, taponos, hojas, semillas, piedras, conchas,...	Costura · Estampado · Alambre e hilo de metal	Grabado · Video · Fotografía · Arte digital

EVALUACIÓN

Entendiendo la importancia de la evaluación como medio para corregir errores, emitir juicios de valor, tomar decisiones y poder modificar cursos de acción, la planificación de los talleres de AT debe contemplarla tanto por las posibilidades de retroalimentar el propio taller como para proporcionar información objetiva que pueda fundamentar las decisiones de los facilitadores y responsables de los talleres en un futuro.

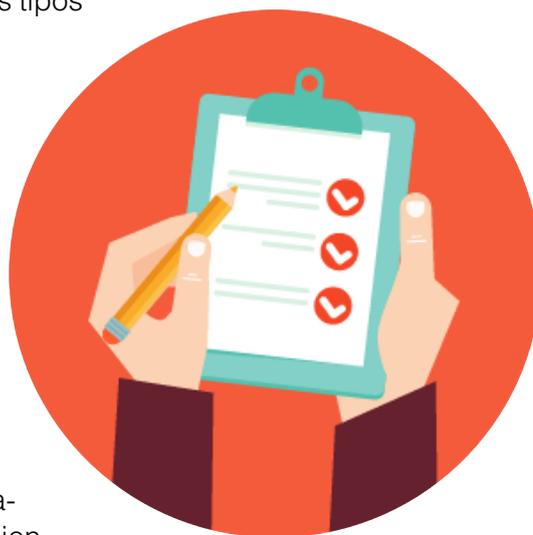
Los usos de la evaluación, tradicionalmente han sido divididos en dos categorías: la evaluación formativa y la sumativa.

Las diferencias entre ambos tipos de funciones responden tanto al momento de su aplicación, como al tipo de decisiones a que dan lugar y se relacionan con los distintos aspectos que pueden ser objeto de evaluación:

- la evaluación de carácter formativo, que se centra en las fases previas al desarrollo del proyecto y a la planificación de las actividades
- la evaluación sumativa, que se centra en los resultados del proyecto

Igualmente, al pensar en evaluación es básico diferenciar la concepción desde la cual se va a implementar ya que existen dos tipos de enfoque básicos:

- el enfoque administrativo o economicista, desde el cual el interés que prevalece es medir la diada costo-beneficios. Se relaciona con una evaluación empresarial de los proyectos de AT
- el enfoque de la investigación evaluativa, que comprende la evaluación como un proceso de reflexión y valoración crítica en la que se hace una valoración sobre el proyecto para analizar el cumplimiento de resultados, el alcance de los objetivos y el impacto del mismo con la perspectiva de su mejoramiento. Se relaciona con la evaluación del propio proyecto de AT de forma independiente a la vertiente empresarial.



Ambos enfoques deben ser tenidos en cuenta para la toma de decisiones en lo concerniente a la continuidad, mejoramiento, término, pertinencia o proyección de futuro de los proyectos de AT.

En cualquier caso, para fundamentar las evaluaciones es necesario recurrir a marcos referenciales que permitan comparar e interpretar los resultados, estos serán los criterios de evaluación. En los procesos evaluativos actuales se utilizan de manera conjunta criterios cualitativos y criterios cuantitativos. Los más utilizados son:

- » **Coherencia.** Este criterio se refiere al análisis en función del grado de integración lógica de los distintos componentes del proyecto (objetivos, resultados, actividades y recursos).
- » **Pertinencia.** Análisis de la capacidad para dar respuestas a las necesidades de los participante y de los recursos disponibles para lograr lo planificado.

- » **Relevancia.** Análisis del grado de significatividad de las acciones y resultados para los participantes directos del proyecto. Se entiende así que un taller de AT es relevante cuando resulta ser significativo para las personas hacia quienes está dirigido.

Y también criterios cuantitativos como:

- » **Costo- beneficio:** Basado en un principio económico que en términos generales, sostiene que un proyecto es exitoso si el beneficio que genera la inversión en un período determinado, es mayor que la que se puede obtener con otra alternativa durante el mismo período. Por otra parte considera que un proyecto es más efectivo cuando logra sus resultados con un menor costo y los beneficios obtenidos son mayores que la inversión realizada.
- » **Eficiencia:** La evaluación de la eficiencia de los proyectos tiene como objeto el análisis de los recursos utilizados para realizar las actividades y obtener los resultados o productos esperados. Un proyecto es eficiente si ha tenido un adecuado gasto y no ha producido déficit en su operación. Es decir, si ha optimizado el uso de los recursos materiales y humanos de los que dispone.

De acuerdo al tiempo se suelen diferenciar entre evaluaciones ex-ante (dedicada a realizar evaluación diagnóstica identificando necesidades, beneficios y recursos disponibles) y ex-post (aplicada al final del proyecto o después de su aplicación y donde su objetivo básico será establecer si la acción produjo los efectos esperados).

En relación a quién la realiza, las evaluaciones se pueden clasificar en:

- » Externa, es realizada por evaluadores o investigadores externos a la institución o proyecto
- » Interna, es ejecutada por las personas de la institución o proyecto, como por ejemplo los propios facilitadores del taller
- » Mixta, es aquella promovida tanto por evaluadores externos como internos.
- » Participativa, busca que se aplique una evaluación en la cual se integre tanto el evaluador como los participantes. Es el enfoque que se utiliza particularmente en los proyectos de ocio y en los proyectos de AT para el desarrollo personal.

