

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS
Y ARTES DE CHIAPAS**

FACULTAD DE ARTES

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

ELABORACIÓN DE TEXTOS

**Dispositivos electrónicos, escultura
y juegos infantiles**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
**LICENCIADO EN ARTES
VISUALES**

PRESENTA
RODRIGO AGUSTÍN SÁNCHEZ

ASESORA
DRA. CLAUDIA ADELAIDA GIL CORREDOR

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas

mayo de 2021





UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE CHIAPAS
DIRECCION DE SERVICIOS ESCOLARES
DEPARTAMENTO DE CERTIFICACIÓN ESCOLAR



Autorización de impresión

Lugar y Fecha: Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, a 10 de mayo de 2021

C. RODRIGO AGUSTÍN SÁNCHEZ

Pasante del Programa Educativo de: Licenciatura en Artes Visuales

Realizado el análisis y revisión correspondiente a su trabajo recepcional denominado:

Dispositivos electrónicos, escultura y juegos infantiles

En la modalidad de: Elaboración de Textos

Nos permitimos hacer de su conocimiento que esta Comisión Revisora considera que dicho documento reúne los requisitos y méritos necesarios para que proceda a la impresión correspondiente, y de esta manera se encuentre en condiciones de proceder con el trámite que le permita sustentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE

Revisores

Dra. Claudia Adelaida Gil Corredor

Lic. Francisco Bersaín Sánchez Morales

Lic. Carlos Irving López Pérez

Firmas:

Adelaida Gil
[Firma]
[Firma]

c. c. p. Expediente

Índice

Introducción.....

Capítulo I: Referentes teóricos: Juegos tradicionales y dispositivos electrónicos

- 1.1 Los juegos infantiles antes de la era digital
- 1.2 Los dispositivos electrónicos y la vida diaria.....
- 1.3 Dispositivos renovados en la actualidad

Capítulo II: Referentes artísticos: Los niños, el juego y la cerámica.....

- 2.1 El dibujo de los niños y niñas de la Escuela Plan de Ayala como referente gráfico.....
- 2.2 La obra de Nadin Ospina
- 2.3 La obra de K. McDowell.....

Capítulo III: Proceso creativo: Rescatando mi infancia.....

- 3.1. Proceso escultórico a través de la cerámica.....
- 3.2. Proceso técnico.....
- 3.3. Proceso simbólico.....

Bibliografía.....

INTRODUCCION

Investigar el uso de los dispositivos electrónicos en estudiantes del nivel básico y comparar cómo fueron educadas las generaciones anteriores es de vital importancia para comprender nuestra realidad actual. Las anteriores generaciones pasaban el día o las tardes entretenidos con juegos de antaño que hoy en día pocas generaciones los conocen. Los juegos más conocidos de antaño fueron, por citar unos ejemplos: tenta, arranca pollo, tejo, escondidas, trompo, balero, yoyo, canicas, carrito, etc.

En ese tiempo, salir a jugar en las calles, divertirse de esta manera era crucial en la formación de nuestras habilidades y destrezas, así como en la socialización con los demás. Sin embargo, en la actualidad se ve que el medio de entretenimiento es el dispositivo electrónico, incluso algunos padres lo toman como pretexto para que el pequeño deje de molestar y el padre de familia pueda hacer sus cosas sin saber qué es lo que ve el niño o niña.

En casos muy contrarios, pocas personas le dan un buen uso a los dispositivos electrónicos como investigar tareas, noticias, buscar tutoriales, etc. También para divertirse con juegos que salen de moda: *free fire*, *pug*, *roblox*, *plants contra zombies*, *clash royale*, etc. Es por ello, que en este proyecto se pretende investigar en qué invierten su tiempo los pequeños cuando terminan sus labores escolares y poder realizar mis piezas escultóricas con sus procesos cerámicos que concuerden con el dispositivo electrónico y su vida diaria. La intención es crear piezas que simbolicen la fuerte influencia de los dispositivos en la vida de las personas y como esta repercute en las maneras en que los niños juegan.

Así, el tema principal de este documento es la influencia que tienen los dispositivos electrónicos en los juegos infantiles para después presentarlo en esculturas, para ello visito la escuela plan de Ayala y realizo un sencillo taller con los niños con el objetivo que me demuestren sus creatividad dibujando lo que ellos realizan cuando no tienen actividades que hacer y ver cuáles son sus juegos con lo que se entretienen y poder darme cuenta en que pasan sus ratos libres y así empezar a bocetar mis piezas escultóricas.

Objetivo general

Diseñar piezas escultóricas que representen la influencia de los dispositivos electrónicos en la vida diaria de las personas.

Objetivos específicos

° Consultar de qué manera impacta la tecnología, en la vida diaria, de las personas tomando como muestra a niños y niñas de la Escuela Primaria Plan de Ayala, turno matutino. ° Planear una serie de elementos cerámicos acerca de esta problemática que se introduzca en forma tridimensionales.

° Realizar encuestas a escuelas para ver la influencia de los dispositivos electrónicos en niños de la Escuela Primaria Plan de Ayala.

Justificación

Tomando de pretexto mi infancia y cómo uno se divertía, cuáles fueron los juegos que de pequeño jugábamos, reflexiono el daño que muchos niños de ahora que se encuentran viciados con el dispositivo electrónico.

Durante una visita que realicé a la Escuela Primaria Plan de Ayala, turno matutino, me di cuenta que los pequeños ya no juegan como antaño, ahora los celulares han inundado las instituciones educativas y socializan menos.

Ante ello me pregunto: ¿Cuál es el uso que le dan al dispositivo electrónico? a niños y niñas de segundo y quinto grado. Así también para conocer el porcentaje de los niños y sus juegos que realizan en sus dispositivos electrónicos.

Como estudiante de las artes visuales recorro a la cerámica para presentar piezas que estén apegados al dispositivo electrónico y los juegos de antaño, una vez creadas las piezas me apoyo en la fotografía para realizar el registro de ellas e iniciar el proceso ceramista.

Capítulo I: Referentes teóricos

1.1 Los juegos infantiles antes de la era digital

Cuando era pequeño siempre salía a jugar en la calle de mi casa juntando a mis demás vecinos, eso hacía que se creara un ambiente de amistad y camaradería. Lo primero que siempre jugábamos era ponche. Para jugarlo formábamos tres equipos, dos se quedaban al costado y el siguiente, en medio.

Los dos equipos que estaban al costado se tiran el balón de un extremo al otro apuntando a los pies del equipo que se encuentra en medio, en caso de que el equipo de la orilla le tire al equipo de en medio en los pies, esa persona se va atrás del equipo quien aventó el balón y así podrá tirar de ese lugar. Si el balón llega a sus manos y se vuelve a repetir, gana el equipo de los extremos que tenga más jugadores atrás de ellos. El investigador HUIZANGA dice “los juegos son creadores de cultura ya que atreves de ellos se permite o se da una base de equidad” (LUNDENS, 1991, pag.38)

El siguiente juego se llama Arranca pollo, consiste en que cinco o más participantes se colocan en fila india dejando uno afuera de ella. El primero se tiene que agarrar fuerte de un poste y los de más se agarran de él, creando una sola fila. La persona que no se encuentra sujeta a ellos es la que se encarga de ir uno por uno “arrancándolos”, hasta llegar a la primera persona que esta agarrada en el poste y hacerlo en el menos tiempo posible. El autor COILLOIS dice “sostiene que existe una interdependencia entre la cultura y los juegos y que esto es capaz de definir un código o un carácter moral incluso intelectual en una sociedad” (n.y, 1991, pag.38)

Existe otro juego denominado Cerillito e hielo, consiste en que los jugadores tienen que elegir quien es el hielo y los demás serán los cerillitos, estos últimos no tienen que dejarse tocar por la persona que es hielo, en caso de que una persona sea tocada por hielo, tiene que quedarse como una estatua, sus demás compañeros tienen que luchar sin dejarse tocar por hielo hasta llegar donde se encuentra la persona que está sin moverse.

Llegando a esa persona, el participante le grita “cerillito” al momento de tocarlo y, así la persona que estaba de hielo, sale corriendo sin permitir que lo vuelvan agarrar. Cuando el que es hielo tenga a todos agarrados, sin que ningún participante sea cerillito, él es el ganador y el primero que lo convierte en hielo, es el perdedor. Entonces es él quien inicia el juego de nuevo. La autora LUZ mireya dice “los juegos tradicionales son no pretenden universalidad, generalización, o validación” (SARMIENTO, 2008, pag.116-117)

El siguiente juego es Basta, consiste en agarrar un papel y dividirlo en cinco partes, en cada una de ellas llevaba nombre de una persona, apellido, flor o fruto, animal, estado o país. Es por turnos, el primero grita basta y mentalmente dice el abecedario. Las demás personas gritan de nuevo basta y la persona que decía el abecedario mentalmente se detiene en la letra que iba, lo dice en voz alta. Por ejemplo, si se queda en la letra G, todos tienen que decir un nombre, apellido, etc., con la letra final. Todos comparan sus resultados y se califican. El más popular se asigna 100 puntos, eso quiere decir que el nombre no se repitió y los que sí, solo se les asignan 25 puntos. El profesor VAILDIVIEZO dijo “describió juegos llamados tradicionales, por su constancia, su periodicidad, su frecuencia; la cuerda, papalote, el Valero, las escondidas, el burro, las cargaditas, la gallinita ciega” (MILLAN, 1991, pag.39)

Uno de mis juegos favoritos era la Vieja Inés, consiste en que un grupo de niños escogen un color sin repetir, dejando a dos personas sin escoger, una de ellas es la Vieja Inés, la que va por colores, y la otra, es quien vende los colores a las personas que escogen uno de todos. Todos deben permanecer dentro de un patio o atrás de la que es, supuestamente, la vendedora.

