

**Maestras**  
*de infancia*



El socio constructivismo  
desde la inspiración

*Reggio Emilia*

# La arcilla como lenguaje plástico en la pedagogía





# Loris Malaguzzi

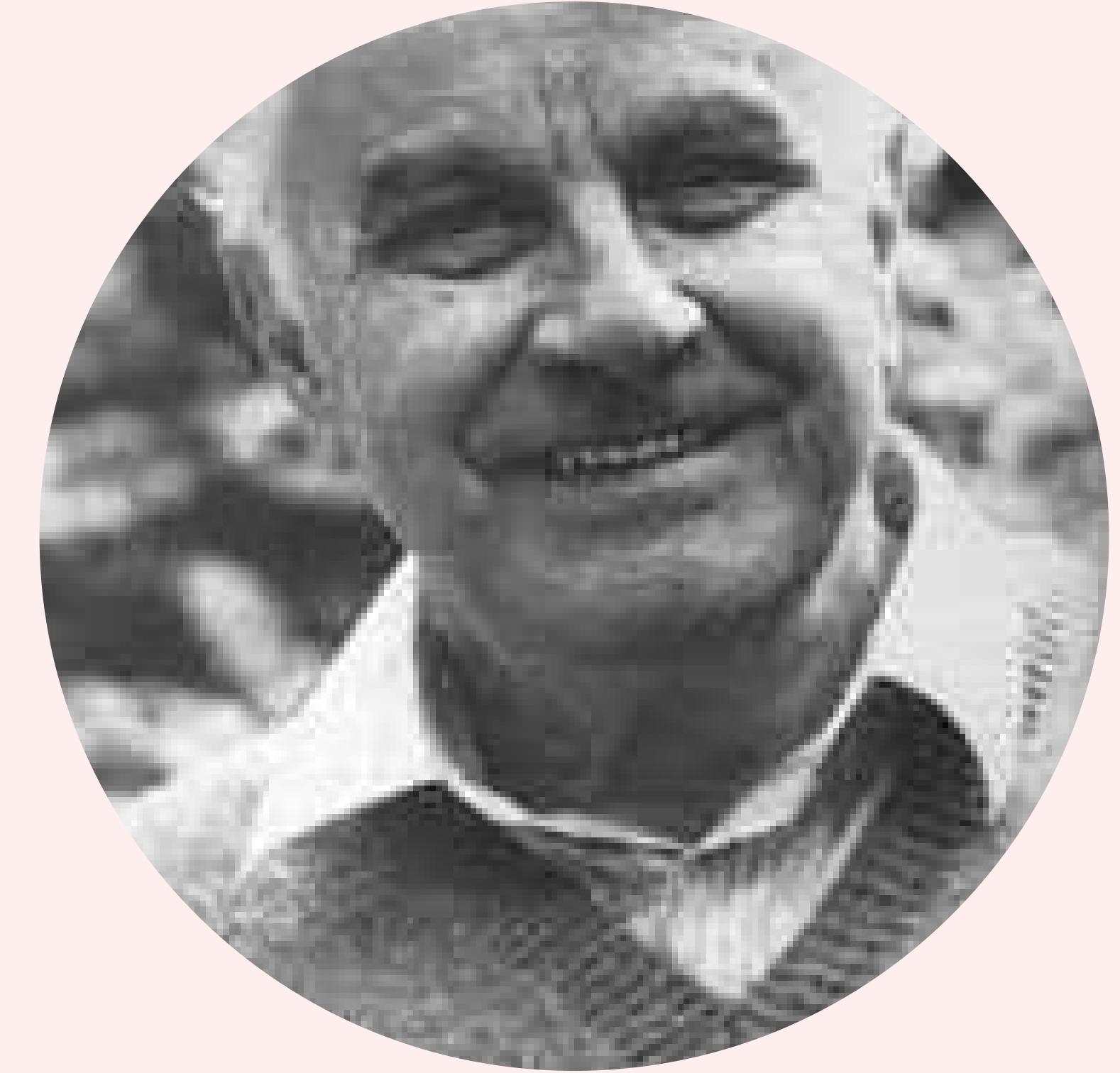
Cultural, social, histórico

Los cien lenguajes del niño

Primer maestro

Segundo maestro

Tercer maestro