Por su parte y, de acuerdo al objeto de la evaluación la clasificación es más amplia, por ejemplo se trataría de evaluaciones de proceso, de efectividad, de impacto, ... Tradicionalmente se distinguen cuatro tipos:

- » De necesidades, identifica cuales son las necesidades detalladas de los participantes y mira la manera de satisfacerlas.
- » De diseño, se aplica a la planificación y busca mirar la coherencia interna y la factibilidad del proyecto antes de ser aplicado.
- » De desempeño, su propósito es valorar la forma en que se está aplicando el proyecto, identificando los logros alcanzados en relación a los objetivos, también los efectos no esperados pero alcanzados.
- » De impacto, hace una valoración de los efectos del proyecto sobre los participantes.



Guía para evaluación de necesidades. *Ejemplos de preguntas a utilizar*

¿Cuáles son las características específicas del contexto donde se va a desarrollar el proyecto?

¿Qué características poseen los destinatarios del proyecto?

¿Qué condicionamientos, limitaciones,... existen en relación con el proyecto?

¿Con qué apoyos, recursos, etc. cuenta?, ¿Quién/es realizan el proyecto?

¿Qué expectativas manifiestan los destinatarios respecto al tema del proyecto?

Guía para evaluación de la planificación. *Ejemplos de preguntas a utilizar*

¿Están bien definidos los objetivos y metas del proyecto?

¿Guardan relación los objetivos propuestos con las necesidades detectadas?

¿Se relacionan las actividades propuestas con los objetivos y metas? ¿Es claro el contenido y la secuencia de actividades?

¿Están ajustadas al tiempo real de que se dispone?

¿Existe un inventario de recursos disponibles?

¿Se han previsto recursos suficientes para poner en marcha las actividades?

¿Se han delimitado y diferenciado responsabilidades en la ejecución del proyecto?

¿Se ha especificado un calendario de aplicación?

¿Existen indicadores de resultados que sirvan para medir la consecución o no de los objetivos?

Guía para evaluación del proceso. *Ejemplos de preguntas a utilizar*

¿Se desarrolla el proyecto de acuerdo a como estaba previsto en la planificación?

¿Se realizan las actividades del modo previsto?

¿Qué percepción u opiniones genera en los destinatarios la ejecución del proyecto?

¿Cuáles son las principales dificultades e inconvenientes que afectan al proyecto?

En general, ¿cuál es el desarrollo real del proyecto (actividades realizadas, tiempos consumidos, recursos utilizados...)?

Guía para evaluación del producto. Ejemplos de preguntas a utilizar

¿Se consiguen los objetivos que persigue el proyecto?, ¿en qué medida?,

¿Qué resultados o efectos no previstos han surgido como consecuencia de la intervención realizada?

¿Cuál es el grado de satisfacción de los participantes?, ¿qué aspectos son mejor y peor valorados?

¿Es el proyecto eficiente y rentable?, ¿cuál es la relación existente entre los resultados finales y la inversión en dinero, recursos y tiempo?

En la planificación de la evaluación es importante diseñar los instrumentos de registros que permitan recoger de forma sistematizada los datos a valorar. Las técnicas de recogida de información que se pueden utilizar en un proceso de evaluación son muchas y variadas por lo que resulta difícil describirlas todas con exhaustividad. Las más utilizadas en los talleres de AT son, además de listados de asistencia, la observación, las encuestas o cuestionarios a participantes y las técnicas grupales de recogida de información.

Con la recogida de información para la evaluación no se han cubierto todas las tareas propias de los responsables o facilitadores de los talleres de AT ya que dar por finalizado el proceso de evaluación requiere emitir un informe. Aunque, en algunos casos y para ciertos destinatarios, los informes pueden ser orales lo habitual es que toda evaluación se acompañe de un informe escrito.

En el desarrollo de los informes de evaluación (que hace las funciones de memorias de actividades) hay que tener en cuenta:

» **Eficacia o evaluación de los resultados:**

Grado de consecución de los objetivos (de acuerdo a los indicadores de evaluación prefijados cuando se formulan los objetivos)

Otros resultados observados

Razones que han permitido o impedido conseguir los objetivos

» **Eficiencia o evaluación del proceso:**

Cumplimiento del calendario de preparación de las actividades y cumplimiento del calendario de desarrollo de las actividades

Respuesta de los destinatarios

Problemas en la organización

Relaciones con otros agentes/coordinación

Recursos humanos y Recursos infraestructurales

Política de precios o admisión

Control presupuestario

Aparición y resolución de conflictos

» **Evaluación económica:**

Análisis del balance con especial atención al desvío de partidas y razones de ello.

Justificación del beneficio o superávit y de su uso o de la pérdida o déficit en el contexto del proyecto.

Funcionamiento de la financiación del proyecto.

» **Otros:**

Aspectos positivos que deben mantenerse.

Aspectos negativos que deben modificarse y propuestas de modificación.

PRESUPUESTO

El presupuesto es un instrumento de la programación que sirve, no sólo para determinar los costes de un proyecto, sino también para analizar la viabilidad del mismo. En los presupuestos se identifican el valor de todos los recursos, equipos y personal y suponen un medio de control.

En los presupuestos se identifican varios elementos: gastos, ingresos, superávit, imprevistos y utilidad neta.

- **Gastos o costos:** Aquellos gastos en los que hay que incurrir para poder ejecutar los talleres. Se pueden dividir en directos o indirectos. Los costos directos se entienden por aquellos en los que se incurre para la ejecución del taller mientras que los costos indirectos son los que se tiene que incurrir pero no directamente para la producción del taller (por ejemplo, gastos de publicidad, mantenimiento de la sede de la entidad que organiza los talleres, procesos administrativo que se genera alrededor. .).