El comprador llega a donde se encuentra la tienda y dice estas palabras. Ejemplo:

Vieja Inés; ton ton

Vendedor; quien es

Vieja Inés; la vieja Inés

Vendedor; ¿qué quería?

Vieja Inés; un listón

Vendedor; de qué color.

Al momento que el vendedor escucha el color, por ejemplo verde, la persona que escoge ese color sale de la supuesta tienda y tiene que correr sin que se deje alcanzar y agarrarse del comprador. En caso de que de ser “atrapada” pierde y se une a él, por el contrario, puede regresar al lugar con sus demás colores y así el comprador vuelve a repetir la misma rutina pidiendo otro color y la persona que no perdió, tiene derecho a cambiarse de nombre.

El siguiente juego se llama Stop, consiste en reunir entre 6 o 7 jugadores, después en el piso se dibuja un círculo dividiéndolo en partes iguales, con la cantidad de personas que van a jugar. Ya que está dividido, las personas, desde su lugar, tienen que escoger un nombre de un estado o país, al realizarlo lo anotan en el piso, ahí donde están parados, cuando todos han concluido, un participante se pone en medio gritando lo siguiente “declaro la guerra en contra de mi peor enemigo que es...” al escuchar esta frase todos los participantes deben de estar atentos a que país dirá.

Por ejemplo: China. La persona que se encuentra en esa casilla debe brincar de forma rápida y gritar stop, mientras todos salen corriendo. Al escuchar la palabra stop, todos los jugadores se detienen y ven hacia donde está la persona que se autodefinió como China. Esa persona escoge otro país o estado y tiene que adivinar con cuantos pasos llega a esa persona, en caso de atinarle, la persona pierde y va saliendo del juego y si la persona que dijo stop no adivina los pasos, se elimina del juego. La autora LUZ MIREYA dice “en el juego es habitante de la fantasía en la ciudad de la realidad, representa y se representa una matización de las vivencias cotidianas”

(SARMIENTO, 2008, pag.116.)

Otro de los juegos de antaño se llama Escondidas, tienen que ser más de 6 personas, se realiza en un espacio abierto para tener un buen escondite. Lo primero que se debe hacer es escoger quien buscará a las personas, pero para saber eso, se tiene que hacer una ronda, la cual consiste en poner un pie en medio en círculo y decir esta frase: “manzana podrida dime cuál es su salida”, esto se repite muchas veces hasta que un pie quedara y la persona sería quien debe iniciar el juego.

Este jugador debe realizar la búsqueda de los demás, pero antes debe contar del 1 a 50, con los ojos cerrados, para que los demás tengan la oportunidad de esconderse, posteriormente tiene la tarea de buscar a las personas que están escondidas, por cada persona que encuentra tiene que regresar a la base, que es lugar en donde realizó el conteo para decir el nombre del participante y el lugar donde se ocultaba.

Si al buscar sale una persona y logra llegar a la base sin que se dé cuenta, éste salva a su equipo gritando uno, dos, tres, para todos mis amigos. En ese momento se detiene el juego y el chico que estaba buscando vuelve a iniciar el conteo. Hablar de los juegos de antes me hace pensar en lo rápido que ha pasado el tiempo, en la nostalgia que trae al recordarlos, pero que a su vez manifiesta la esperanza de mantenerlos vivos en la memoria colectiva.

El siguiente juego se llama La cola del diablo y consiste en juntar más de ocho personas, se escoge una persona quien va al frente y las otras siete forman una fila india, quienes se sostienen de una mano de cada jugador. La primer persona que se encuentra al frente de la fila es quien debe de correr y jalar fuertemente, dar pequeñas vueltas hasta que el último de las fila salga volando y deje de sostenerse de la fila. El primero de la fila debe de estar jalando unos 10 minutos, si el principal logra que todos los jugadores queden sueltos, él gana y escoge quién será la cola del diablo y si no logra sacar a todos de la fila, automáticamente pierde y vuelve hacer la cola del diablo.

Otro de los juegos es éste, se puede jugar mínimo con 3 personas y se trata de seleccionar a una.

Este es un primer momento, posteriormente y frente a frente se pronuncia la frase: Chin cham pu . Para ello, todos los jugadores deben de poner una sola mano y agitarla al momento de exclamar la frase antes mencionada. A terminar de decirla, todos deben de poner el dedo pulgar arriba o abajo. Si cinco ponen el pulgar arriba y uno hacia abajo, éste último se sale y se vuelve a repetir hasta que solo queden dos jugadores. He ahí que se crea el juego de piedra, papel o tijera, el cual consiste en usar solo una mano y al agitarla se dice la frase: Piedra, papel o tijera.

Al terminar la frase, si un participante pone un puño simboliza una piedra y si el otro pone dos dedos, es el símbolo de tijera. Gana la piedra, entonces el que escoge tijera pierde, sale el perdedor y se busca un pañuelo o una tela que no sea transparente con el que se le tapan los ojos del perdedor. Mientras que los demás jugadores deben de lograr no ser tocados por la persona que tiene cubierto los ojos. Al primero que agarre o toque, pierde y es quien realiza la siguiente ronda, con los ojos cubiertos.

Este juego se llama agachadita consiste en que una persona se las tiene que traer y ser quien va a tocar a la persona que no esté agachada, si la persona que le toca esta para él le dice tenta y pierde, pero si ellos están agachados no puede tocarlos hasta que estén de pie y tendrá que tocar a varios de sus compañeros atas que no haiga ninguno agachado.

También uno de los juegos que de pequeño jugábamos era el de MAMA Y PAPA consistía en que los dos niños ma grande eran los papas y los demás pequeños eran los hijos, y se hacia la rutina de una familia de imaginar que teníamos una casa comer, ir a la escuela, hacer tarea y salir a jugar era algo entretenido porque te imaginabas como podrías ser de grande, jugabas a la comidita con tus amigo o familiares tuyo que eran tus prim@s mientras los padres convivían en sus casa es ahí que los niños reflejaban el comportamiento de los papas y el tratado que les daban a ellos, de como ellos eran educados, importancia y atención resabian desde sus casa.

Este juego era de carreritas consiste en que nuestros padres agarraban una llanta de bicicleta y le añadían un palo para que con una sola mano rodáramos la llanta de la bicicleta eran dos niños y tendríamos que salir corriendo hasta una cierta distancia donde nosotros escogíamos la meta el que llegara a la meta y regresara al lugar en donde empezamos era el ganador y seguía el siguiente contrincante.

En los tiempos en los que uno de niño no usaba mucho la tecnología era de que jugábamos asta bajo la lluvia y nunca nos enfermábamos y era porque el cuerpo estaba acostumbrado a lo activo que estábamos siempre en las tarde al salir al intemperie a jugar con más personas de nuestra edad era de que saliendo de la escuela nos llegaba una emoción de terminar la tarea lo más rápido para comer y poder salir toda la tarde a fuera de nuestras casas y jugar eso hacía de que no nos enfermáramos mucho y lo que pasa ahora en la actualidad es que llegando de la escuela lo primero que ven es la Tablet, computadora, Xbox, tv, etc. y eso hace que los niños aparte de que los papas no le toman importancia a ellos en lo que están viendo los niños se dañan al no tener una activación y puede ser que en el momento de su crecimiento les perjudique un poco o ya cuando sean adultos al estar todo el tiempo sentados y sin que sus huesos tengan una flexibilidad más constante.

Los juegos que describo en esta parte, si bien proceden de diversas fuentes, lugares y tradición.... Encontramos muy enriquecedor el uso de juegos de otros lugares que por tradición, cultura han disfrutados muchos niños hasta jóvenes de hace mucho tiempo. Este es el motivo de mi tema que incluyan los juegos tradicionales de mi infancia y ver el cambio rotundo que hizo el dispositivo eléctrico.

El juego en los niños es una forma de realización y contribuye en su desarrollo físico, psíquico, social, cognitivo y efectivo. Es, esencialmente, formativo, pues induce la imitación y al progreso de facultades físicas, intelectuales y morales. En gran manera, los adultos son los que procuran los ejemplos culturales que os niños usan para identificarse con su sociedad y consigo mismo.

Los juego transmitidos por los niños forman parte de la cultura oral y visual, que se ha venido transmitiendo a través de estas mismas generaciones infantiles. Se transmite mediante el aprendizaje, asociados con la producción de las reglas y el ámbito de ver jugar. En todo caso el juego infantil es la manifestación formativa por excelencia, y la socialización del cuerpo a partir del ejercicio de las habilidades personales y del temperamento. Estos juegos hacen que tengan una enorme activación en sus cuerpos la cual les favorece en todo juego.

Por ejemplo:

- - Energético funcionales.
- -Muy activos
- -Activos
- -Intensidad media
- -Intensidad baja

- - En función del tipo de movimiento
- -De marcha
- -De carrera
- -De salto
- -De lanzamiento
- -De lucha
- -De equilibrio
- -De coordinación
- -Sensoriales

De pequeño jugamos, vivimos y aprendemos de mayores los volvemos a revivir al señalarlos en una nueva generación. Por eso, decimos que el juego no tiene edad, el tradicional menos que ninguno. Jugar un juego tradicional es volver a darle vida y encontrarnos con nuestra cultura, nuestro yo. Crear nuevos juegos cuando esta uno pequeño, inventar nuestras formas de diversión para que se practiquen los juegos de diversión. Es por eso que me di a la tarea de ir a sacar la encuesta de como los niños están más atentos a un dispositivo electrónico y no a un juego tradicional, por eso pretendo que la escuela recupere el juego tradicional.

