

Guía Didáctica: Laboratorio Creativo “Habitando el Error”

Contenido

Guía Didáctica: Laboratorio Creativo “Habitando el Error”	1
Actividad 1: "El hacer del Azar"	3
1. Objetivo General.....	3
2. Rol del Error	4
3. Recursos y Organización	4
4. Sesión 1: Apertura y Creación Visual (1h30).....	4
4.1 Inicio (25 min) – Actividad Corporal: “Somos manchas que se mueven”	4
4.2 Desarrollo (60 min) – Creación del Personaje Visual	4
4.3 Cierre de Sesión 1 (15 min).....	5
5. Sesión 2: Caracterización y Narrativa (1h30).....	5
5.1 Inicio (15 min) – Reconexión y Preparación.....	5
5.2 Desarrollo (60 min) – Caracterización y Narrativa	6
5.3 Cierre y Retroalimentación (15 min).....	6
6. Evaluación Formativa (Observación).....	6
7. Anexos	8
Anexo A: Kit del creador de personajes	8
Anexo B: Caja de Herramientas para la Inclusión	10
Actividad 2: “El lugar que me habita” Dibujo-Escritura automática	11
1. Objetivo General.....	11
2. Rol del Error	11
3. Recursos y Organización	11
4. Sesión 1: Lluvia de ideas y exploración del lugar (1h30)	11
4.1 Inicio (20 min) – El Abecedario del Error en Equipo	11
4.2 Desarrollo (55 min) – Creación del espacio significativo a través de la imagen mental	12
4.3 Cierre de la sesión (15 min).....	12
5. Sesión 2: Escritura automática y síntesis literaria (1h30).....	13
5.1 Inicio (5 min) – Activación Corporal	13
5.2 Desarrollo (1h) – Escritura y Síntesis.....	13
5.3 Cierre y retroalimentación (25 min)	13
6. Evaluación Formativa (Observación).....	14
7. Anexos	15
Anexo A: Guion de Meditación.....	15
Anexo B: Ficha "El Río de Palabras"	16
Anexo C: Caja de Herramientas para la Inclusión	18

Actividad 3: Del Retrato colectivo a la Resignificación	19
1. Objetivo General.....	19
2. Rol del Error	19
3. Recursos y Organización.....	19
4. Sesión 1: El Retrato Colectivo (1h30).....	19
4.1 Inicio (20 min) – Activación: "La Cara del Error"	19
4.2 Desarrollo (55 min) – Creación Artística: Autorretrato Colectivo	20
4.3 Cierre (15 min) – Reflexión Grupal	20
5. Sesión 2: Pintura Abstracta de Resignificación (1h30).....	20
5.1 Inicio (15 min) – Selección del "Error"	20
5.2 Desarrollo (60 min) – Creación de la Composición Abstracta.....	21
5.3 Cierre (15 min) – Reflexión.....	21
6. Sesión 3: Historias que Nacen del Error (1h30)	22
6.1 Inicio (10 min) – Preparación para la Galería	22
6.2 Desarrollo (65 min) – Juego "La Mirada del Otro"	22
-Ahora nos convertiremos en críticos de arte. Tomen un número que corresponde la obra que te tocará interpretar. Observen esa obra y cuenta ¿Qué historia les cuenta?	22
-Ahora, uno por uno, leeremos nuestra frase en voz alta y la colocaremos debajo de la obra. ¡Juntos crearemos un museo de historias nacidas del error!	22
6.3 Cierre Final (15 min)	22
Miren la galería ¿Cómo se sintió reinterpretar el trabajo de otro compañero? ¿Cómo una misma puede contar tantas historias diferentes?	22
7. Evaluación Formativa (Observación).....	22
8. Anexos	23
Anexo A: Guía Visual "Posibles Caras del Error"	23
Anexo B: Ficha "Mi Error Favorito"	24
Anexo C: Caja de Herramientas para la Inclusión	25
Actividad 4: Historias que Nacen del Error (Exposición Final).....	26
1. Objetivo General.....	26
2. Rol del Error	26
3. Recursos y Organización	26
4. Sesión Final: Exposición y Celebración (1h30)	26
4.1 Inicio (20 min) – Lluvia de Ideas Final	26
4.2 Desarrollo (55 min) – Montaje de la Exposición y Presentaciones.....	27
4.3 Cierre (15 min) – Actividad Simbólica	27
5. Evaluación Formativa (Observación).....	28
6. Anexos	29

Anexo A: Ficha de Reflexión "Mi Viaje con el Error"	29
Anexo B: Caja de herramientas para la Inclusión	30

“HABITANDO EL ERROR”

Laboratorio creativo

La educación tradicional suele castigar el error, lo que limita la experimentación durante el aprendizaje. Por eso, se propone una guía didáctica que reconoce el error como motor del pensamiento lateral y fomenta el desarrollo psicoemocional. Al integrar técnicas artísticas que parten del error, se busca ayudar a gestionar el miedo al fracaso, dar valor al proceso y alejarse de métodos centrados solo en el resultado final (Córdova, M , 2025).

Objetivo: Desarrollar actividades artísticas interdisciplinarias en las que el error sea una herramienta clave en el proceso de aprendizaje, capaz de promover el desarrollo psicoemocional (resiliencia, autoconfianza) y fomentar el pensamiento divergente.