Dentro de los presupuestos de los proyectos existen categorías o partidas presupuestarias que se hacen necesarios calcular como son:

- » **Materiales.** Inventariable: inversiones en equipos, Fungible: material desechable. Alquiler de materiales y locales o equipos necesarios para el desarrollo de actividades.
 - » **Recursos Humanos.** En estos se incluyen todos los pagos del personal involucrado en el desarrollo y ejecución del proyecto.
 - » **Seguros.** En toda actividad es conveniente contratar algún tipo de seguro que cubra posibles responsabilidades ante algún tipo de accidente.
 - » **Imprevistos.** Es la partida presupuestal que se calcula dentro del presupuesto para cubrir todos aquellos gastos en que se pueda incurrir durante la ejecución del proyecto y que no se esperaban tener durante el mismo. El cálculo de los imprevistos nunca podrá exceder del 10% de los costos.
- **Ingresos:** Son todos aquellos recursos que se obtienen de la ejecución del taller. También puede ser clasificados como fijos, por ejemplo una subvención a la entidad o variables cuando son directamente proporcional al número o tipología de actividades (por ejemplo, una cuota mensual o inscripciones en determinadas actividades).

Habitualmente los talleres de AT obtienen los ingresos de tres fuentes: subvenciones (son ingresos percibidos para el desarrollo de una actividad y que deben ser justificados en su totalidad conforme al presupuesto aprobado), financiación propia (los recursos generados

por la propia organización que pone en marcha el proyecto sin depender de financiación externa) y contratación (relación contractual en virtud de la que una institución contrata a otra para la realización de determinados talleres en función de lo que paga unos honorarios)

- **Superávit:** Se trata de la diferencia existente entre los ingresos y los costos. No siempre es positivo y cuando su valor es negativo se denominar déficit.

Teniendo en cuenta los aspectos jurídicos de los talleres de AT se plantean tres tipos de presupuestos:

- Presupuesto para proyecto económico de beneficio privado o negocio. Es fundamental la presupuestación por rentabilidad donde los ingresos por la ejecución del taller cubran los costos del mismo más el margen de rentabilidad planificado. En este tipo de presupuesto se deben establecer como primera medida los costos totales del proyecto y después añadirles el porcentaje de ganancias establecido. Por ejemplo, los talleres de AT ejecutados desde empresas de ocio.
- Presupuesto para proyecto económico de beneficio común o proyectos sociales no subvencionados o subsidiados: La ejecución del proyecto no tiene el criterio de ganancia pero tampoco el criterio de pérdida o déficit. En estos proyectos el presupuesto autofinanciado es el ideal mediante el establecimiento del punto de equilibrio, para asegurar la no pérdida. Por ejemplo, los talleres de AT para los miembros de una asociación de vecinos.

En este presupuesto el punto de equilibrio se puede establecer determinando los costos totales del proyecto y dividiéndolos entre el número de participantes para el establecimiento del coste por participante o dividiendo los costos totales del proyecto entre el importe máximo por participante para establecer el número de participantes que se necesitan para darle viabilidad al proyecto.

- Presupuesto para proyectos sociales subsidiados: En estos proyectos el beneficio no es fácilmente cuantificable en términos monetarios midiéndose los beneficios a través de indicadores de impacto. Se trata por ejemplo de talleres de AT con población desfavorecida. El presupuesto más común para el desarrollo de este tipo de proyectos es el cofinanciado.

Algunas características importantes que han de tenerse en cuenta para la elaboración de los presupuestos son:

- El proyecto debe ser de balance cero, es decir, al final de su desarrollo ingresos y gastos deben estar igualados
- Los presupuestos no deben ser definitivos hasta que sean aprobados. Una vez que es aprobado el presupuesto se debe justificar de acuerdo a las diferentes partidas asignadas.
- Es importante tener margen de maniobra para ajustarlo a las condiciones y requisitos que se nos exijan en cada momento.



- Toda relación contractual lleva aparejada una serie de gastos fiscales y contables que han de ser previstos de acuerdo con la legislación vigente. Por ejemplo las retenciones de IRPF, el IVA, los Impuestos de Actividades Económicas, Seguros Sociales y los gastos de los profesionales que nos gestionan estos documentos.
- En los presupuestos además de los gastos, pueden darse ingresos que son necesarios detallar y prever para tener en cuenta cómo afectan al desarrollo del mismo.

2

Etapas del desarrollo artístico



En la planificación de los talleres de AT es importante partir de las características psicoevolutivas de los participantes y de sus posibilidades de aprendizaje pero, **¿por que resulta importante para la AT conocer las etapas del desarrollo artístico?**

- » A nivel general nos permite reconocer cuales son los elementos innatos que aparecen sin necesidad de que medie el aprendizaje.

Para los talleres de AT resulta relevante conocer las diferentes etapas del desarrollo artístico ya que, cuando la persona adulta se inicia en los proyectos de AT y, si no ha recibido anteriormente conocimientos artísticos, responde al proceso natural de las etapas evolutivas gráficas.

- » Con menores, las etapas del desarrollo artístico nos informan también del desarrollo cognitivo por lo que se puede observar si este se realiza con normalidad.

Además y, teniendo en cuenta las limitaciones expresivas de la infancia para hacer partícipe a los adultos de sus emociones, por ejemplo, los niños tienen dificultades para nombrar sus emociones, no las reconocen, no las saben diferenciar,... el dibujo constituye un elemento proyectivo muy importante que nos permite deducir muchas cosas que los menores no pueden expresar con palabras. Sin embargo, para poder aproximarse a lo que nos dicen los niños a un nivel individual es necesario partir del conocimiento evolutivo general.



y la necesidad de procesarla es muy grande.



Sunni Brown: ¡A garabatear!

Fuente: TED



EL DIBUJO INFANTIL Y EL ARTE NAIF

Arte Naif, del francés “arte ingenuo” se define como aquella corriente artística caracterizada por la ingenuidad y espontaneidad, el autodidactismo de los artistas, los colores brillantes y contrastados, y la perspectiva acientífica captada por intuición. En muchos aspectos, recuerda al arte infantil, muchas veces ajeno al aprendizaje académico.