El juego que más me gustaba era tejo o también llamado avioncito por la forma la cual se dibujaba en el piso consistía en armar una cruz con seis cuadros enumerando cada cuadro del uno al seis y los participantes en la primera ronda tenían que brincar hasta llegar al número seis sin pisar la raya de los cuadros, ya a ver pasado todos ellos tenían que buscar una piedra o hacer una bola de papel y aventarlo a uno de los cuadros si la piedra o el papel quedaba en el numero por decir tres, esa persona tenía que brincar hasta el cuadro cuatro sin caer en la tres o un numero antes de dicho numero en caso de que callera dejaba pasar dos rondas de juego.

Este juego tenía uno que comprar un trompo la cual salía a cinco pesos, al ver que tus amigos del vecindario tenían sus propio trompo te entraba una aflicción para tener el tuyo y así poder encajar para jugar con tus amigos, el juego podría ser de dos a más niños y para empezar tenían todos que lanzar su trompo con un hilo la cual el juguete lo traía, al ver lanzado el trompo era de esperar quien paraba de girar rápido y así saber quién perdía y los que tardaban girando eran los que ganaban.

Ya sabiendo qué trompo era el perdedor tocaba dejarlo en el piso y que los demás tiraran el trompo al primer tiro y así pegarle al trompo que estaba en el piso si uno tiraba y no le pegaba era de que ese participante tenía que dejar su trompo y el que fue perdedor en la primera ronda recoge su

juguete y empieza de nuevo el juego hasta que otro jugador falle el tiro, en caso de que un jugador no aguantara el drama de ver su trompo al ser picoteado por los demás y quisiera abandonar el juego todos agarran su trompo y también la de él y sobre la pared le pegan con la punta en la tapa de quien se va a salir del juego o también lo avientan hacia la pared, cada jugador tiene derecho de escoger cuál de los dos le conviene aplicar y es ahí que el puede salir del juego.

Este siguiente juego es de las canicas se llama el pósito consiste en juntar varios niños que tengan canicas, después en la tierra se escarba un pósito la cual los participantes se ponen de acuerdo cuantas canicas pueden dejar ya que todos están de acuerdo de dejar la cantidad que dijeron por ejemplo cada niño tendrá que poner cinco canicas en el pósito y se juega el chin cham pu es otro pequeño juego que se hace para saber quién será el primer jugador en tirar la canica, al saber quién es el primero coge una canica y se lo coloca entre el pulgar y el medio y tira, la intención es de sacar canicas, entre más canicas saca más gana el que tira sin reclamo alguno del que era dueño de esas canicas hasta que no quede una sola canica termina el juego, y gana el que más canicas sacó. La autora CAROLINA Vicente "El juego es una actividad imprescindible para un adecuado desarrollo integral la persona" (Secretaría General de Educación, pag19).

Este juego se llama ponche se hacen dos equipos iguales, la cual un equipo le toca tirar con el pie y el otro con la mano, prácticamente es como el beisbol solo que acá no se batea en este juego se tira con las manos la pelota y el jugador que golpea lo hace con los pies se escogen seis bases las cuales cada jugador que tira tiene que tocar cada base sin ser tocado por el otro equipo con el balón, si al tirar los demás que están en una base y quieren pasar a otra tendrán que esperar que un jugador de su equipo tire para que sus amigos puedan pasar a la siguiente base, si un jugador del equipo que tiene el turno de tirar y ya está en la sexta base tiene que ser cuidadoso para pasar y así al momento de llegar al lugar en donde empezó primero que es donde te avientan el balón tienes que gritar jonrón, también si no eres cuidadoso para pasar puede pasar que te avienten el balón y te toque eso cuenta como un ponche y si llegas a los 3 ponches estas fuera, significa que el equipo contrario le toca tirar con el pie, pero si lo avientas y sale fuera de la cancha o rebasa el lugar de juego vale como un strike y eso se vuelve un ponche si juntas tres strikes.

Este juego se llama burro al hoyo consiste de igual manera hacer dos equipos iguales la cual un equipo tiene que estar agachados en forma de mesa poniendo su cabeza de cada integrante en medio de las piernas haciendo una fila y el otro equipo tiene que encarrerarse de una cierta distancia para tomar impulso y brincar en ellos llegando hasta el primer participante que esta agachado, todos tienen que brincar y caerle en la espalda de los participantes que están agachados al ya estar todos arriba se cuenta diez segundo mientras los que están agachados tienen derecho de moverse hasta que caigan antes de contar los diez segundos si los jugadores que están arriba se caen ellos pierden y serán los próximos en hacer la misma posición y se vuelve a jugar el juego.

Los juegos transmitidos por los niños forman parte de la cultura infantil que a subsistido bajo formas marginales desde las calles, plazas y barrios, hasta actividades recreativas de nuestras escuelas actuales. Esta es una cultura oral y visual, que se ha venido transmitiendo a través de estas mismas

generaciones infantiles. Se transmiten mediante el aprendizaje, asociados con la producción de las reglas y el hábito de ver jugar. A partir de los estudios realizados sobre los juegos infantiles en Extremadura, se puede decir que cuanto más urbana es una población mayor diferenciación existe entre los juegos entre niños y niñas sin tener una mentalidad de algún otro juego que sea virtual lo que a ellos les importaba más era salir a correr a las calles y tener interacción con sus demás compañeros, mientras que a menor densidad se hacen menos diferenciados en términos de separación sexual.

Los juegos es un término que se ha tratado desde hace mucho tiempo, asignándose diferentes significados, actualmente se coincide como una actividad recreativa, natural, de incertidumbre sometida o enmarcada en un contexto sociocultural.

Los nuevos juguetes industrializados y cada vez más sofisticados, determinados juegos siguen persistiendo en la conducta lúdica de niños y mayores. De pequeños jugamos, vivimos y aprendemos de mayores lo volvemos a revivir al enseñarlos a una nueva generación. Por eso, decimos que el juego no tiene edad y el tradicional menos que ninguno.

Sin embargo a pesar de lo dicho, el juego tradicional ha estado siendo abandonado en los últimos tiempos por padres e hijos. Los padres cada vez tienen menos tiempo para jugar con sus hijos, y a su vez tampoco tienen ni tiempo ni espacio para poder jugar. De esta manera, todo el patrimonio lúdico de nuestro antepasado está bastante desaprovechado.

Los juegos de antes de la era digital son como la aguja en un pajar, hay que buscar mucho para poder encontrar. Hoy día cuando hasta durmiendo estamos bombardeados por la era digital y tecnológica, cuando donde quiera que vayamos nos acompañan las máquinas y nos sentimos perdidos si por un momento nos desconectamos de la red resulta inaudito pedirle a un niño que, así como así, se interese por los juegos de antes. Y para eso, primero, hay que mostrarle cuán beneficiosos y divertidos pueden ser. Por ejemplo, el juego del escondite, hacer burbujas de jabón, ponerle el rabo al burro, el tesoro escondido, el juego del gato y el ratón, carrera de sacos.

El juego de la silla era, antiguamente, en algunos países claro está, una de esas actividades que no podía faltar en una fiesta de niños. Aún recuerdo que para que se llevara a cabo el juego de la silla eran necesarias casi tantas sillas como niños fueran a participar, menos una. Por ejemplo: si jugaban 20 niños había que buscar 19 sillas. Todos los asientos se ponían al centro de una habitación espaciosa de manera tal que se formara un círculo con ellos. Había que pegar el borde derecho de la espalda de una silla con el borde izquierdo de otra y así sucesivamente. Los niños se ponían delante de las sillas bordeando la circunferencia que ellos habían formado. Un adulto se encargaba de poner en la grabadora una canción movida y al escucharse las primeras odas había que bailar. Quien no supiera bailar no tenía por qué salir de juego; lo importante era que los niños

se fueran desplazando alrededor del círculo de sillas y que cada vez que la música parara cada uno corriera a sentarse en alguno de los asientos.

Como es lógico, uno de los participantes siempre quedaba fuera. Entonces dicho niño quedaba eliminado, se sacaba una silla del círculo, los muchachos bordeaban el círculo, se ponía la música nuevamente y otra vez a bailar hasta que la música se detuviera nuevamente. Al final del juego siempre quedaba una silla y dos niños y ganaba quien pudiera sentarse en el asiento. El juego del limbo era la otra actividad popular en las fiestas de niños que podía implicar a los adultos. Recuerdo que era muy divertido ver a las personas intentar pasar por debajo de la vara a la vez que iban bailando. En el juego que empleaba una vara recta sujeta por ambos extremos para que no se moviera. Los competidores tenían que pasar por debajo de ella mientras bailaban al compás de la música. Por supuesto, la meta no era fácil de conseguir. Por debajo de la vara había que pasar de frente y con la cara mirando al cielo. Cuando pasaban todos los competidores la vara se bajaba un poco más y así sucesivamente hasta que todos los niños fueran cayendo al piso y solo quedara uno que se convertía en el vencedor.

Spencer (1820-1903) plantea que el juego es una actividad que se desarrolla por las satisfacciones inmediatas que de ellas se derivan, sin presentar mayor atención a los beneficios posteriores que de ella puede obtenerse por otro lado el autor Dewey (1859-1956) define el juego como una serie de actividades desarrolladas inconscientemente sin importar los resultados que de ellos se deriven y Stern (1871-1945) precisa el juego como una actividad voluntaria que cumple por sí solo su cometido. Sin embargo, Huizinga (1872-1945) puntualiza el juego es una acción u ocupación que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales determinados, Patrick lo define como aquellas actividades humanas que son libres y espontáneas y que se llevan a cabo sin perseguir mayor fin que el concedido por los niños que lo ponen en práctica.