Diseño de las actividades del manual. Cada actividad se desarrolló de manera secuencial, con el fin de que sea un aprendizaje procesual, reflexivo y retroalimentativo. El formato responde a una secuencia didáctica que incluye tres momentos básicos: La apertura (Inicio), el desarrollo y el cierre de la actividad.

En la estructura de la guía se encontrará el nombre de la actividad, objetivo general, rol del Error, recursos, sesiones, pasos de la actividad, evaluación y anexos. A continuación se desglosa cada componente presente en las actividades, explicando su propósito pedagógico para guiar al Artista-Educador

Actividad 1: "El hacer del Azar"

1. Objetivo General

Crear personajes ficticios a partir del error/azar como punto de partida intencional, integrando procesos visuales y literarios para potenciar la creatividad de los alumnos.

2. Rol del Error

No es un fallo, sino un elemento formal y conceptual que funciona como punto de partida estético y creativo. Se valora el proceso sobre el resultado, celebrando los hallazgos inesperados.

3. Recursos y Organización

- **Materiales:** Pinturas líquidas (témpera, acrílico, acuarela), cartulina A4, marcadores o crayolas, toalla o papel absorbente.
- **Tiempo sugerido:** 2 sesiones de 1h30 cada una.
- **Espacio:** Aula amplia o preferiblemente patio abierto.
- **Organización espacial:** Mesas amplias centrales o pupitres unidos en grupos.
- **Indicaciones de seguridad y limpieza:** Proteger ropa, cubrir mesas, tener material de limpieza a mano y reservar 15 min al final de la sesión 1 para limpieza.

4. Sesión 1: Apertura y Creación Visual (1h30)

4.1 Inicio (25 min) – Actividad Corporal: “Somos manchas que se mueven”

Guía para el docente

- **Disciplina:** Expresión corporal.
- **Inteligencia:** Corporal-kinestésica.
- **Propósito pedagógico:** Desinhibir, explorar el cuerpo como herramienta creativa y preparar la imaginación para el concepto de "mancha".

Pasos detallados:

1. **Calentamiento libre:** Guiar a los alumnos para que caminen y se muevan como si fueran gotas de pintura.
2. **Creación de manchas con el cuerpo:** En grupos, formar figuras con sus cuerpos. Al decir cambio deben crear nuevas figuras.
3. **Transición:** Usar frase de puente para pasar a la siguiente fase: "Ahora que jugamos a ser manchas, vamos a llevar esas manchas al papel".

Guía para dirigirse al niño/a

-Vamos a calentar el cuerpo. Caminen por el espacio como si fueran gotas de pintura que caen sobre un lienzo gigante.

-Ahora, en grupos, ¡convírtanse en una mancha! Usen sus cuerpos para crear una forma rara. Cuando grite '¡Cambio!', desarmen la mancha y creen una nueva.

4.2 Desarrollo (60 min) – Creación del Personaje Visual

Guía para el docente

- **Disciplina:** Artes plásticas / Lenguaje visual.
- **Inteligencia:** Visual-espacial.
- **Propósito pedagógico:** Transformar una mancha accidental en un personaje, resignificando el error como oportunidad creativa.

Pasos detallados:

1. Cada estudiante crea una mancha libremente sobre la cartulina.
2. Invitar a la observación, a través de preguntas como ¿Qué formas, animales o rostros ven escondidos en la mancha?.
3. Con marcadores o lápices, los alumnos dibujan el personaje que descubrieron, usando la mancha como base.

Material de Apoyo: Para alumnos que se bloqueen en el proceso, usar las "Tarjetas de Inspiración" (Anexo A).

Guía para dirigirse al niño/a

-Dejen caer un poco de pintura en su hoja. No piensen en nada, solo dejen que la mancha se forme como quiera.

-Miren de cerca su mancha. Giren la hoja. ¿Ven algo escondido? ¿Una cara, un monstruo, un animal?

- ¡Genial! Ahora con un marcador, dibujen sobre la mancha para que todos podamos ver a ese personaje que encontraron.

4.3 Cierre de Sesión 1 (15 min)

- Limpieza de pinceles, manos y mesas.
- Guardar los dibujos en un lugar seguro para la próxima sesión.

5. Sesión 2: Caracterización y Narrativa (1h30)

5.1 Inicio (15 min) – Reconexión y Preparación

Guía para el docente

Este breve ritual reconecta a los alumnos con su trabajo anterior de forma corporal y creativa antes de pasar a la escritura.

Pasos para el docente:

1. Entregar a cada alumno su dibujo de la sesión anterior.
2. Pedir que observen a su personaje en silencio y piensen: ¿cómo se movería?
3. Durante un minuto, cada uno imita con un gesto o movimiento a su personaje.
Indicación del docente: "Vamos a despertar a nuestros personajes"

5.2 Desarrollo (60 min) – Caracterización y Narrativa

Guía para el docente

- **Disciplina:** Lenguaje / Literatura creativa.
- **Inteligencia:** Lingüística–verbal.
- **Propósito pedagógico:** Estructurar el pensamiento creativo para construir una identidad y una narrativa simple para el personaje.
- **Tip de Diversidad:** Para alumnos que terminen rápido, proponer un desafío. Ej. Dibuja en el reverso de la ficha la casa de tu personaje.

Pasos detallados:

1. Explicar que ahora le darán "vida" al personaje con palabras.
2. Entregar la Ficha de Personaje del Azar (Ver Anexo A).
3. Guiar a los alumnos para que la completen, empezando por transformar las letras de su propio nombre para nombrar al personaje.