Se han utilizado numerosas expresiones para calificar a este arte (arte innato, arte instintivo, neoprimitivismo) y a sus autores (pintores ocasionales, maestros populares de la realidad, primitivos modernos), que aunque no hayan recibido formación académica son sensibles a las artes.

El primer arte naif, el del mundo rural, se inspiraba a menudo en la imaginación creadora de los artesanos. Este arte desapareció con el inicio de la Revolución Industrial y, aunque durante mucho tiempo fue despreciado, posteriormente se vio revalorizado. El arte naif de finales del siglo XIX y de principios del siglo XX, buscaba una representación sencilla y, en ocasiones, idealizada del mundo.

Las características del arte naif son: contornos definidos, falta de perspectiva, abundante colorido, pintura detallista y minuciosa, y gran expresividad.

La diferenciación clara entre el artista naif y el dibujo de un niño pequeño es que, mientras que el primero se expresa siempre en función de la sociedad a la que pertenece, queriendo reflejar la realidad en su obra, el niño, por el contrario, al realizar un dibujo, trata de satisfacer su momento abstracto de creación. El niño obra ingenuamente, mientras que el artista está obligado.

En este sentido lo naif puede estar dado por dos motivos distintos aunque no excluyentes: en primer lugar una ignorancia (“ingenuidad”) respecto a las técnicas y teorías para realizar obras de arte y en segundo lugar por una búsqueda (consciente o no) de formas de expresión que evocan a la infancia.



2.1

Desarrollo artístico infantil

En el niño, a diferencia de en otras etapas evolutivas, el arte se centra en el proceso de la actividad artística. Posteriormente la atención se dirigirá más al producto que al proceso de la creación.

En ese sentido, el niño no tiene preferencias estéticas, no sabe de escuelas artísticas y está al margen de competencias y valores de venta; el niño sabe de materiales que le agradan o no y que le facilitan expresarse o no hacerlo, no le interesa el dominio de la técnica, ni la trascendencia de sus obras.

Especialmente en plástica, el niño atraviesa por determinadas etapas que se encuentran relacionadas con su desarrollo evolutivo, y así, se trata de etapas que se presentan universalmente en los niños de diferentes culturas.



¿Sabías que la mayoría de los adultos occidentales no desarrollan sus potencialidades artísticas más allá del nivel que alcanzarán a la edad de 9-10 años?

Así, mientras que otras habilidades se siguen desarrollando según se avanza en la edad adulta, el dibujo parece detenerse sin guardar relación con las etapas evolutivas que se alcancen en otros campos

Los niños, como es lógico, dibujan como niños, pero también la mayoría de los adultos dibujan como niños.

Una posible explicación radica en el hecho de que el conocimiento del mundo que nos rodea se desarrolla más deprisa que nuestra habilidad motora para representarlo, lo que ocurre sobre todo a partir de los 9 años cuando se intenta plasmar la perspectiva.

Estas dificultades hacen que la persona se frustre y pierda interés y, por tanto deje de divertirse dibujando. Destrezas que deben aprenderse y entrenarse por no desarrollarse naturalmente como la perspectiva, la composición, la luz,... son esenciales para que el adulto pueda otra vez comenzar a disfrutar con el proceso artístico plástico.

El desarrollo artístico no es una consecuencia inmediata de la madurez, sino un proceso afectado por lo que se ha aprendido.

Atendiendo a la expresión plástica, las diferentes etapas en el desarrollo artístico del niño han sido descritas por diferentes autores que parten de enfoques conceptuales distintos aunque con descripciones temporales muy similares. En general se identifican las siguientes etapas del dibujo infantil: el garabateo, la distinción de figura humana y objetos, dibujos con formas geométricas, y reproducción de la realidad.



TEMÁTICA DEL DIBUJO INFANTIL

En los análisis realizados a los dibujos espontáneos infantiles se ha podido confirmar una clasificación según temática en tres etapas:

- De los dos a los tres años predomina la figura humana, el sol, los coches, casas, árboles, lluvia, nubes y flores, aparecen también con menor frecuencia animales, frutas, símbolos y medios de transporte como aviones, trenes, camiones.
- De los cuatro a los seis años además de la figura humana, el sol, las casas y las nubes, se suman los árboles, pájaros, flores, coches, aviones, césped, estrellas, banderas, nieve, barcos, castillos, mariposas, frutas y montañas como temas frecuentes.
- Y de los siete a los nueve años, a los temas anteriormente mencionados se agregan perros, caminos, sombreros, y mesas.

El dibujo más frecuente durante el desarrollo del dibujo infantil es la figura humana. Las casas son también muy recurrentes, en especial, en las niñas.

La clasificación del desarrollo artístico infantil más reconocida es la de Lowenfeld que, aunque data de 1949 sigue aún vigente ya que, aunque se pudiese pensar que a partir de la “cultura de la imagen” hubiese modificaciones tan solo se ha observado que los límites de edad pueden haber descendido un poco con respecto a los estadios iniciales del estudio (lo que antes era común en los niños de 6 años ahora lo es entre los de 5).

La clasificación de Lowenfeld considera la evolución gráfica hasta la adolescencia y, a diferencia de otros estudios no se centra exclusivamente en el análisis de la figura humana, además de completar su teoría con el estudio de niños con problemas visuales y con el modelado de niños ciegos, lo que permite extrapolar sus estadios más allá de la expresión plástica-visual a la expresión creativa.

» Etapa del garabateo (de dos a cuatro años)

A esta edad se realizan los primeros trazos sobre el papel. Estos trazos, se reproducen por movimientos kinestésicos del brazo (movimientos periféricos del brazo), en lo que se crean trazos en diferentes direcciones, todos ellos sin sentido. Este primer trazo será el germen tanto de la representación a través del dibujo como de la palabra escrita.