Cuando los niños juegan a la guerra, a los policías y ladrones, a los profesionales o al papa y la mamá, no hacen más que reproducir lo que observan, sin que las dichas reproducciones se apeguen con extrema serenidad a la imitación, pues el hacerlo se reprime el factor de la recreación. El mundo del juego llega a ser una copia insípida y por otra parte más o menos inexacta del mundo de los adultos. Se insiste en una verdadera derivación de tendencia, como dicen los psicoanalistas; muy a menudo el niño realiza por medio de la imitación lo que quisiera ser en la realidad. El juego no solo sirve a los niños para conocerse a sí mismo, sino también el mundo que los rodea de esta manera se emprende un proceso evolutivo que inicia con el dominio del cuerpo para posteriormente manejar las relaciones sociales del medio dispositivo.

Los niños disfrutaban jugando, especialmente con los juegos populares y tradicionales a los que se ha jugado durante generaciones y en diferentes partes del mundo. En algunos casos, se trata de juegos a los que ya se jugaba en la antigua Grecia o en Egipto, y que han perdurado hasta en nuestros días. Como los juegos populares que tengo escrito en este documento que son los juegos populares como

las escondidillas, saltar a la cuerda o la gallinita ciega, se encuentran como los más conocidos en el mundo. Si bien es cierto que, según la zona, el nombre del juego cambia o incluso puede tener matices diferentes en su desarrollo, en esencia se trata del mismo juego en todas partes. Son juegos para niños de dos años en adelante, aunque el juego se puede adaptar a las capacidades físicas y cognitivas de los niños en función de su edad, y que son, evidentemente, más movidos que la papiroflexia. Como por ejemplo:

A, Saltar la cuerda: Se trata de un juego muy beneficioso para los niños, ya que les permite realizar ejercicio físico muy completo mientras se divierten. Se trata de que el niño salte la cuerda. Sin darse cuenta, el niño salta y salta sin parar, realizando un excelente ejercicio físico para su organismo. es una actividad perfecta para compartir con los amigos al aire libre.

B. La carrera de sacos: Este juego en grupo se debe realizarse en una superficie sin obstáculos. Ya que las caídas son inevitables. Los niños deben colocarse en línea recta y meter los pies dentro de un saco y, cuando alguien da la orden de salida, salen todos haciendo una carrera, manteniéndose agarrados al saco. Durante toda la carrera, los pies deben estar dentro del saco, gana quien llega primero a la línea de meta.

C. El pañuelo: Este juego enfrenta a dos equipos compuestos por el mismo número de personas. A cada miembro del equipo se le asigna un número que estará emparejado con el rival que tenga el mismo número. Una persona hace de juez y debe decir en voz alta el número de los dos participantes, cada uno de un equipo, que tenga este número deberán correr para agarrar el pañuelo y llevarlo a su base. Si el que agarra el pañuelo es atrapado antes de llegar a su base, perderá el punto.

D. El ratón y el gato: Este juego consiste en hacer un círculo entre los niños agarrados de la mano. Dos de ellos se escogen al azar: uno de ratón y el otro de gato. El resto de los niños cantarán la canción del ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillará. Mientras suena la canción, el ratón correrá por los huecos formados entre los brazos de los niños. El gato lo perseguirá, pero los niños bajarán los brazos para no dejarlo pasar. Cuando el gato toca al ratón, el ratón pasa a ser el gato.

E. Juegos con las palmas: Los juegos con las palmas de las manos son muy populares y se pueden realizar en cualquier lugar. Se trata de juntar las palmas de las manos mientras se canta una canción. Pueden jugar dos o más niños y deben chocar las palmas de diferentes formas: una hacia arriba y otra hacia abajo, en el medio, de lado, etc. El juego de las palmas ayuda a potenciar la memoria y la coordinación de los pequeños.

F. Juegos de balón: Todo un clásico en los juegos infantiles. El balón se utiliza para jugar a una gran cantidad de juegos, desde que el bebe gatea hasta que es mayor y puede empezar a desarrollar el equilibrio; la coordinación motora y la fuerza a través de este tipo de juegos. Existen muchos juegos, la mayoría de ellos en equipo: futbol, baloncesto, pasar la pelota, etc.

G. Balón prisionero: En un rectángulo grande o dos, depende de donde se juegue se colocaban los miembros de los dos equipos participantes. A los lados había dos tiradores cuyo objetivo final era dar con una pelota a un jugador del equipo contrario para eliminarle. Las reglas se complicaban un poco si tocaba un contrario dentro del rectángulo, si pasabas al espacio rival y cuando podías empezar a tirar una vez estabas muerto...

H. El conejo de la suerte: El conejo de la suerte se ha escapado a la hora de dormir oh si, ya está aquí haciendo reverencias con cara de inocencia tu besaras al chico o la chica que te guste más, con una letra como esa todos nos apuntábamos a jugar. N importaba que tuvieras que cantar o dar palmas de manera ridícula si el resultado final era dar un beso inocente o aquella chica o chico que te gustaba cuando eras un jovenzuelo.

1.2. Los dispositivos electrónicos y la vida diaria

Hasta ahora lo que nos cuesta entender de los dispositivos es su uso adecuado. El estudio se ha centrado en describir el comportamiento, para poder deducir lo que corresponden a cada edad.

En los niños el manejo del dispositivo es más común porque les llama la atención juegos o aplicaciones, es por eso que la privación de oportunidades de aprendizaje limita el desarrollo de cada pequeño, ya sea en su casa o en la escuela, y eso los lleva a no desarrollar cambios físicos importantes por estar sentados o acostados con el dispositivo, s hacen que sus cuerpos no tengan una activación o una flexibilidad como mover sus dedos o cambiarse de lugar en caso de que se sientan incómodos, por el rato que ellos llevan jugando.

El uso de los dispositivos móviles puede afectar significativamente algunos aspectos ligados al desarrollo físico y emocional de los menores de edad, toda vez que al llevar una vida sedentaria limitan muchos procesos de desarrollo que a esa edad y de acuerdo a la psicología todo ser humano debe concretar.

En la actualidad muchos niños imitan lo que ven, algunos casos extremos y debido a su contacto con los dispositivos electrónicos, han llegado incluso a la muerte. Lo anterior sucede porque no se tiene un control sobre el uso de estos aparatos. Es frecuente que les llame la atención aplicaciones o juegos en

donde la violencia es el tema central o en las niñas, temas como el uso de maquillaje o de labores domésticas.

Esto puede ser la interacción entre las expectativas sociales y el proceso del desarrollo, la investigadora LESLIE MICHELLE dice que “se ha encontrado que el acceso a los dispositivos móviles ha incrementado. En el 2011 el 8% de los niños tenían acceso a iPad’s, en el 2013 incremento hasta un 40%. El uso de estos dispositivos también ha aumentado en los últimos dos años.

En cuanto a la accesibilidad, el 2013 el 72% de niños menores de 8 años han utilizado un dispositivo móvil para algún tipo de actividad ya sea lúdica, ver videos y usar aplicaciones sin ser supervisados por un adulto” (BAHENA, 2014, pag.27) es por eso que mi intención era ver una realidad concreta llevándolo a cabo en la Escuela Primaria Plan de Ayala, la cual se realizó en dos etapas para obtener los resultados. La primera fue interactuar con niños de quinto grado, concretando una encuesta de cuatro preguntas, tres eran escritas y una, donde tenían que realizar un dibujo con base a lo que ellos hacían en sus ratos libres. En esa encuesta arrojó el porcentaje de cuántos niños juegan con dispositivos electrónicos en su vida diaria y cuántos niños tienen otras actividades en donde no se involucra el uso del dispositivo.

Esta encuesta ayudó a visualizar cuántos pequeños tienen la supervisión de un adulto, qué es lo que juega su hijo cuando usa el móvil, y cuál es su estado emocional, el comportamiento y la inquietud. Me tocó escuchar sus pláticas entre compañeritos, solo hablan de juegos virtuales.

La segunda etapa consistió en leerles un cuento que tuviera que ver con la tecnología y la vida diaria, el texto se titula: Carlitos y la tecnología. Posteriormente y ya entrados en confianza, se les pidió que se realizaran un dibujo en donde se representaran qué hacían en sus ratos libres.

En el grupo de segundo grado, con quien apliqué esta actividad, pude observar que, siendo tan pequeños, ya usan el móvil. El primer grupo fue de 5 grado, con un total de 31 estudiantes, 17 eran niños y 14 niñas. A la pregunta de ¿Cuántos jugaban en el parque? solo fue un 5%. Y en torno a la cuántos de ellos y ellas usaban un dispositivo móvil, el 17% contestó que sí lo realizan. Mientras que en torno a la pregunta ¿Quién jugaba con sus amigos en lugares públicos como, parques o fuera de sus casas? Solo el 9% contestó que lo realiza, es ahí donde me di cuenta de que tan afectados estamos en el dispositivo por no darle un buen uso o darles a temprana edad a los menores sin saber el daño que uno les hace al estar creciendo sin ninguna activación física en ellos mismo y dañándose físicamente y mentalmente.

Los aparatos de tecnología afectan y crean problemas en los niños pequeños si son utilizados por mucho tiempo. Según estudios recientes, se pueden destacar tres tendencias principales. La primera es el consumo diario que los niños le dan a estos medios; la segunda se refiere a que existe una imitación y aprendizaje del lenguaje que reciben; por último, el modo en que afecta la capacidad de atención el contenido de los videos y programas (Rodríguez Sánchez, 24)

En muchos hogares, la televisión y los videojuegos son parte fundamental de la vida de los niños.

Muchos pasan más de 5 hora diarias frente a una pantalla sin hacer nada productivo.