Guía para completar la “Ficha de Personaje del Azar”

-Ahora vamos a darle un nombre. Jueguen con las letras de su propio nombre, desordénenlas para encontrar el nombre secreto de su personaje.

-Usando la ficha, vamos a contar la historia de este personaje. ¿Cómo es? ¿Qué le gusta? ¿Qué aventura le acaba de pasar?

5.3 Cierre y Retroalimentación (15 min)

Se realiza una socialización donde cada alumno comparte su personaje y su historia. Se cierra con preguntas reflexivas:

- ¿Creen que un error puede ayudarnos a crear cosas nuevas?
- ¿Qué aprendí hoy que antes no sabía?

Frase final para repetir juntos: ““Las manchas nos enseñan que lo que parece un error puede ser el inicio de una gran idea.””

6. Evaluación Formativa (Observación)

Criterio de Proceso	Nivel de Desarrollo (Marcar opción)	Observaciones
Participación y Exploración	<input type="checkbox"/> Se involucra activamente <input type="checkbox"/> Participa con timidez <input type="checkbox"/> Muestra resistencia	
Desarrollo de Ideas	<input type="checkbox"/> Conecta ideas fluidamente <input type="checkbox"/> Necesita algo de guía <input type="checkbox"/> Se bloquea con facilidad	
Resiliencia Creativa	<input type="checkbox"/> Acoge los accidentes <input type="checkbox"/> Muestra frustración inicial <input type="checkbox"/> Rechaza lo inesperado	
Comunicación	<input type="checkbox"/> Comparte y escucha <input type="checkbox"/> Comparte pero no escucha <input type="checkbox"/> Prefiere no compartir	



7. Anexos

Anexo A: Kit del creador de personajes

¡Hola, artistas! ¿Listos para transformar una simple mancha en un personaje increíble?
Sigue estos pasos y ¡deja volar tu imaginación!

PASO 1: MI IDENTIDAD SECRETA

¡Todo personaje necesita una identidad secreta! Completa lo siguiente:

Mi Nombre es:

¡Usa y desordena las letras de tu propio nombre para inventar uno nuevo!

Puedes usar la parte de atrás de esta hoja para ir creando posibles nombres.

Mi nuevo nombre es: _____

1. Mi Poder Secreto: Mi poder secreto (o mi cosa favorita en el mundo) es:

2. Mi Punto Débil: A veces, me da un poco de miedo: _____

PASO 2: EL INICIO DE LA AVENTURA

¡Es hora de que tu personaje se enfrente a su primera aventura!

1. Un día, mi personaje encontró un(a): _____ y en ese instante decidió: _____

FELICIDADES

¡TU PERSONAJE HA COBRADO VIDA!

Tarjetas de Inspiración (para desbloquear)



Anexo B: Caja de Herramientas para la Inclusión

El objetivo es integrar estas herramientas en la sesión para que cada niño participe desde sus propias capacidades.

Área	Necesidad Específica	Estrategia de Adaptación
Física / Motora	Movilidad reducida (p. ej., silla de ruedas)	Enfocar la expresión corporal en el torso, brazos y rostro. Usar cintas o pañuelos de colores para ampliar el rango de movimiento.
	Dificultad en motricidad fina (agarre)	Ofrecer herramientas alternativas (esponjas, goteros, pintura dactilar). Usar adaptadores para engrosar mangos de pinceles y fijar el papel a la mesa.
Cognitiva	Dificultad de abstracción	Proporcionar "piezas de personaje" pre-recortadas (ojos, bocas) para que el alumno las pegue sobre su mancha y "descubra" al personaje.
	Dificultades de escritura	El docente o un compañero actúa como "escriba", transcribiendo las ideas que el alumno dicta para completar la ficha.
Comunicación / Social	Dificultades de expresión oral	Permitir que la socialización final sea no verbal: actuar como el personaje, señalar su parte favorita del dibujo, o usar un comunicador.
	Sensibilidad al ruido o al contacto	Permitir que el alumno trabaje en su espacio personal. Sustituir la señal de ";Cambio!" por una señal visual o un sonido suave.

Actividad 2: “El lugar que me habita” Dibujo-Escritura automática

1. Objetivo General

Reflexionar sobre el error como recurso creativo, explorar la imagen mental de un lugar personal para representarlo visual y textualmente y transformar esa imagen en una narrativa creativa.

2. Rol del Error

En esta actividad, el error se trabaja desde dos frentes: primero, a través de la reflexión sobre la experiencia anterior para consolidar el aprendizaje; y segundo, a través de la consigna "No borrar ni eliminar nada", que invita a los alumnos a aceptar cada trazo y cada palabra como parte válida del proceso creativo, transformando la autocensura en aceptación.

3. Recursos y Organización

- **Materiales:** Papelógrafo o pizarrón grande, marcadores o esferos, hojas blancas, cuadernos, cartulina, y los dibujos realizados en la sesión anterior (para la Sesión 2).
- **Tiempo:** 2 sesiones de 1h30 cada una.
- **Espacio:** Disposición en círculo en el aula o en un patio abierto.
- **Organización espacial:** Asegurar un espacio cómodo para que los alumnos puedan sentarse en el suelo o en sus sillas en un círculo, con suficiente espacio para dibujar y escribir.

4. Sesión 1: Lluvia de ideas y exploración del lugar (1h30)

4.1 Inicio (20 min) – El Abecedario del Error en Equipo

Guía para el docente

- **Propósito pedagógico:** Activar la reflexión sobre el error como recurso creativo y estimular la participación grupal.