# El espacio como tercer maestro



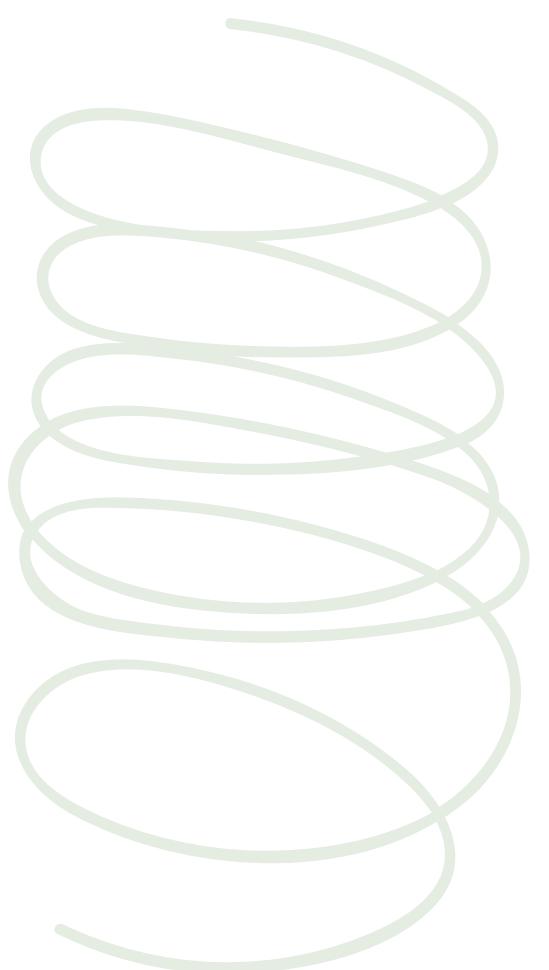
# El atelier

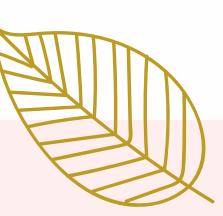
estético

invitación

poético

arte





sensorial

fluidez

sustancia



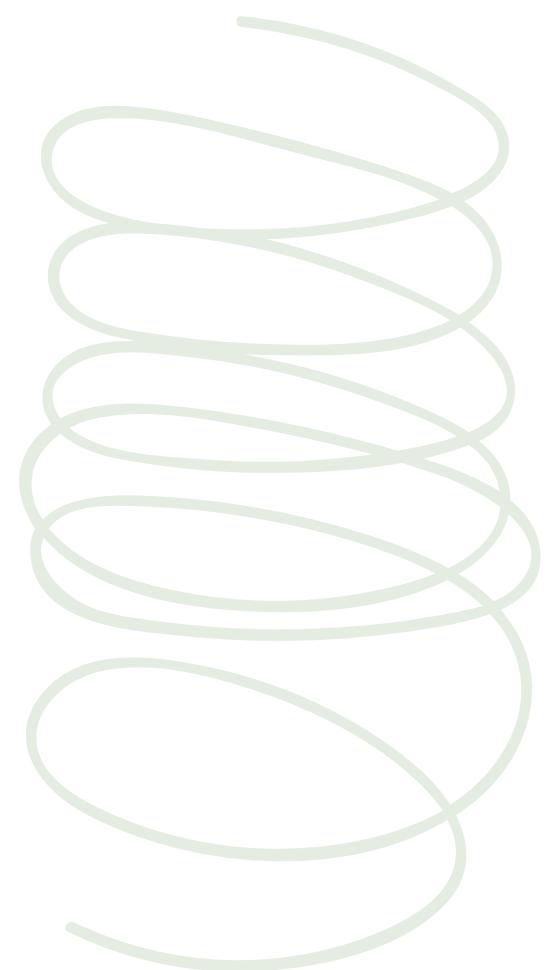
# Beneficios de hacer *arcilla*

muscular - manual

matemático

literacidad

emocional



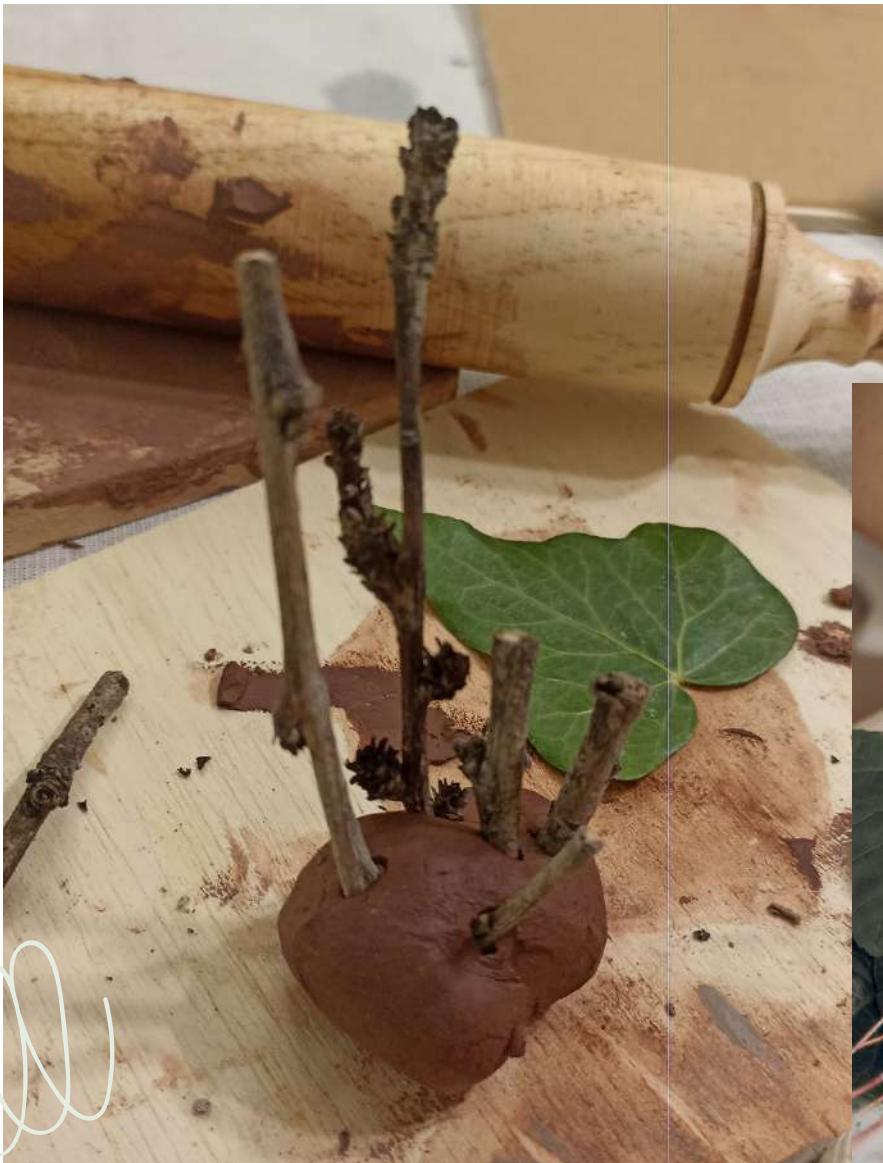