Este uso de dispositivos genera factores que perjudican física y emocionalmente a los niños, del mismo modo en que lo hace la mala nutrición o la obesidad. Pasar frente a una computadora o un televisor es una manera de pasar el tiempo de manera entretenida, pero se descarta en ello todo tipo de ejercicios físico necesario para el desarrollo saludable. Los niños que ven mucha televisión se exponen a publicidades de comida dirigida hacia ellos pero sin presentarles nada nutritivo. Esto se debe a que estas propagandas llaman la atención de los pequeños por el mismo hecho que generalmente presenta comida no saludable (Walsh 2005,1).

Este juego es muy popular en la actualidad es llamado “fortnite” es un videojuego gratuito para distintas plataformas. Su forma de juego es tal cual una batalla campal sobre campañas de juego.

La idea es construir y destruir edificaciones para protección. Encontrar armas y eliminar a tus adversarios que juegan por interconexión en todo el mundo. La adicción a los videojuegos es un mal que se está propagando entre los jóvenes de una manera muy preocupante. En más común en adolescentes. Estos síntomas se podrían percibir en una menos de edad que está siendo manipulado por la tecnología.

° Preocupación u obsesión por los juegos. El niño muestra una preocupación por el juego o el ordenador cuando está lejos de ello.

° Síntomas de abstinencia cuando no está jugando: cambios de humor repentinos, desinterés por hacer otras actividades, agresividad.

° Aumento progresivo del tiempo que dedica a jugar. Cada vez más tiempo para satisfacer la necesidad de jugar.

° El niño ha perdido el interés por otras áreas de su vida como los amigos o sus responsabilidades.

° El niño tiende a abusar continuamente de los juego o internet.

Si los niños aprovecharan de la manera correcta y accesible a escala universal, la tecnología digital puede cambiar a situación de los niños que han quedado atrás ya sea debido a la pobreza, la raza, el origen étnico, la discapacidad, el desplazamiento o el aislamiento geográfico. Al conectarlos a numerosas oportunidades y dotarles de las aptitudes que necesitan para tener éxito en aparato digital.

Los juegos caseros expresan una necesidad de saber, conocer y dominar los objetos; en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo.

La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos abstractos, el juego simbólico.

Además, el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea zonas de desarrollo próximo. Señalo 3 impulsos iniciales que conducen al juego:

° El impulso de libertad, pues el juego satisface el deseo de autonomía individual.

° El deseo de fusión, de comunidad con el entorno, de ser como los demás.

° La tendencia a la reiteración, o a jugar siempre a lo mismo.

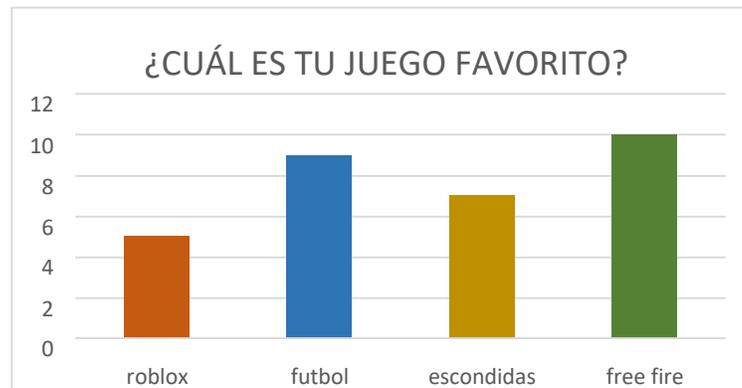
La sofisticación de algunos juegos y juguetes modernos contribuyen a la pasividad del niño, que todo lo encuentra hecho; ante el juego donde todo está por hacer. El mal uso y abuso de la televisión, que favorece el sedentarismo frente a la actividad y creatividad del juego tradicional. La televisión y las computadoras de escritorio, son comúnmente las primeras formas de consumo electrónico a las cuales los niños son expuestos. Generalmente partiendo entre de 4 a 5 años de edad, pero de formas más habitual en niños de 7 años de edad.

Dispositivos tales como reproductores de media digital y radios satelitales, son usados más a menudo por niños de alrededor de 9 años en adelante. En promedio, los padres que participaron en el estudio, indicaron que observaban a los niños usar varias formas de tecnología, por lo menos tres veces a la semana, más aun, los niños parecen favorecer el usar una versión para niños. Los dispositivos preferidos por niños adolescentes, incluyen cámaras digitales, teléfonos celulares, iphone, portátiles, consolas de video, wii y play.

A pesar que los niños y jóvenes están usando aparatos electrónicos a menor edad, el número de dispositivos en un hogar y el porcentaje de niños con sus propios aparatos electrónicos, ha aumentado.

Resultados de las encuestas realizadas en la escuela primaria plan de Ayala

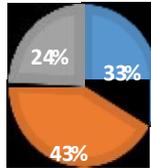
Primera pregunta



Segunda pregunta

¿QUE HACES DESPUES DE LA ESCUELA EN TUS RATOS LIBRES?

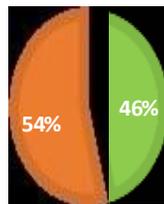
■ en casa ■ móvil ■ parque



Tercera y cuarta pregunta

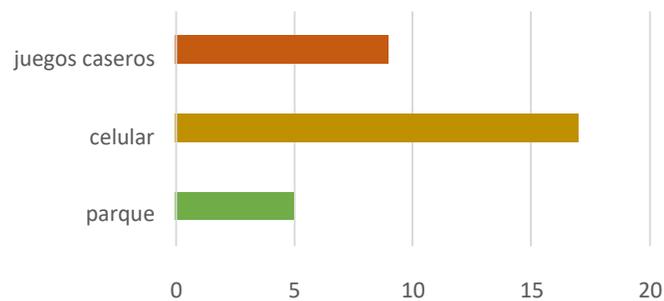
¿TE GUSTA JUGAR EN EL CELULAR O EN EL PARQUE?

■ celular ■ parque



Grafica general

Aula de 5° primaria Plan de Ayala



Capítulo II: Referentes artísticos

2.1 El dibujo de los niños y niñas de la Escuela Plan de Ayala como referente gráfico

Se realizó una actividad con niños y niñas, la cual se vinculó con el arte, específicamente con el dibujo. Los estudiantes con los que trabajé fueron de segundo grado, pensando que me costaría controlarlos en el momento, pero no fue así. Mientras que al momento de mencionarles la dinámica que consistió en leerles un cuento sobre el dispositivo electrónico y posteriormente, tenían que dibujar, manifestaron su alegría.

Lo que primero que se realizó fue poner orden para que no se saliera de control y ya que los niños estaban quietos, se les leyó el cuento. Sorprendió el hecho de que en ese momento quien leía el texto se convirtió en el centro de atención.

Si notaban o escuchaban que algunos de sus compañeros no ponían atención, ellos mismos les decían que guardaran silencio. Al terminar el cuento se les entregó una hoja tamaño tabloide, color blanco, donde tenían que dibujar lo que hacían cuando estaban de ociosos en sus casas. Varios pequeños manifestaron que hacían lo mismo que el protagonista del cuento, es decir, usar el dispositivo móvil.

La siguiente etapa fue pedirle que dibujaran lo que ellos hacían en sus tardes y qué es lo que jugaban. De las 17 niñas y 18 niños, llama la atención que los niños se dedicaban a concretar juegos con temas más de violencia, que ellos son los que compran las aplicaciones y murmuraban en torno a quién es más hábil en realizarlo.

En cambio, las niñas platicaban de juegos de belleza o de cuidar un ser virtual, muy pocas hablaban de juegos casero. Es decir, impacta más que la mayoría de los niños platicaban de juegos virtuales y poco de salir a jugar con sus amiguitos. Aunque también en la escuela se pudo observar que, ante la falta de los dispositivos móviles, disfrutaban jugar entre ellos durante el receso.

Luego de una hora, seguían contentos, se apreció que estaban disfrutando dibujar y pedir permiso en torno a si podían también llenarlo de colores. No les importó el receso que la escuela les da y se concretaron en terminar su dibujo. Al concluir, se les dio las gracias a cada pequeño por entregar su actividad, uno de ellos preguntó que otro día regresaría de nuevo para poder hacer otra actividad parecida.

La primaria tiene como misión poder llevar a cabo torneos para niños, como formar equipos de fútbol patrocinados por la empresa Bimbo, han tenido buenos resultados con niños de 5° y 6° grado, pasatiempo que fortalece la práctica de este deporte con un gran éxito. También tienen el proyecto denominado Escala música, el cual consiste en una orquesta conformada con niños

de diferentes grupos de 4° a 6° grado quienes llevan la clase de música, allí se les enseña tocar diferentes instrumentos como teclado, melódica, flauta, guitarra, marimba, batería, saxofón

En cada cierre de bimestre la escuela y el profesor presentan un concierto de lo que han aprendido, con lo que se lleva el arte de la música desde pequeños; en sus clases de música se dedican a ensayar canciones para su recital, este proyecto es de varios años atrás y se ha visto el gran crecimiento de cada niño, cuando el gobernador llega a lugares públicos a inaugurar algún lugar o escuelas, este grupo de niños de la orquesta amenizan la ceremonia, es ahí donde se ve el interés de los profes al no darles un carril de los dispositivos les ayuda aprender y a usar instrumentos las cuales ellos desarrollan su mentalidad al sacar notas o aprenderse las melodías que interpretan en cada evento de la institución.

Dibujos realizados por los niños de la escuela primaria plan de Ayala.