Pasos:

1. **Preparación:** Escribe el abecedario en un papelógrafo grande o en la pizarra (A-Z).
2. **Explica el reto:** Utiliza las instrucciones para alumnos para presentar la actividad.

3. **Trabajo colectivo:** Anima al grupo a proponer palabras para cada letra. Si se atascan, pueden inventar juntos o incluso crear una palabra nueva. El docente o un alumno escribe todo.
4. **Lectura final en ronda:** Pide a los estudiantes que lean en voz alta.

Guía para dirigirse al niño/a

-Hoy vamos a inventar un diccionario especial: El Abecedario del Error. No importa si lo que decimos es serio, gracioso o extraño. La idea es que juntos demos vida a este abecedario.

Al final, lean en voz alta: "El error es... (y la palabra que encontraron)".

4.2 Desarrollo (55 min) – Creación del espacio significativo a través de la imagen mental

Guía para el docente

- **Disciplina:** Artes plásticas / Lenguaje visual (dibujo), Lenguaje narrado (meditaciones guiadas), Lenguaje emocional.
- **Inteligencia:** Visual-espacial, Intrapersonal.
- **Propósito pedagógico:** Explorar la imagen mental de un lugar personal y representarlo visualmente con ayuda del dibujo.

La consigna base es: "**No borrar ni eliminar nada**".

Pasos:

1. Pide a los niños que se sienten cómodos y cierren los ojos.
2. Guíalos con tu voz usando el guion del Anexo A.
3. Invita a los estudiantes a que intenten dibujar ese espacio que visitaron en su memoria.
4. **Nota:** Recuérdales la regla más importante: ¡No se puede borrar! Cada línea, aunque parezca un error, es parte del proceso. Si pueden realizar otros dibujos si lo desean.

4.3 Cierre de la sesión (15 min)

Guía para el docente

- **Propósito pedagógico:** La reflexión de esta sesión parte en base a la experiencia directa con la consigna "No borrar". El objetivo es que los alumnos verbalicen cómo se sintieron al trabajar sin la posibilidad de corregir, fomentando la aceptación del trazo espontáneo.

Guía para dirigirse al niño/a

"Observemos nuestros dibujos. ¿Cómo se sintió dibujar sin borrar?"

- Guardar los dibujos para la siguiente sesión.
- Organizar los materiales y limpiar el espacio.

5. Sesión 2: Escritura automática y síntesis literaria (1h30)

5.1 Inicio (5 min) – Activación Corporal

Guía para el docente

Realiza una breve activación corporal para reconectar a los alumnos con su creatividad antes de escribir. Reparte sus dibujos y pide que con un lápiz escriban en el aire las cosas que se encuentren en su dibujo, esto con la finalidad de reconectar con el ejercicio anterior.

5.2 Desarrollo (1h) – Escritura y Síntesis

Guía para el docente

- **Disciplina:** Literatura creativa / Escritura automática, síntesis literaria.
- **Inteligencia:** Lingüística–verbal, Intrapersonal.
- **Propósito pedagógico:** Transformar la imagen visual del lugar en palabras y narrativa creativa.

Pasos detallados:

1. **Escritura automática – El río de palabras:** Anima a los estudiantes a escribir sobre su lugar elegido, usando la ficha del Anexo B como guía. Deben escribir sin parar todo lo que le venga a la mente.
2. **Síntesis literaria:** Pide que lean su texto, resalten sus partes favoritas y construyan con ellas una frase corta que capture la esencia del lugar.

Guía para dirigirse al niño/a

-Miren su dibujo y dejen que las palabras fluyan como un río. Usen esta ficha para escribir sin parar todo lo que le venga a la mente sobre su lugar.

-Ahora, lean su río de palabras y pesquen las frases o palabras que más les guste. Con estas palabras subrayadas, escriban una frase mágica que sea el secreto de su lugar.

5.3 Cierre y retroalimentación (25 min)

Guía para el docente

Organiza un "Círculo de la memoria" donde cada estudiante, si lo desea, comparte su trabajo. Usa las preguntas guía para profundizar la reflexión.

Guía para dirigirse al niño/a

-Vamos a compartir nuestros lugares. ¿Cuál fue el impacto que generó la consigna 'No borrar ni eliminar nada' en tu proceso creativo? Comparte tu dibujo y frase.

-Comenta las dificultades que tuviste. ¿Con qué sensación me voy de esta clase?

Frase final para repetir en voz alta: “Nuestras memorias dibujadas y escritas nos mostraron que no todo lo imperfecto debe desaparecer.”