# Etapas de las propuestas de *arcilla*

*Uelle*



físico global

# Etapas de las propuestas de *arcilla*



welle



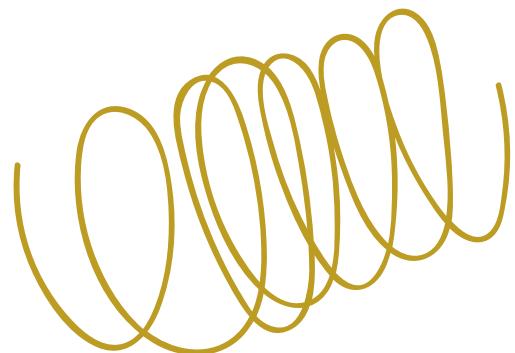
formas de  
pensamiento  
abstracto

III

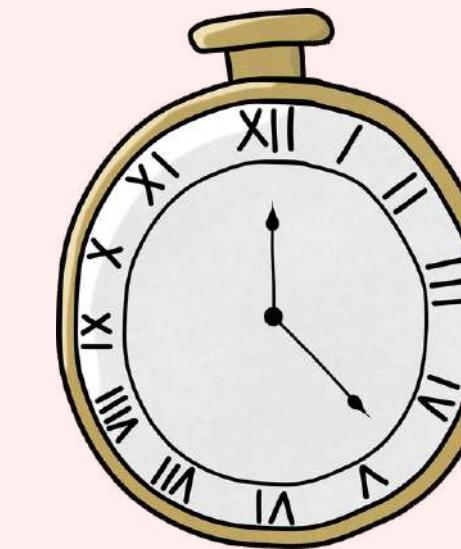
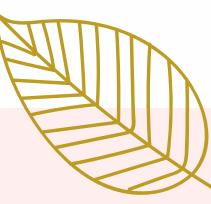
# Etapas de las propuestas de *arcilla*