Posteriormente, los garabatos comienzan a tomar sentido en el niño, ya que comienza a reconocer y nombrar las figuras dibujadas y, por tanto, se convierte el garabato en un medio de comunicación.



Es importante no confundir los garabatos con los bocetos o los intentos de representar la realidad que ocurren en etapas evolutivas posteriores: *“Los garabatos son un reflejo del desarrollo físico y psicológico del niño y no un ensayo de representación”*

En la etapa del garabato se diferencian las siguientes categorías:

- **Garabateo sin control o desordenado.** El niño dibuja sin prestar atención a sus trazos, dibuja por el puro placer del movimiento de su brazo y la marca que en el papel crea. Dibuja por todo el espacio sin pensar en la distribución espacial de su creación. Apenas presenta coordinación óculo manual.
- **Garabateo controlado.** El niño ya es consciente de que los movimientos que realiza con su brazo dejan huella en el papel, por lo que la coordinación óculo manual está evolucionando. Esto le sirve para seguir experimentando con el dibujo, utilizando nuevos colores y extendiendo su obra por todo el papel.
- **Garabateo con nombre.** El niño es capaz de identificar sus dibujos y de ponerlos nombre, los relaciona con su entorno. De esta manera sus dibujos toman significado. Sigue disfrutando con sus movimientos pero ha dejado de ser un movimiento kinésico para convertirse en imaginativo. Todos los trazos están acompañados de una descripción verbal



» Etapa preesquemática (de cuatro a siete años)

Durante esta etapa se dan los primeros intentos de representación y las creaciones de los niños tienden a estar muy relacionadas con el mundo que les rodea, por lo que los trazos suelen tener siempre un significado concreto o responder a una imagen de la vida real del niño.

La casa, el árbol y la figura del hombre son los primeros elementos que asimilan y que representan con la utilización de círculos y líneas (por eso, éstos son los dibujos que se utilizan en los test proyectivos infantiles).

Cuánto más sepa sobre el tema del que dibuja, mayor cantidad de detalles y elementos podrá incorporar al dibujo, y, por tanto, en el dibujo el niño muestra su nivel de conocimiento por lo que un niño nunca dibujara igual que otro ya que las diferencias individuales en cuanto a nivel de desarrollo afectan a las diferencias en los dibujos.

Teniendo en cuenta esas diferenciaciones, algunos aspectos generales de los dibujos a esta edad son:

- **Respecto a la forma:** La figura humana es el tema prioritario. Las figuras de los animales, casas, árboles, flores y transportes, son representadas con forma de persona.
- **Respecto al color:** Primero experimentan con todos los colores y después toman prioridad con aquellos que dejan más marca (colores fuertes). La utilización de un color no se corresponde con el del objeto representado. La elección pertenece al gusto, la casualidad o la psicología del niño. El color se aplica por partes y sin intención de crear volumen. No se entiende en su totalidad.
- **Respecto al espacio.** El orden en el que sitúa los objetos en el espacio pictórico es caprichoso, concibe el espacio como algo que está alrededor de él. El niño es el centro de todos los objetos o cosas que representan (egocentrismo). Dibuja sin un orden preestablecido.

» Etapa esquemática (de siete a nueve años)

También se denomina como etapa de obtención de la forma. En esta etapa el niño adquiere un concepto y lo repite permanentemente, por ejemplo, dibuja la persona siempre de la misma manera y mientras no haya una experiencia que provoque cambios este esquema se repetirá. El niño dibuja lo que conoce, y no lo que ve, y así por ejemplo podemos encontrar dibujos de transparencias o en rayos x; por ejemplo en un auto ubica las cuatro ruedas o muebles en la casa.

Las características de esta etapa son:

- **Respecto a la forma:** Existe un esquema de trabajo. Se dibuja sobre la base de los conceptos visuales memorizados aunque el esquema o modelo que reproduce variará según las experiencias que viva.
La figura humana (hombre y mujer) se dibuja con todos sus detalles estableciendo un esquema muy sintetizado y donde, en base a su experiencia personal, ya sea positiva o negativa, su esquema de dibujo puede sufrir cambios; por ejemplo la “exageración de partes importantes”, el “desprecio o supresión de partes no importantes” o el “cambio de símbolos para partes afectivamente significativas”. La proporción de la figura humana comienza a evolucionar. Se pinta la figura de perfil.
- **Respecto al color.** Se empieza a relacionar los colores con los elementos de la realidad y, el hecho de aún no ser consciente de las posibilidades del color en el arte indica que las variaciones en los colores, por ejemplo del cielo pueden estar detrás de cambios o problemas emocionales.
- **Respecto al espacio.** Empieza a reconocer las dos dimensiones. Utiliza al comienzo una línea de tierra o base donde apoyan las figuras. También se diferencian representaciones espacio-temporales en el mismo dibujo.

» Etapa del realismo (entre los nueve y doce años)

Un rasgo sobresaliente de esta etapa del desarrollo es el descubrimiento por parte del niño de que es un miembro más de la sociedad. Esta edad es la de la amistad en grupo y la de grupos de iguales o pandillas. De este modo, se observa un creciente desarrollo de la independencia social respecto de los adultos.

Es la etapa en que la imaginación y la representación mimética de las cosas se combinan por lo que es cuando se deben comenzar con la enseñanza técnica artística a través de la enseñanza-aprendizaje de las diferentes formas de representación espacial (perspectiva, anatomía, proporción,...) y los procesos de elaboración de imágenes estéticamente bien resueltas (color, texturas, composición, diseño,...)