6. Evaluación Formativa (Observación)

Criterio de Proceso	Nivel de Desarrollo (Marcar opción)	Observaciones
Participación y Reflexión	() Se involucra activamente () Participa con timidez () Muestra resistencia	
Desarrollo de Ideas	() Conecta ideas fluidamente () Necesita algo de guía () Se bloquea con facilidad	
Aceptación del Proceso	() Acoge la consigna "no borrar" () Muestra frustración inicial () Lucha contra la consigna	
Comunicación	() Comparte sus reflexiones () Escucha pero no comparte () Se muestra desinteresado	

7. Anexos

Anexo A: Guion de Meditación

Sección	Guía para el docente
Inicio / Preparación	Siéntense cómodos, con la espalda recta y relajada. Cierren los ojos y respiren suavemente. Inhalen por la nariz y exhalen por la boca... repitan tres veces.
Puerta imaginaria	Ahora imaginen que tienen una pequeña puerta en su mente. Cuando cuente hasta tres, la vamos a abrir. Uno... dos... tres. Al abrirla, aparece un lugar muy especial para ustedes
Exploración visual	Observen su lugar especial... ¿qué colores ven? ¿Qué formas y objetos hay alrededor?
Exploración auditiva	Escuchen con atención... ¿qué sonidos se sienten en ese espacio? ¿viento, voces, música, silencio?
Exploración olfativa	Respiren profundo... ¿hay algún olor que lo acompañe?, ¿tierra mojada, comida, mar?
Exploración emocional	Pregúntense: ¿cómo se sienten estando allí?, ¿felices, tranquilos, emocionados, seguros?
Cierre	Guarden este lugar en su memoria como un tesoro. Cuando estén listos, muevan lentamente los dedos de las manos y pies y abran los ojos poco a poco.

MI RÍO DE PALABRAS

Escribe todo lo que se te ocurra

Anexo B: Ficha "El Río de Palabras"

¡Hola, artistas de las palabras! ¿Listos para una aventura creativa? Este es tu 'Río de Palabras', un espacio mágico donde tus ideas fluyen como el agua.

¡Observa y Escribe!

Ahora que ya tienes el dibujo de ese rincón de tu mente.

¡Escribe sin parar!: Observa tu dibujo y escribe todo lo que se te ocurra. No te preocunes por la ortografía, ¡solo deja que las palabras fluyan como un río desbordado! Piensa en todo lo que ves, sientes y recuerdas de ese lugar.

Preguntas para Inspirarte

¿Por qué elegí este lugar?

¿Qué me hace sentir este lugar?

¿Qué historia o aventura viví allí?

¿Qué objetos, colores o formas viven en él?

¿A qué huele?

¿Qué sonidos escucho?

¡Recuerda! No hay respuestas correctas o incorrectas. Este es tu espacio para explorar y crear. ¡Diviértete con tus palabras!

Frase o título de mi Lugar

Ahora, lean su río de palabras, pesquen y subrayen las frases o palabras que más les guste.

Con estas palabras subrayadas, escriban una frase mágica que sea el secreto de su lugar.

FELICIDADES

HAS LOGRADO ENTRAR A ESE LUGAR EN TU MEMORIA

Anexo C: Caja de Herramientas para la Inclusión

El objetivo es integrar estas herramientas en la sesión para que cada niño participe desde sus propias capacidades.

Adaptaciones para la Actividad "El lugar que me habita"

Área	Necesidad Específica	Estrategia de Adaptación
Física / Motora	Movilidad reducida	Para la meditación, asegurar una postura cómoda. Para el dibujo, fijar el papel a la mesa y ofrecer adaptadores de agarre o herramientas alternativas (marcadores gruesos, crayones de cera).
	Baja energía o cansancio	Permitir que el dibujo sea más simple o que la escritura sea más corta. El objetivo es la expresión, no la cantidad.
Cognitiva	Dificultad de visualización	En lugar de un lugar imaginario, pueden describir y dibujar un lugar real y familiar (su habitación, el parque). Ofrecer imágenes de paisajes como inspiración. Opción de llevar una fotografía propia.
	Dificultades de escritura	El docente o un compañero actúa como "escriba". También se pueden usar pictogramas o dibujos simples para responder a las preguntas de "El Río de Palabras".
Comunicación / Social	Ansiedad al compartir	La socialización es voluntaria. Se puede compartir en parejas en lugar de con todo el grupo, o simplemente mostrar el dibujo sin necesidad de hablar.
	Sensibilidad sensorial	Realizar la meditación en un espacio con pocos estímulos. Permitir el uso de auriculares si el ruido ambiental es un problema.

Actividad 3: Del Retrato colectivo a la Resignificación

1. Objetivo General

Identificar y reinterpretar el "error" en el proceso creativo a través de la observación y el trabajo en grupo, resignificándolo de un detalle no deseado en un retrato a un elemento central y valioso en una obra abstracta y una narrativa colectiva.

2. Rol del Error

El error evoluciona. Primero, se manifiesta en la frustración de no poder dibujar al "modelo" de forma perfecta. Luego, se convierte en el protagonista deliberado de una pintura abstracta (recurso visual). Finalmente, es la chispa que enciende la interpretación y la creación de una historia colectiva, demostrando que un "fallo" puede ser el punto de partida para múltiples capas de significado.

3. Recursos y Organización

- **Materiales:** Hojas blancas, lápices, marcadores, pinturas acrílicas, pinceles, soportes de cartón o papel grueso, cartulinas, cinta adhesiva.
- **Tiempo:** 3 sesiones de 1h30 cada una.
- **Espacio:** Aula que permita el trabajo en círculo y mesas para pintar.
- **Organización espacial:** Mesas de trabajo grupales. Disponer un espacio en el suelo para la reflexión inicial y un muro o pared amplia para el trabajo colaborativo y la exposición final.

4. Sesión 1: El Retrato Colectivo (1h30)

4.1 Inicio (20 min) – Activación: "La Cara del Error"

Guía para el docente

- **Disciplina:** Expresión corporal / Teatro.
- **Lenguajes:** Corporal, Gestual.
- **Inteligencia:** Corporal-kinestésica, Emocional.
- **Propósito pedagógico:** Reconocer y validar las distintas emociones asociadas al error (frustración, risa, sorpresa) a través del cuerpo y la expresión, antes de abordarlo intelectualmente.