etapa escultórica



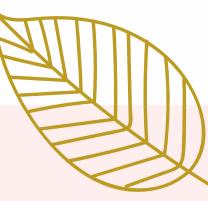
elle elle elle elle elle elle elle elle elle elle



hasta 3 veces por  
semana de 1 hora y  
media cada sesión



elle elle



Rociadores, estecas,  
devastadores, mortero,  
espátula, rodillos, entre  
otros.

En la sesión de

arcilla

# Cómo cuidar la arcilla



muy seca

muy húmeda



# Cuidado de mobiliario



# Etapa I

# Etapa I

# Etapa I



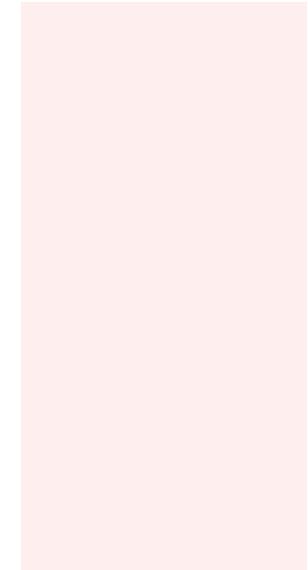
# Proyecto de identidad con arcilla



# Proyecto de identidad con arcilla



# Pensamiento reflexivo con arcilla



## Ejercicio I:

utilizar los bloques de arcilla para  
formar un degradé de color

# Ejercicio 2:

Técnicas cerámicas