Las características de esta etapa son:

- **Respecto a la forma:** En sus representaciones se exterioriza su mundo personal, diferenciando al hombre de la mujer, por lo que los temas de los dibujos de niño y niña empiezan a diferenciarse.
El dibujo empieza a tener más rigor visual y el niño se siente atraído ante el reto de representar una realidad fotográfica por lo que critica como artificiales y ve como de niños pequeños los dibujos de etapas anteriores.
- **Respecto al color:** Empieza a diferenciar colores de la misma gama aunque sigue siendo importante basarse en la experiencia para explicar el color.
- **Respecto al espacio:** Trabaja el espacio escenográfico con varias líneas de base (perspectiva primaria).

» Etapa pseudonaturalista (de 12 a 14 años)

Es en esta etapa cuando se marca el fin del arte como actividad espontánea y es también cuando se puede apreciar el desarrollo del razonamiento y, con ello, una formación crítica de sus obras. El naturalismo se hace presente en sus dibujos, aproximándose al mundo del adulto. Se pinta la luz y los colores con mucho más detalle. Se dibujan caricaturas. Se desarrolla la capacidad para representar la perspectiva y las composiciones representan encuadres diferentes (primer plano, plano americano,...).

En esta etapa ya se diferencian dos tipos de creadores: visuales, con capacidad para comprender y representar de forma mimética la realidad y hápticos, aquellos con capacidad para representar emociones e ideas, por ejemplo, a través de enfatizar ciertos colores.

Lowenfeld, en sus estudios, además del desarrollo artístico por etapas recoge las consecuencias educativas de un modelo "tradicional" de enseñanza del dibujo frente a un modelo de autoexpresión creativa en la que se resalte la importancia del dibujo libre, es decir, un modelo imitativo frente a un modelo expresivo.

Consecuencias de un modelo basado en la imitación	Consecuencias de un modelo basado en la autoexpresión
Expresión que sigue un nivel que no es el propio sino ajeno. Pensamiento sometido o dependiente. Frustración. Inhibiciones y limitaciones. Adherencia a formas establecidas. Dependencia, rigidez, inclinación a seguir a otros	Pensamiento independiente Liberación o descarga emocional Libertad y flexibilidad Fácil adaptación a situaciones nuevas.. Progreso, éxito y felicidad.

2.2

El valor proyectivo del dibujo infantil

Teniendo en cuenta que la diferencia fundamental entre los talleres de AT para el desarrollo personal y la intervención socioeducativa y los talleres de AT clínica es la función proyectiva de las obras creadas, el análisis de los dibujos desde los talleres de AT no consiste en intentar encontrar un significado o en establecer un diagnóstico a través de la producción artística de los participantes.

La observación del dibujo de los niños, sobre todo durante su creación, puede dar pautas sobre aspectos de su personalidad, de cómo se sienten, cuáles son sus pensamientos, sus necesidades, gustos, intereses,... Es por esto que, el facilitador de los talleres de AT más allá de un análisis técnico de las obras o de una interpretación psicológica de las mismas debe estar ahí para “escuchar” los mensajes que se expresan en los dibujos.

En cualquier caso, hay que destacar que cualquier análisis interpretativo realizado desde la AT para el desarrollo personal no será más allá de una aproximación que debe ser relacionada con el entorno social, familiar y escolar y que puede ayudarnos a conocer aspectos, tanto positivos como negativos del desarrollo de nuestros participantes.

Basándonos en uno de los test proyectivos más importantes, el HTP, siglas de “House, Tree y Person” (casa, árbol, persona), que utiliza estos dibujos por ser los más familiares para los niños (suelen complementarse con el dibujo de la familia) y, por tanto los que pueden ofrecer más información sobre aspectos ligados al desarrollo de la personalidad infantil en diferentes edades, algunas consideraciones generales de carácter orientativo para analizar el dibujo espontáneo de los niños son:

- En la etapas del garabateo y, como un primer análisis a la personalidad infantil se puede observar
 - cómo coge los lápices: una presión excesiva puede ser un indicador de tensión. También puede indicar cierta impulsividad o falta de control.
 - si disfruta o no de la actividad, ya que el hecho de que a un niño le guste dibujar, es un buen indicador de la capacidad de aprendizaje posterior.
 - el espacio que ocupa el garabato en el papel. Ocupar todo el espacio folio se asocia a confianza y seguridad y, por el contrario, garabatos pequeños reflejan timidez o introversión. De cualquier forma hay que tener en cuenta que los niños muestran más variabilidad en el tamaño de sus dibujos que los adultos normales.
 - los colores que utiliza ya que si es creativo cogerá muchos lápices o, si colorea de forma exacta probablemente será un niño muy observador y menos espontáneo.
- Las tachaduras suelen revelar agresividad y las borraduras pueden indicar dificultad en afrontar los hechos. El borrar de un modo excesivo se puede deber a indecisión o auto insatisfacción.
- Cuando los niños dibujan a su familia suelen retratar primero a la persona que mas valorizan (a quien admira, envidia o teme). En la gran mayoría de los casos ocupa el primer lugar a la izquierda de la página, dado que el dibujo generalmente se construye de izquierda a derecha. Se destaca por tener un tamaño mayor al resto de los personajes, guardando las proporciones.

Antes de los 6 años pueden dibujarse ellos en primer lugar debido al egocentrismo propio de estas edades para posteriormente dibujar a los padres en los extremos como medida de protección siendo el orden por edades el más habitual cuando se representa a la familia.

- Representar a las figuras juntas se asocia con la armonía familiar y si están sueltas se puede mostrar algún tipo de distancia afectiva o emocional. Cuando siente rechazo hacia algún miembro de la familia lo pintará más alejado y si percibe el entorno como inestable o le produce dolor, decide a veces no pintarse a él mismo.
- Los árboles frutales o de navidad, que en mayores suelen indicar dependencia, inmadurez son muy común en los dibujos infantiles y así, cuanto más típico es el árbol más socializado está el niño. En menores bajo custodia y, en general en menores con problemas afectivos suele ser habitual dibujar un agujero en medio del tronco.