Guía para dirigirse al niño/a

- ¡Hoy vamos a ponerle cara al error! Pueden sacar una de las tarjetas de 'Caras del Error' (Anexo A) y representar la situación. Por ejemplo: ¿qué cara pones cuando se te mancha la hoja con café? ¿O cuando escribes una palabra mal? ¡Vamos a dramatizarlo!

-Ahora ya sabemos cómo se siente un error... ¡en el cuerpo y en la cara! Vamos a usar esa energía para crear.

4.2 Desarrollo (55 min) – Creación Artística: Autorretrato Colectivo

Guía para el docente

- **Disciplina:** Artes plásticas / Dibujo.
- **Lenguajes:** Visual, Gráfico.
- **Inteligencia:** Visual-espacial, Interpersonal.
- **Propósito pedagógico:** Desarrollar la observación, valorar la diversidad de interpretaciones y aplicar la consigna "no borrar" en un contexto de retrato.

Pasos:

1. El grupo decide democráticamente quién será el "modelo".
2. El modelo se sienta en el centro, mientras los demás lo observan desde sus puestos.
3. Cada uno dibuja al modelo desde su propio punto de vista, recordando la consigna "no borrar ni eliminar".
4. Al finalizar, se exhiben todos los dibujos para que el modelo y el grupo puedan ver las diferentes versiones.

Guía para dirigirse al niño/a

-Hoy haremos un retrato en equipo. ¿Quién quiere ser nuestro modelo valiente?

- ¡Perfecto, ahora todos los demás, observen con ojos de detective. Miren sus rasgos, su postura, su expresión. Dibujen a su compañero desde su lugar, pero recuerden la regla de oro: ¡No se borra nada!

4.3 Cierre (15 min) – Reflexión Grupal

Guía para el docente

Modera una conversación abierta usando las preguntas guía para que los alumnos reflexionen sobre la diversidad de resultados y la experiencia de dibujar sin borrar.

-Miren todos los retratos. ¿Qué cosas diferentes notaron en los dibujos de sus compañeros? ¿Qué les gusta de esas diferencias? ¿Cómo se sintieron dibujando sin poder borrar?

5. Sesión 2: Pintura Abstracta de Resignificación (1h30)

5.1 Inicio (15 min) – Selección del "Error"

Guía para el docente

Entrega a cada alumno su retrato de la sesión anterior. Pídeles que usen la "Ficha de Mi Error Favorito" (Anexo B) para identificar y analizar esa parte del dibujo que consideraron un "error" o que no les gustó.

Guía para dirigirse al niño/a

-Tomen el retrato que hicieron. Obsérvenlo con honestidad. ¿Hay alguna parte que no les gustó? ¿Una línea que se escapó, una proporción extraña?

-En esta ficha, vamos a analizar ese 'error' para convertirlo en nuestro superpoder.

5.2 Desarrollo (60 min) – Creación de la Composición Abstracta

Guía para el docente

- **Disciplina:** Artes plásticas / Pintura abstracta.
- **Lenguajes:** Visual, Cromático.
- **Inteligencia:** Visual-espacial, Creativa.
- **Propósito pedagógico:** Transformar conscientemente un "error" en el elemento central de una obra, resignificándolo como un recurso visual valioso.

Pasos:

1. Después de identificar el "error", los alumnos lo plasman como símbolo principal en un nuevo soporte. Anímalos a exagerarlo, repetirlo o modificarlo creativamente.
2. Recalca que se deben evitar representaciones realistas. El objetivo es explorar formas libres, contrastes y texturas.
3. A la mitad del proceso, organiza un "intercambio de paletas" al azar para que terminen sus obras con los colores de un compañero.

Guía para dirigirse al niño/a

-Ahora, tomen ese 'error' que encontraron y conviértanlo en el protagonista de su pintura. Píntelo grande, repítanlo muchas veces, cambien su color. ¡Jueguen con él!

-No estamos haciendo nada realista, solo explorando formas y colores.

- ¡Alto! Ahora, un giro inesperado: vamos a intercambiar nuestras paletas de colores con un compañero al azar. ¡Terminen su obra maestra con estos nuevos colores!

5.3 Cierre (15 min) – Reflexión

Guía para el docente

Guía una breve reflexión final con las preguntas proporcionadas, enfocándose en el aprendizaje y los desafíos del proceso.

¿Qué aprendieron hoy que antes no sabían? ¿Cuáles fueron las dificultades? ¿Qué fue lo que más les gustó de transformar su 'error'?

6. Sesión 3: Historias que Nacen del Error (1h30)

6.1 Inicio (10 min) – Preparación para la Galería

Guía para el docente

Asigna un número a cada obra abstracta y colócalas en una pared como si fuera una galería. Prepara papelitos con los mismos números para el sorteo.

¡Bienvenidos a nuestro museo del error! Cada una de estas obras es un tesoro. En un momento, cada uno se convertirá en el guardián y narrador de uno de estos tesoros.

6.2 Desarrollo (65 min) – Juego "La Mirada del Otro"

Guía para el docente

- **Disciplina:** Literatura creativa / Interpretación.
- **Lenguajes:** Escrito, Oral.
- **Inteligencia:** Lingüística-verbal, Interpersonal.
- **Propósito pedagógico:** Construir colectivamente una narrativa visual y literaria, demostrando que un mismo "error" puede inspirar múltiples significados.