Fig. 1 Autor: niño. Lugar; escuela primaria plan de Ayala. Fecha; 12/03/020



Fig. 2. Autor: niño. Lugar; escuela primaria plan de Ayala. Fecha; 12/03/020

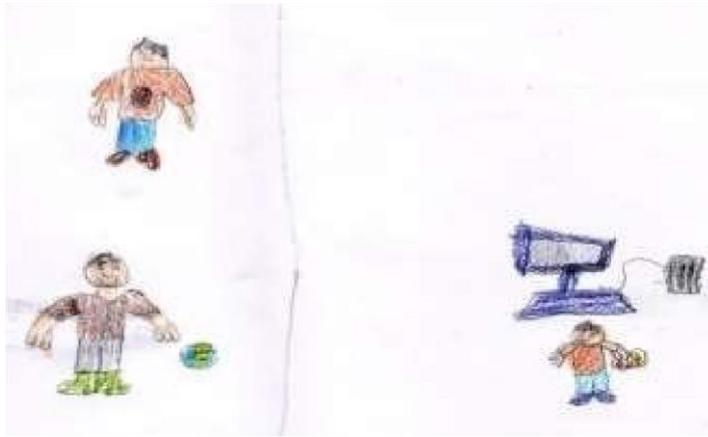


Fig. 3. Autor: niño. Lugar; escuela primaria plan de Ayala. Fecha; 12/03/020



Fig. 4 : niña Lugar; escuela primaria plan de Ayala. Fecha; 12/03/020

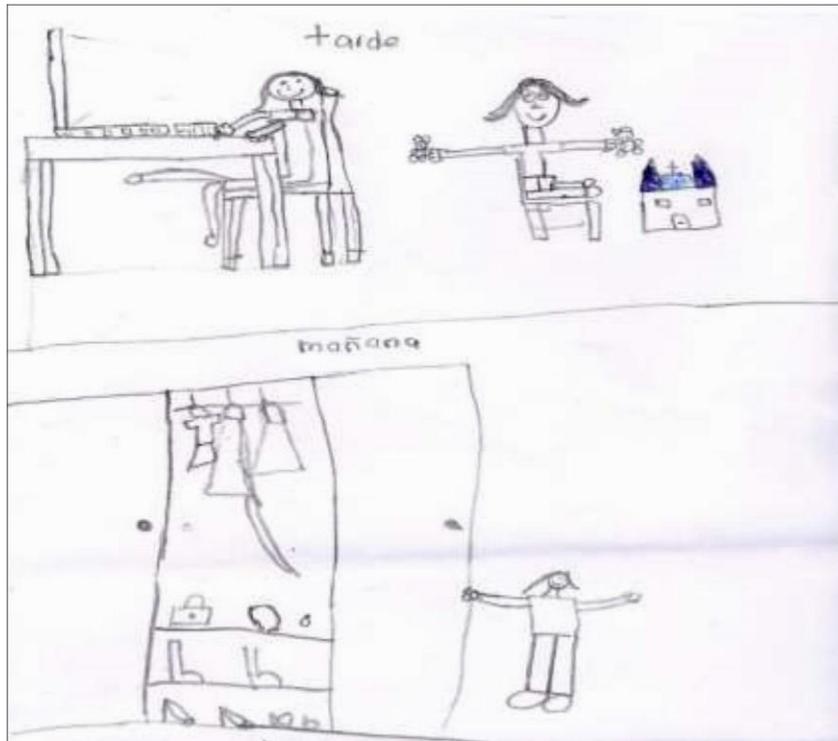


Fig. 5. Autor: niña Lugar; escuela primaria plan de Ayala. Fecha; 12/03/020

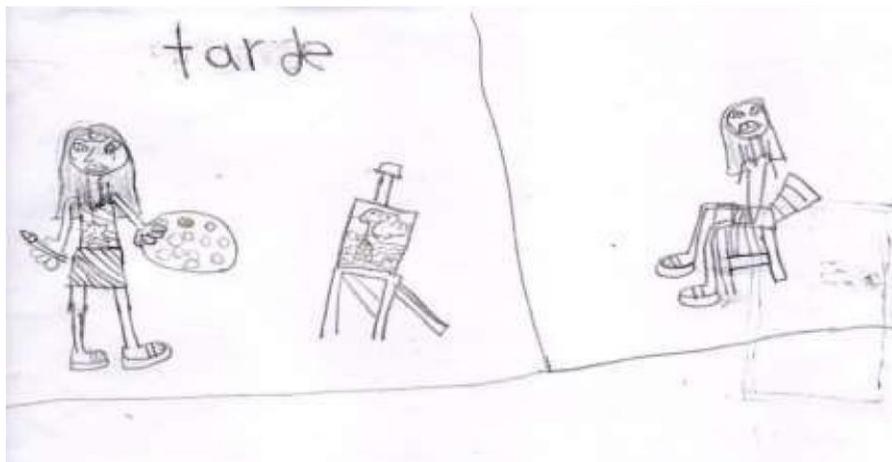


Fig. 6 Autor: niña. Lugar; escuela primaria plan de Ayala. Fecha; 12/03/020

2.2 La obra de Nadin Ospina

Se llama Nadin Ospina, es un escultor que lleva sus piezas a lo que de pequeño vivió, de que tan liberal era con sus juegos sin tener un límite, con base a su infancia él empezó a recordar todo de su niñez y así poder crear sus piezas, siempre aclara que a pesar de que pase el tiempo seguimos viviendo en ese juego entre pre modernidad y una modernidad a ultranza.

Ahora en la actualidad y recordando su niñez, se inspira a crear piezas que son con las que él se entretenía sin usar ningún dispositivo. Me llama la atención por preocupar o dar el mensaje de que con pequeños muñecos tú eras feliz saliendo de casa o jugando dentro de casa, pero sin usar un dispositivo. Lo que él hacía era jugar en todas partes de la casa era una persona muy inquieta, dejándolo hacer lo que él quisiera sin que sus papás o su gran abuela le dijeran nada. Sus obras están relacionadas con las caricaturas que uno de pequeño vio y disfrutó.

Mis piezas de cerámica tienen algo en común, no pretendo hacer lo mismo que él, de hablar de caricaturas, pero va en relación de qué tantos niños usan los dispositivos, en vez de jugar juegos caseros, recordando qué juegos jugaba con mis amigos vecinos y qué es lo que ahora, en la actualidad, son los centros de atención y qué enseñanza les da cada uno.



Fig. 7. Nadin Ospina "La suerte del color" 2013, expresionista

Esta pieza es expresionista de una serie llamada "Amazonia", la cual fue realizada en los años 80, es una pieza figurativa muy reconocida en Colombia, revela su interés por medio del mismo lenguaje de sus juegos que de pequeño jugaba, él cuida el relieve y los detalles del cuerpo humano que en este caso es un súper héroe muy reconocido. Las obras de Nadin Ospina hablan de la resignificación de lo popular y lo masivo, de lo histórico y lo nuevo, de la apropiación y creación.



Fig. 8. Nodin Ospina “Yo soy otro tú” expresionismo

Nos dice el artista colombiano en esta pieza, que nos pone a reflexionar sobre cómo usamos el concepto de otredad en nuestra sociedad, frecuentemente con el sinónimo de discriminación y estigmatización. Como se ve ahí, es como que si el otro nos perturbara, porque no es uno de los nuestros. Es el reconocimiento y la valoración de la existencia de ese otro con el que uno explora y construimos nuestra identidad dándole a entender como que ser doble moral, actuar de una manera con la cual nosotros no estamos acostumbrados y lo hacemos para encajar en una reunión o en la misma familia.

2.3 La obra de Kate Macdowell

Kate Macdowell es una chica la cual se fue a estudiar fuera para conocer nuevas técnicas de sus piezas escultóricas, son figurativas de porcelana que se basan en una combinación de impacto ambiental anatómica y humanas. Sus piezas son muy detalladas y muy realistas, ella aborda temas de vanguardia como el cambio climático causado por la actividad humana y la contaminación ambiental. La artista vive y trabaja en Portland, Oregón. Sus obras se han exhibido en galerías en los Estados Unidos y Europa. Ella tiende a también publicar sus obras en libros o revistas, también colabora con músicos en la elaboración de portadas de libros.



Fig. 9 Kate Mcdowell, Expresionismo, (2017)

Esta pieza esta creada a mano en porcelana y talladas con precisión y cuidado, estas piezas de Kate MacDowell establecen puentes inefables entre la humanidad y todo el mundo natural. Animales, flores y más se antropomórfizan hasta su centro y dan una cara nueva de cómo es que, en el fondo, nosotros vemos las cosas.



Fig. 10 Kate Macdowell, Expresionismo. (2017)

La escultura del artista Kate Macdowell hace un estudio anatómico del hombre y del animal por igual, dando a señalar como es que uno termina proyectándose dentro del otro y, además de los visibles cadáveres que surgen en repetidas ocasiones, la fragilidad de la porcelana trae un brillo y su transparencia el significado del equilibrio entre vida o muerte, entre gozo y sufrimiento, responsables que es nuestro deber y culpa sobre el estado actual del mundo

2.4 La obra de Aitor Saraiba

Aitor Saraiba nació en Talavera en 1983 es un artista multidisciplinar, dibujante, escritor, fotógrafo, cineasta, decorador de cerámica (no en vano es talaverano) coinciden dos exposiciones suyas en Madrid, en la librería Panta Rhei y en Twin Gallery. Sus dibujos, nada edulcorados y muy viscerales, están pegados a la vida diaria de las personas y sobre todo a la suya. Saraiba los intercala entre textos, pasionales frases sueltas y versos también contundentes. Cree que los dibujos algunos pueden, con suerte, rozar el universo de lo oculto de lo que está en nuestro corazón, que es lo verdadero, y no en nuestra mente, que es lo que aprendido de afuera.