También se ha descrito que los niños con altas capacidades suelen incluir movimiento en la mayor parte de las figuras: árboles meciéndose, personas caminando, perros saltando, pájaros volando,...

- En las figuras humanas, los dibujos de los más pequeños se concentran en la cabeza, la cara y en pocas cosas más. En segundo orden de importancia le siguen los brazos y piernas.

A los 5 años no es extraño que los brazos se dibujen como extensiones de la cabeza y no del cuerpo. Con respecto al cuello y hombros es normal que no aparezcan antes de los 8 años.

En muchos de los dibujos de niños de 4 o 5 años aparece el ombligo ya que es descubierto en las primeras exploraciones del cuerpo. En torno a los 6 años el ombligo suele desaparecer y en ocasiones es reemplazado por una hilera de botones.

La aparición de las manos y los dedos suele darse en torno a los 5 años, los pies suelen aparecer algo más tarde.

En cualquier caso, la distorsión u omisión de cualquier parte de la figura puede indicar conflictos relacionados con dicha parte y así por ejemplo, la falta de las manos puede significar dificultades de contacto o la exageración de los dientes puede ser un símbolo de agresividad.

- El color de los dibujos tiene un escaso poder en la interpretación de los mismos y así por ejemplo la utilización de un solo color puede ser debida a que sea el preferido o que, por el contrario la ausencia sea debida a que, al ser el preferido no se utiliza para que no se gaste. Además, en el uso de los colores existe una influencia cultural, de género y de la moda.



En cualquier caso los dibujos con ausencia de color pueden indicar vacío afectivo y generalmente los niños extravertidos utilizan gran número de colores vivos (rojo, amarillo, naranja, blanco), mientras que los introvertidos utilizan pocos colores en su dibujo, normalmente uno o dos, y suelen decantarse por los colores fríos (azul, verde, violeta o gris).

Se debe valorar también la armonía de colores. La estridencia se relaciona con perturbación afectiva.

- Teniendo en cuenta que ninguna señal puede considerarse certezas, ya que hay que contar con la edad del niño, su entorno, sus experiencias vividas,... y observar si se produce un cambio relevante en la trayectoria de los dibujos (por ejemplo, si de un día para otro sus figuras

se reducen a la mínima expresión puede ser que esté sufriendo un episodio depresivo pero si siempre las ha pintado de un tamaño pequeño puede ser que tenga un carácter introvertido) se consideran como *señales de alarma*:

- Si frecuentemente pinta la figura humana triste o con dientes, pelos en punta o manos abiertas, significa que percibe la figura como hostil.
- Si frecuentemente las figuras o elementos dibujados suelen tener un tamaño excesivamente pequeño puede ser señal de inseguridad o depresión
- Si se repiten los mismos elementos una y otra vez sin variación, por ejemplo que dibuje siempre las figuras humanas como clones, sin rasgos femeninos o masculinos, puede ser indicativo de algún problema cognitivo de maduración ya que el dibujo refleja que ha memorizado una figura humana y ya no tienen más recursos.



¿SABÍAS QUE EL TEST DE LA CASA SUELE TAMBIÉN UTILIZARSE COMO PRUEBA DE SELECCIÓN DE CANDIDATOS?

Se trata de una prueba de las denominadas como expresiva o gráfica. Al candidato se le pide que realice un dibujo de una casa en un papel en blanco y sólo con un lápiz del número dos.

La interpretación que el seleccionador hace del dibujo permite extraer conclusiones sobre determinados rasgos de personalidad que pueden o no interesar en el proceso de selección.

Algunas claves de las más utilizadas para su interpretación son:

Forma	Interpretación
Claridad del dibujo	Claro: objetividad, equilibrio, organización Confuso: neurótico o psicótico
Complejidad	Simple: organización, capacidad de síntesis Falta de detalles: aislamiento Exceso de detalles: meticulosidad
Tamaño del dibujo	Sobrepasa los límites del papel: orgullo, vanidad Toda la extensión: extroversión, generosidad Inferior al 20%: sentimiento de inferioridad 50% del papel: persona equilibrada, bien adaptada
Orientación	Izquierda: introversión Derecha: extroversión
Emplazamiento	Parte superior: tendencia a la fantasía Parte inferior o centro: realismo Parte izquierda: introversión Parte derecha: extroversión

Presión del trazo	Firme: seguridad, control Fuerte: agresividad e impulsividad Débil: timidez
Forma del trazo	Ancho: energía Fino: sensibilidad Recto: racionalidad Curvo: sensibilidad e imaginación Zigzag: impulsividad
Contenido	Interpretación
Tipo de casa (proyecta el YO)	De pueblo: búsqueda de vida apacible y tranquila De ciudad: introversión Rústica grande con pisos: necesidad de expansión Castillo: imaginación
Características de la casa (proyecta el YO)	Habitable: estabilidad emocional En construcción: deseos de casa Con balcón: curiosidad
Entorno de la casa (proyecta las relaciones interpersonales)	Cercada: introversión Amurallada: aislamiento Seto: confianza
Camino (proyecta la sociabilidad)	Recto: extroversión Varios caminos: sociabilidad Viene de la izquierda: introversión Viene de la derecha: extroversión
Chimenea (proyecta las manifestaciones afectivas)	Sin chimenea: frialdad Con humo: generosidad y afectuosidad Humo a la izquierda: introversión Humo a la derecha: extroversión
Tejado (proyecta el YO)	Simple de dos vertientes: realismo Cuatro vertientes: frialdad e intransigencia Buhardilla: imaginación

2.3

Características de los talleres de AT en personas adultas

Teniendo en cuenta que factores individuales como nivel de aprendizaje previo o el nivel social, educativo y cultural son más relevantes que las características de edad, algunas consideraciones generales de los talleres de AT en personas adultas son:

- La gran diferencia entre la creación artística de los niños y la de los adolescentes o los adultos está en que los niños, aunque pueden estar conscientes de que sus obras son diferentes a las de los demás, no se encuentran presionados por convencionalismos culturales y reglas.
- Si bien en los talleres los objetivos a desarrollar son de tipo expresivo y de desarrollo personal (imaginación, autoestima, creatividad, bienestar personal,...) los sujetos adultos reclaman, en general, objetivos didácticos y habilidades técnicas.