Pasos:

1. Cada estudiante saca un número al azar de una bolsa. Este número corresponde a la obra de un compañero.
2. Cada uno observa la obra que le tocó y escribe en una hoja una frase breve sobre lo que le inspira o la historia que le cuenta.
3. Por turnos, cada estudiante lee en voz alta la frase que escribió y la pega debajo de la obra correspondiente, creando así una exposición colaborativa.

Guía para dirigirse al niño/a

-Ahora nos convertiremos en críticos de arte. Tomen un número que corresponde la obra que te tocará interpretar. Observen esa obra y cuenta ¿Qué historia les cuenta?

-Ahora, uno por uno, leeremos nuestra frase en voz alta y la colocaremos debajo de la obra. ¡Juntos crearemos un museo de historias nacidas del error!

6.3 Cierre Final (15 min)

Miren la galería ¿Cómo se sintió reinterpretar el trabajo de otro compañero? ¿Cómo una misma puede contar tantas historias diferentes?

7. Evaluación Formativa (Observación)

Criterio de Proceso	Nivel de Desarrollo (Marcar opción)
Identificación del Error	() Identifica un "error" y lo analiza. () Le cuesta identificar un "error" concreto.
Resignificación Visual	() Transforma el "error" en un elemento central y creativo. () Intenta ocultar o disimular el "error" en la nueva obra.
Colaboración e Interpretación	() Participa activamente en el retrato y la interpretación de obras ajenas. () Muestra dificultad para trabajar en grupo o interpretar otras obras.

8. Anexos

Anexo A: Guía Visual "Posibles Caras del Error"

Imprime y recorta estas tarjetas. Los alumnos pueden sacar una al azar y dramatizar la situación y la emoción.



Anexo B: Ficha "Mi Error Favorito"



Ficha de Autoevaluación: Mi Error Favorito

Mira tú retrato y responde con honestidad. Este es el primer paso para transformar un error en una obra de arte.

¿Qué pasó aquí?

1.¿Qué parte del dibujo no te gustó o consideraste un error?	
2.¿Por qué no te gustó esa parte? (Ej: La nariz quedó muy grande, La línea se torció, El ojo se ve raro)	
3.¿Qué forma tiene ese error? (Ej: Es una línea curva, Es una mancha oscura, Es un círculo deformé)	

¡Sigiente paso!

Ahora que has identificado y analizado tu 'error favorito', ¡piensa en cómo puedes transformarlo en algo increíble! A veces, lo que vemos como un error puede ser el comienzo de una nueva idea o una forma diferente de ver las cosas.

Anexo C: Caja de Herramientas para la Inclusión

Área	Necesidad Específica	Estrategia de Adaptación
Física / Motora	Dificultad para posar como modelo	El "modelo" puede ser una fotografía de un compañero (tomada con permiso) o incluso un objeto del aula.
	Dificultad con la pintura	La obra de resignificación puede hacerse con collage (recortes de revistas) en lugar de pintura, usando la forma del "error" como base para buscar y pegar texturas y colores.
Cognitiva	Dificultad para identificar un "error"	El docente puede ayudar al alumno a elegir una parte del dibujo de forma positiva: "¿Qué te parece si jugamos con esta línea de aquí que tiene tanta energía?".
Comunicación / Social	Ansiedad al ser observado (modelo)	El retrato puede hacerse de memoria. El grupo observa al modelo por un minuto, luego el modelo se retira y todos dibujan lo que recuerdan.

Actividad 4: Historias que Nacen del Error (Exposición Final)

1. Objetivo General

Construir una exposición colectiva que dé cierre al proceso, permitiendo a los alumnos reflexionar sobre su viaje creativo, valorar el cambio en su percepción del error y celebrar el trabajo de todo el grupo.

2. Rol del Error

El error culmina su transformación. Deja de ser un concepto para analizar para convertirse en un logro visible y compartido. En esta fase, el error es la prueba tangible del aprendizaje, la pieza central de una exposición que demuestra cómo lo inesperado y lo imperfecto pueden generar belleza, significado y conexión comunitaria.

3. Recursos y Organización

- **Materiales:** Obras abstractas de la actividad anterior, lápiz, esferos, hojas, cartulinas, cinta adhesiva o soportes para exposición, papelógrafo, pintura para la actividad simbólica.
- **Tiempo:** 1 sesión de 1h30.
- **Espacio:** Aula amplia con una pared despejada para montar la exposición.
- **Organización espacial:** Un espacio central en el suelo para la lluvia de ideas inicial. Las mesas se pueden usar para escribir y luego se organizan las sillas en formato de "galería" frente al mural.

4. Sesión Final: Exposición y Celebración (1h30)

4.1 Inicio (20 min) – Lluvia de Ideas Final

Guía para el docente

- **Disciplina:** Reflexión / Metacognición.
- **Lenguajes:** Oral, Escrito.
- **Inteligencia:** Intrapersonal, Lingüística.
- **Propósito pedagógico:** Hacer visible y consciente el cambio en la percepción del error, comparando las ideas iniciales con las finales.

Pasos:

1. Prepara un papelógrafo con la palabra "ERROR" en el centro.
2. Entrega la "Ficha de Reflexión" (Anexo A) a cada alumno para que organicen sus ideas individualmente primero.
3. Invita a los alumnos a compartir en voz alta sus nuevas ideas y palabras sobre el error, y escríbelas en el papelógrafo.
4. Compara visualmente este nuevo mapa de ideas con el que se hizo en actividades anteriores.