Fig.11 Aitor Saraiba, técnica modelado



Fig.12 Aitor Saraiba, técnica modelado

Ilustrador que se ha atrevido a plasmar sus creaciones sobre la cerámica. En una colaboración con el centro cerámico Talavera ha realizado diferentes piezas, todas ellas pintadas a mano, en edición limitada.

2.5 La obra de Jess Riva Cooper



Figura.13. Jess Riva Cooper, técnica modelado (2014)

Artista con sede en Toronto Jess Riva Cooper creó esta colección inquietante de bustos de cerámica llamó *Serie Viral* como parte de una residencia artística el otoño pasado en la fábrica Kohler en Sheboygan, Wisconsin. Las piezas parecen encontrarse en la peculiar intersección de la vida y la muerte, y pareciera ser la inspiración detrás de las esculturas.



Figura. 14. Jess Riva Cooper, técnica modelado

Es una artista y educadora con sede en Toronto, que integra color, dibujo y arcilla para crear esculturas y obras de arte basadas en la instalación. Recibió su maestría en escultura de cerámica de la Escuela de Diseño de Rhode Island. Cooper exhibe su trabajo en Europa y América del Norte y ha participado en numerosas residencias de artistas como la Universidad de Brandeis, el Centro de Artes Lillstreet, Medalta, la Fundación Archie Bray y el Programa de Artes / Industria de Kohler. Cooper actualmente enseña en el Sheridan College en el Programa de Licenciatura en Artesanía y Diseño en Oakville. Cooper recibió su maestría en escultura de cerámica de la escuela de diseño de Rhode Island. Expone su trabajo de Europa y América del norte y ha participado en numerosas residencias de artistas como la universidad de Brandeis el Centro de Artes Lillstreet, Medalta, la Fundación Archie Bray y el Programa de Artes.

2.6 Claudia Biehne



Figura. 1.5. Claudia Biehne: “Metarmophosis 1”,2013- porcelain,fine stoneware
(65x50x h 50 cm)

La alemana Claudia Biehne las posibilidades que ofrece un diseñador de nuestros días como material para trabajar son casi inagotables, le dijo una vez a Art Aurea que la porcelana elaborada artísticamente es todavía un género joven e inexplorado si vine suponemos que algunos podrían discutir con ella en ese punto, ella usa esta perspectiva como una oportunidad para experimentar.

Su trabajo habla por sí solo; raras veces se ven a un alfarero de estudio con tal rango. Vemos algunas de sus esculturas con brazos rizados que recuerdan a un pulpo, u otras obras que parecen estar hechas de tejido brillante, otras que parecen delicados encajes de punto. Nuestro favorito pueden ser sus cuentos, que parecen contener nada más que una luz cálida y suave. Muy pacifico. Estos se contrastan con obras gruesas y densas que parecen arrancadas del fondo del más como una imagen de corales. Su declaración de artista arroja algo de luz sobre su práctica, especialmente para algunas de sus formas tejidas

Capitulo III: Proceso creativo

3.1 Descripción del proceso de bocetación de piezas cerámicas con referencia a los niños de la Escuela Primaria plan de Ayala y su vinculación con artistas actuales.

Para elaborar mis piezas de cerámicas, lo primero que hice fue revisar imágenes que estuvieran relacionados con los niños o involucrado con el tema de los dispositivos electrónico, con juegos caseros, para que de esta manera pudiera conjuntar mis ideas, partiendo de los juegos caseros que jugábamos cuando estábamos pequeños, sin necesidad de usar la tecnología.

También busqué imágenes de aparatos modernos que tuvieran algún dispositivo para poder realizar mis bocetos, para después llevarlas a piezas de cerámica, siempre y cuando no se perdiera la temática con los niños. Realicé preguntas, las cuales hacen referencia a cuánto tiempo los niños pasan y qué es lo que juegan usando la tecnología, como sus pasatiempos fuera de lo tecnológico. Para ello, se solicitó permiso a la dirección de la Escuela Primaria Plan de Ayala, por lo que me dieron la oportunidad de aplicarles la encuesta a niños, en la asignatura de Educación Artística.

Fueron dos grupos los que atendí, uno fue para aplicarle dicha encuesta y el otro grupo fue para realizar una dinámica de dibujo, donde ellos mismos se plasmaron lo que más hacían en sus casas en sus ratos libres. Una vez concluido con la dinámica en la escuela, me di a la tarea de revisar los dibujos y así extraer mis ideas con base a los dibujos de los niños, empecé a bocetar para luego pasarlos a mis piezas. También investigué a diversos artistas conocidos de cerámica, los cuales fueron de mucha importancia para poder realizar mis bocetos y crearlas mis obras. Algunos de ellos fueron Aitor Saraiba, Kate Macdowell, Jess Riva Cooper y Nodin Ospina, todos considerados mis referentes artísticos, quienes usan la cerámica muy bien y así me sirvió para realizar bocetos y pasarlas a mis piezas.



Este boceto me sirvió para obtener el gesto de una persona, le añadí piezas robóticas simulando lo que en la actualidad pasa, toda vez que es común encontrar a la venta figuras de personas con rasgos de robóticos mismos que realizan rutinas similares al ser humano.



Este boceto fue inspirado en mis sobrinos, cuando reunimos en familia ellos están presentes, siempre me percato que sus papas le dan el celular o la laptop para que ellos no molesten y así ellos puedan convivir con nuestra familia, es ahí donde nace este boceto.

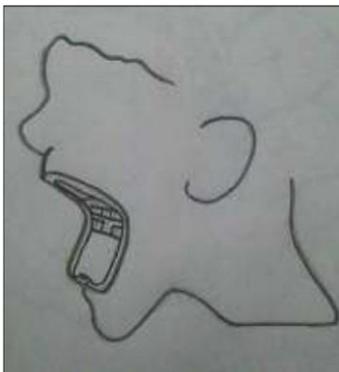


Este otro boceto tiene como inspiración a mi hermano quien se envició al móvil, siempre le están llamando la atención porque en todos lados lo usa y no se da cuenta de lo que pasa a su alrededor e incluso, tuvo un accidente en la vía pública por estar distraerse con el celular. Por eso, realicé este boceto de las manos con una cadena, haciendo referencia a que es un poco complicado dejar de usarlo.

Esta pieza fue con la intención de recrear cómo fue mi infancia, qué es lo que más me gustaba, un balero cortado la mitad de la pieza y dibujando los juegos que eran más entretenidos en ese tiempo. Esta pieza tiene la intención de ejemplificar lo virtual y darnos cuenta lo que tenemos a nuestro alrededor, de cómo hay niños que dedican más su tiempo a usar un aparato electrónico, sin darse cuenta de las habilidades que poseen. Realicé una botella, representa lo encerrado que pueden estar en una misma rutina y el cable electrónico, en representación de lo virtual, inhibiendo muchas de nuestras habilidades y destrezas al permanecer sentados sin ninguna activación, y las ramitas que sale en la botella representa la posibilidad de tener en sus sueños y lograr, en este caso, demostrar sus capacidades en la música, el atletismo, los juegos caseros, etc.



En este boceto podemos observar un rostro con instrumentos alrededor de la cabeza. Me vino esta idea porque en la primaria donde fui hacer la encuesta vi que algunos niños de esa institución estaban más interesados con la música, en aprender un instrumento musical y eso fue para mí un gran impacto, al ver que muy poco niños le gustaba esa actividad, por eso que elegí hacer esa pieza, decorando la cabeza con instrumentos musicales.



Esta pieza es un boceto, me llamó mucho la atención porque no la tenía planeada hacerla, pero al ir a la escuela e interactuar con los niños me di cuenta que lo que más platican es de juegos del celular o de diferentes dispositivos electrónicos. Entonces, me di a la tarea de hacer un niño con un celular en la boca simulando lo mucho que ellos están familiarizados al móvil, siempre hablando de cosas del dispositivo y es ahí donde se me dio hacer esta pieza.

Este boceto es con el cual yo me sentí identificado, porque desde pequeño mis juegos favoritos eran las canicas y el trompo, es por eso que puse un feto dentro porque siento que los tiempos de antes, lo que uno veía de pequeño era un trompo o canicas, juguetes que tus hermanos dejaban como una herencia,

juegos valiosos y de mucha utilidad, e eso



fue lo que me imaginé y pensé hacerlos en tridimensional.

Este boceto se creó con base en la encuesta, lo que les gusta a los niños, en lo que ellos pasan más el rato libre, empezando con Facebook , twitter, laptop, el celular y hasta arriba puse el control de Xbox. Es muy común ver a menores de edad en los ciber café gastando su dinero sin ningún problema, es por eso que quise hacer en forma de montaña dejando arriba el

control quien les gana por inversión de dinero a jugar esos juegos que traen las consolas.

Esta pieza salió porque una vez fue a casa de mis abuelos y vi que mi sobrino tenía un lorito, el cual le decía la hora y le enseñaba las vocales, ahí fue donde me di cuenta que era un trabajo menos para sus papas al enseñarles cada día, así como a mí de pequeño me enseñaba sentándome en una silla para pronunciar y hacer planas de las vocales. Ahora está aún más fácil porque lo podría llevar en cualquier lado, sin necesidad que estuviera sus papás. Para hacer el boceto tuve que buscar un loro de referente y después yo imaginar cómo se vería como la mitad robot y la otra mitad normal como en otros países que esos equipos de robot ya lo utilizan en su vida diaria.



En esta pieza pensé mucho en los niños a los que le apliqué la encuesta, me llevó a esto porque al momento de plantearles la actividad que tenían que dibujarse, haciendo lo que a ellos más les gusta, rápido los niños y algunas niñas me dijeron que si sabía de unos juegos de Xbox y yo no tenía idea alguna de esos juegos que ellos me mencionaban, entonces ahí fue donde quise hacer un control, el cual representa lo que más les llama la atención.