Por eso, en los talleres de AT para personas adultas prevalecen las reproducciones de obras y metodologías preestablecidas ya que son el método más adecuado para manejar técnicas y adquirir destrezas a corto plazo. El desarrollo de la creatividad requiere de un proceso más largo.

También hay que tener en cuenta que son los adultos los que más carencia de aspectos formativos tienen ya que la enseñanza formal de las artes plásticas es recientemente cuando se ha visto favorecida con profesionales especializados en los centros.



SABIAS QUE.... incluso para los considerados “genios” es necesaria la experiencia y el aprendizaje previo.

Las actividades relacionadas al Arte, necesitan de un largo período de aprendizaje, que no se dan exclusivamente con las habilidades y conocimientos técnicos sino con la experiencia y así, el sujeto adulto cuando se inicia en las actividades artísticas, espera resultados inmediatos y cuando no consigue tales objetivos, se frustra y bloquea el proceso creativo.

De manera general, durante los seis primeros años del aprendizaje algunas personas suelen demostrar su insatisfacción en los resultados de sus trabajos siendo la frustración el estado de ánimo más frecuente ya que aunque se observen avances en las habilidades y conocimientos técnicos, siguen apareciendo inseguridades en torno a las capacidades creativas.

Hay que tener en cuenta que se ha demostrado que, en diversidad de personalidades consideradas artísticas por su creatividad e innovación en ámbitos diversos: Freud, Einstein, Picasso, Stravinsky, Eliot, Graham y Gandhi, la obra que los hizo geniales apareció en períodos de 10 años, siendo igual que el aprendizaje comenzara en la primera infancia (Picasso) o en la juventud. Además las grandes innovaciones posteriores, también exigieron períodos adicionales de 10 años.

- Los contenidos que se imparten en los talleres de AT con las personas adultas no suelen ser secuenciales ya que, más que basarse en los niveles de aprendizaje se basan en las motivaciones e intereses de los participantes. *Por ejemplo, la persona adulta puede “exigir” la enseñanza de la técnica de la acuarela cuando aún no se han trabajado las leyes de equilibrio, color o forma en las composiciones.*
- Por lo que respecta a la creatividad expresiva y, siempre que la persona no ha realizado actividades artísticas, los adultos jóvenes (20-25 años) y los de edad adulta media (25-40 años) expresan respuestas creativas menos condicionadas que los adultos de 40 y 50 años, donde comienzan a parecer mayores pautas de bloqueos e inhibiciones, que se acentúan a partir de los 50 años en adelante. La flexibilidad del pensamiento creativo, por ejemplo la innovación o capacidad de dar soluciones plásticas la poseen por excelencia el período de la adultez temprana y media, desde los 20 años a los 40 años (se valora la originalidad por encima del resultado plástico).

Así, hasta los 40 años se manifiesta mayor espontaneidad por lo que se utilizan más técnicas expresivas y a partir de esta edad más técnicas instruccionales.

- A partir de los 50 años ya se manifiestan formas culturales estereotipadas por lo que a los participantes en los talleres de AT en estas edades les interesa más el resultado plástico que la originalidad. El temor al ridículo suele ser la característica más común en los primeros momentos del aprendizaje artístico, cuando no consigue acercarse al parecido de un modelo y a la reproducción fiel de su apariencia.
- En los adultos mayores (más de 65 años) y aunque durante muchos años se había creído que se llegaba a un final de la creatividad, actualmente se ha visto que, en este periodo en el que tiene lugar la jubilación son muchas las personas que aprovechan el mayor tiempo libre para perseguir metas creativas que antes eran imposible para ellos. Así, pese a los inconvenientes y barreras culturales que pueden influir en el trabajo artístico-creativo, el esfuerzo, la voluntad y la perseverancia son motivadores esenciales que favorecen su desarrollo artístico-creativo.
- Los talleres de AT para los grupos entre los 75 años y más (4ª edad) así como para colectivos con limitaciones físicas o sensoriales con necesidades especiales, requieren una atención individualizada y en muchos casos especializada ya que, por ejemplo pueden tener problemas de motivación y les cuesta comenzar la actividad aunque les guste, o se desaniman fácilmente, o sus condiciones físicas dificultan o impiden el desarrollo de las actividades grupales, o necesitan adaptaciones,...

3

Referencias Bibliográficas

- » Eisner, Elliot W. (2004) *El arte y la creación de la mente: el papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*
- » Gardner, H. (1994): *Educación artística y desarrollo humano*.
- » Domínguez Toscano, M.P. (2005) *Arteterapia: principios y ámbito de aplicación*
- » Roselló, D. (2004) *Diseño y evaluación de proyectos culturales*
- » VV.AA. (2006). *Trabajando en grupo. Técnicas de intervención*.
- » Zabalza, M.A. (2000) *Estrategias didácticas orientadas al aprendizaje*

Hazte Soci@
y elige el Programa
que mejor se adapte
a tus necesidades.

Disfruta de estas ventajas ...

- » Tutor/a personal
- » Realizar todos los cursos que desees*
- » Teléfono de atención personalizada
- » Contenido descargable

Infórmate

www.divulgaciondinamica.es

* Tiempo mínimo de realización 3 semanas por curso según horas del curso.



divulgación **dinámica**⁺
#CLUBdeFORMACIÓN



www.divulgaciondinamica.es