Guía para dirigirse al niño/a

Hemos llegado al final de nuestro viaje. Miremos atrás por un momento. ¿Recuerdan lo que pensábamos sobre la palabra 'ERROR' al principio? Ahora, en esta ficha, escriban qué significa 'ERROR' para ustedes hoy. ¿Ha cambiado algo?"

- ¡Compartamos nuestras nuevas ideas! ¿Qué palabras le ponemos ahora al error?
Vamos a crear nuestro último mapa de ideas.

4.2 Desarrollo (55 min) – Montaje de la Exposición y Presentaciones

Guía para el docente

- **Disciplina:** Curaduría / Exposición artística / Oratoria.
- **Lenguajes:** Visual, Oral.
- **Inteligencia:** Espacial, Interpersonal, Lingüística.
- **Propósito pedagógico:** Construir una narrativa colectiva, practicar la exposición oral y valorar tanto el trabajo propio como el de los compañeros.

Pasos:

1. **Mural y Título:** Guía a los alumnos para que organicen sus obras abstractas y las frases de la actividad anterior en un mural. Facilita una votación o debate para elegir un título para la exposición (Ej: "Errores que cuentan historias").
2. **Presentaciones:** Invita a cada estudiante a pararse junto a la obra que le tocó interpretar. Deben presentarla, explicar por qué le pusieron ese título o frase y qué les hizo sentir.
3. **Rol del Documentalista (Opcional):** Designa a uno o dos alumnos para que graben breves clips de sus compañeros presentando, para crear un recuerdo en video de la exposición.

Guía para dirigirse al niño/a

-Vamos a montar nuestro propia Galería. Juntos, decidamos cómo organizar nuestras obras en este mural para que cuenten una gran historia. Y lo más importante, ¿qué nombre le ponemos a nuestra exposición?

Miren la galería ¿Cómo se sintió reinterpretar el trabajo de otro compañero? ¿Cómo una misma puede contar tantas historias diferentes?

4.3 Cierre (15 min) – Actividad Simbólica

Guía para el docente

- **Disciplina:** Ritual de Cierre.
- **Lenguajes:** Simbólico, Corporal.
- **Inteligencia:** Corporal-kinestésica, Emocional.
- **Propósito pedagógico:** Crear un cierre tangible y emocional del proceso, generando un sentimiento de orgullo, pertenencia y logro colectivo.

Prepara un pliego de papel grande en el suelo y pintura de varios colores. Guía a los alumnos para que, uno por uno, dejen su huella.

Guía para dirigirse al niño/a

-Para celebrar todo lo que hemos creado, vamos a dejar nuestra marca final. Mojaremos nuestras manos en pintura y las estamparemos en este gran papel, como un símbolo de nuestro trabajo y de todo lo que aprendimos juntos.

Frase final: "Cada uno de ustedes convirtió un error en una imagen, una imagen, en una palabra, y una palabra en una historia. Lo que parecía un accidente es parte de algo más grande que hicimos juntos"

5. Evaluación Formativa (Observación)

Criterio de Proceso	Nivel de Desarrollo (Marcar opción)
Reflexión y Síntesis	() Articula claramente el cambio en su percepción del error. () Expresa ideas generales, pero le cuesta conectar con su proceso personal.
Comunicación Expositiva	() Presenta la obra de su compañero con confianza y claridad. () Muestra timidez, pero logra comunicar la idea principal.
Participación Colectiva	() Colabora activamente en el montaje y participa en la reflexión final. () Participa de forma pasiva en las actividades grupales.

6. Anexos

Anexo A: Ficha de Reflexión "Mi Viaje con el Error"



Esta ficha te invita a reflexionar sobre tu percepción de los errores. Al comparar tus ideas iniciales con tus pensamientos actuales, descubrirás cómo los errores pueden ser valiosas oportunidades de aprendizaje y crecimiento personal. Recuerda, equivocarse es parte del camino hacia el éxito. ¡Celebra cada paso, incluso los tropiezos!

Antes	Después
<p>¿Qué pensaba del error al inicio?</p> <p>Escribe aquí cómo te sentías y qué pensabas sobre cometer errores. ¿Te daba miedo equivocarte? ¿Pensabas que era algo malo?</p>	<p>¿Qué pienso ahora del error?</p> <p>Ahora que has aprendido más sobre los errores, ¿Cómo te sientes? ¿Crees que puedes aprender de ellos? ¿Los ves como una oportunidad para crecer?</p>

Todos cometemos errores, lo importante es aprender de ellos, utilizarlos, resignificarlos y seguir adelante con una sonrisa. ¡Confía en ti!

Anexo B: Caja de herramientas para la Inclusión

Área	Necesidad Específica	Estrategia de Adaptación
Física / Motora	Dificultad para estampar la mano	Puede usar un pincel, una esponja con su inicial, o el docente puede ayudarle a estampar la mano con cuidado. Lo importante es el acto simbólico de dejar su marca.
Comunicación / Social	Ansiedad al hablar en público	El alumno no tiene que presentar oralmente. Puede señalar su frase en el mural y el docente la lee en voz alta. O puede explicar su idea solo al docente o a un amigo cercano.
	Dificultad para generar ideas	Para la lluvia de ideas final, puede expresar su reflexión a través de un dibujo simple en la ficha en lugar de palabras.