Este
veía

9

un



boceto representa la manera en que fui creciendo, desde pequeño que mis hermanos jugaban, con sus amigos, al trompo y cómo estando pequeño no podía y no sabía jugar, tuve que esperar a los años para que mi abuelo me regalara uno elaborado con sus propias manos, era de madera con punta de clavo, cada que veo un niño jugando un trompo, me viene a la mente ese recuerdo y como me divertía en las calles de mi localidad, con mis vecinos hasta caer la noche.

Este

fue un referente, solo quise pasarlo a cerámica porque

he visto a muchos niños en la actualidad que les llama mucho la atención los dinosaurios, tanto que ellos imitan sonidos o movimientos de dichos animales y eso me llamó mucho la atención, es por eso que agarré este muñeco de uno de mis sobrinos, para poder pasarlo a cerámica, y saber de cómo un muñeco puede transformar un pequeño con una simple vista, aunque ya tenga tiempo de que ellos lo hubieran visto en algún programa o película, les llama la atención e imitan al personaje.



3.2 Técnicas de cerámica usadas: modelado, churro y molde

Técnica de modelado

El modelado que apliqué con las piezas, es decir con los rostros, el dinosaurio, el trompo y el feto dentro se me facilitó más el modelado en estas piezas porque solo iba quitando barro para formar la imagen y también en algunas partes ir poniendo para aumentar el volumen y después escarbar la pieza, por debajo, para que no quede grueso, con mucho material y tenga complicaciones a la hora de la quema.

También se entiende por modelado la creación o una representación o imagen de un objeto real. El modelado se refiere generalmente a la creación manual de una imagen tridimensional del objeto

real, por ejemplo, en arcilla, madera u otros materiales. En otras palabras, se trata de crear objetos ideales que refleja ciertos aspectos de un objeto real, como al crear una escultura o una pintura.

Un modelo es por tanto una representación parcial o simplificada de la realidad que recoge aquellos aspectos de relevancia para las intenciones del modelador y de la que se pretende extraer conclusiones de tipo predictivo. Se modela para comprender mejor o explicar mejor un proceso.



Figura.15. Rodrigo Agustín. 2020



Figura.16. Rodrigo Agustín “Millennials” 2019



Figura.17. Rodrigo Agustín “C onversación móvil”, 2020.

Técnica de churro

En la técnica de churro usé solo en la pieza de una botella y del feto, la cual me ayudó mucho porque iba haciendo churros en circular, uno tras otro, en forma vertical para que así le diera forma de botella y la pieza estuviera hueca por dentro para no tener problemas a la hora de la quema, al igual que el feto era de poner churros para ir aumentando volumen al cuerpo.

Esta es una técnica bastante usada, ya que da textura a las piezas o nos ayuda a realizarlas compactas, toda vez que mientras se hace la pieza con churros, se debe ir utilizando el rayado en los churros y la barbotina para pegar el siguiente nivel de churros. Esta técnica consiste en hacer cilindros casi delgados presionando un pedazo de arcilla contra la mesa, usando los dedos extendidos y la palma de la mano, hasta lograr estirar la arcilla cilíndrica con la longitud y el grosor que deseemos. Con esta técnica se pueden hacer diferentes cosas, un ejemplo son pequeños adornos como las de la imagen anterior. Un pequeño cofre.

Mayormente cada pieza que se realiza con churros, se debe hacer una base con churros en forma de espiral y con los dedos unificamos cada línea de churros. Luego hacemos rayado en el borde de la base con el Kemper y con un pincel, echamos barbotina para luego pegar un churro por el borde y con esto haremos la altura de la pieza que deseemos.

Y así vamos pegando churros alrededor, formando una torre de churros con lo que al final obtendremos una pieza de arcilla completamente con la técnica de rollo o churros. Al final queda a criterio del ceramista si deja que se vean los churros o si desea con la mano o una paleta unificar los churros y dejar al final una pieza con apariencia de que en su principio se diseñó como una pieza sola no por partes



Figura.18, Rodrigo Agustín, 2020



Figura. 19. Rodrigo Agustín. 2020

Técnica de molde

La técnica de molde lo usé para dos piezas, la primera fue para un control de Xbox y el siguiente fue para un mouse de computadora, la cual decidí hacer el molde porque son piezas muy detalladas, las cuales por dentro tienen que estar vacías para que se pueda coser bien la pieza es por eso que con molde se hace líquido el barro y se va haciendo por capas hasta crear la pieza de un grosor estable para que se no quiebre tan fácilmente y en la quema no haya problemas.

El moldeo por colada o vaciado por colada, es una técnica de modelado, adaptada a la cerámica artística desde su desarrollo en la industria cerámica. Consiste en invertir dentro de un molde poroso, una barbotina líquida, en este molde se realiza un fenómeno de cambio electrofórico como consecuencia el agua y materiales solubles pasan al molde. Dejando una capa de arcilla en estado sólido. Dependiendo del tiempo que se deje la barbotina dentro del molde, y del estado de este, así

será el grosor de la pieza, una vez obtenido este dato solo queda, darle la vuelta al molde y vaciar el exceso de barbotina



Figura. 20. Rodrigo Agustin.2020

3.2. Montaje de las piezas cerámicas



Figura. 1. Rodrigo Agustín. "Control" 2019



Figura. 2. Rodrigo Agustín "Pérdida social" 2019



Figura.3. Rodrigo Agustín "Millennials" 2019



Figura 4. Rodrigo Agustín "Estado emocional" 2020



Figura. 5. Rodrigo Agustín "Futuro tecnológico"2020

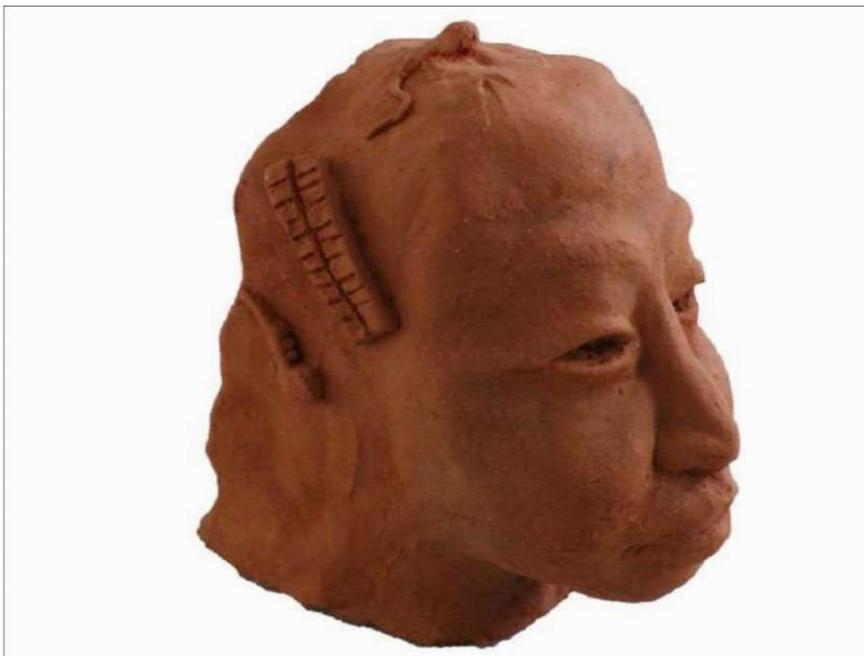


Figura. 6. Rodrigo Agustín "Comienzo artístico"2020



Figura. 7. Rodrigo Agustín "Encuentro perdido" 2019



Figura. 8. Rodrigo Agustín. 2020



Figura. 9. Rodrigo Agustín. 2020



Figura. 10. Rodrigo Agustín. 2020



Figura.11. Rodrigo Agustín "Conversación móvil", 2020.



BIBLIOGRAFIA

FERNANDA, Carrasco (2017) *El uso de dispositivos móviles por niños: entre el consumo y el cuidado familiar*. Chile: Universidad Católica de Temuco

CAROLINA Duek. (2013). *Juego, Redes sociales e infancia: hacia la definición de nuevos escenarios comunicativos*. *Lúdica pedagógica*. Vol 2, No. 18

WALSH, Eileen (2005). *Los niños pequeños y los aparatos electrónicos*. Berkely, California: Childcare Health Program.

NADIA, Gonzales(2009) *Juegos y cultura digital*. Colombia: Universidad Javeriana

ROCA, G, (coord.) (2015) *Las nuevas tecnologías de niños y adolescentes*. Barcelona: Hospital San Joan de Deu (ed)

MARES, Laura (2012). *Tablet en educación: Oportunidad y desafíos en políticas uno a uno*. Buenos aires: Organización de Estados Iberoamericanos.

LUZ Mireya. S (2008) *La enseñanza de los juegos tradicionales ¿una posibilidad entre la realidad y la fantasía?* *Revista Educación física y deporte – Universidad de Antioquia*.

LESLIE Michelle. B (2014). *Impacto del uso de dispositivos electrónicos en habilidades cognitivas de niños de 3 a 6 años*.

MILLAN, S., 1991c: *Los Juegos Infantiles como Expresión Social y Psicológica*. In: *Instituto Mexicano de Psicoanálisis* (Ed.), Seminario de Socio psicoanálisis 1991. Cuadernos I, México (Typoscript) 1991, pp. 37-48.

MANUEL, Saco (2001) *Los juegos populares y tradicionales una propuesta de ampliación*. Merida: Secretaría General de Educación

SUSANA Zabaleta. (2012) *Efectos del uso de dispositivos en niños pequeños*. Universidad de Argentina de la Empresa (Argentina).