rollo y bola

pellizco

barbotina

plancha





# Propuestas para sesiones de arcilla



elle elle elle elle elle elle elle elle elle elle



invitar al juego

composición

estético





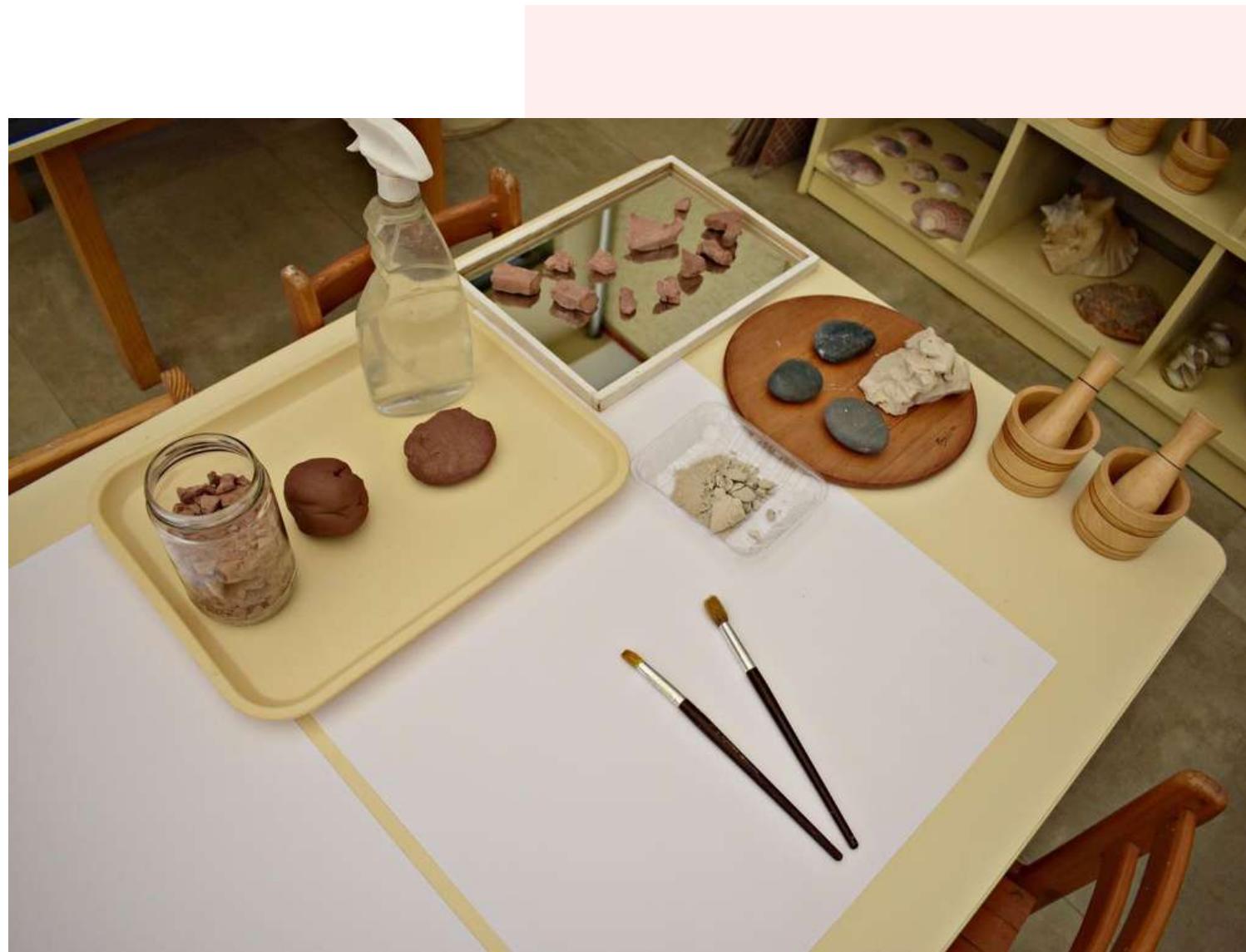
investigar

observar

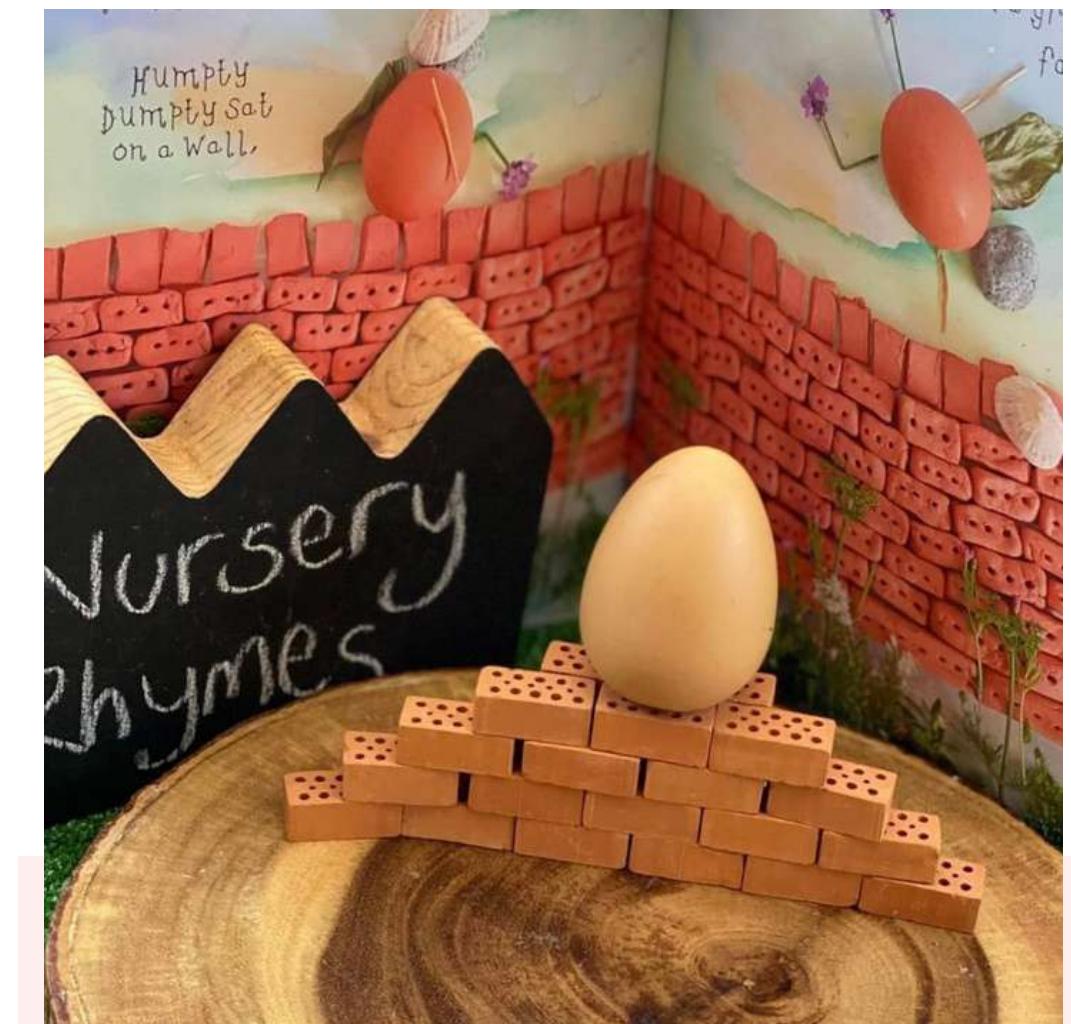
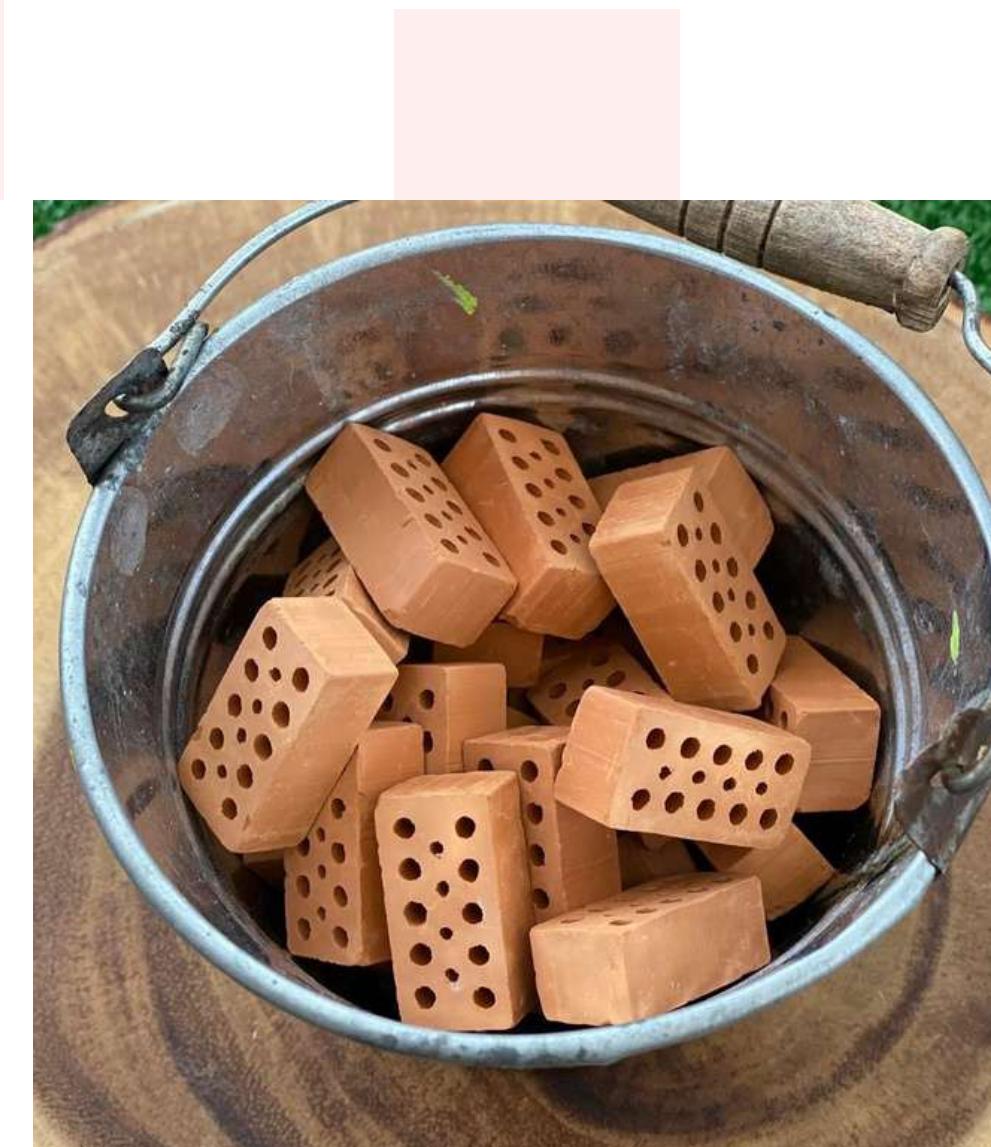
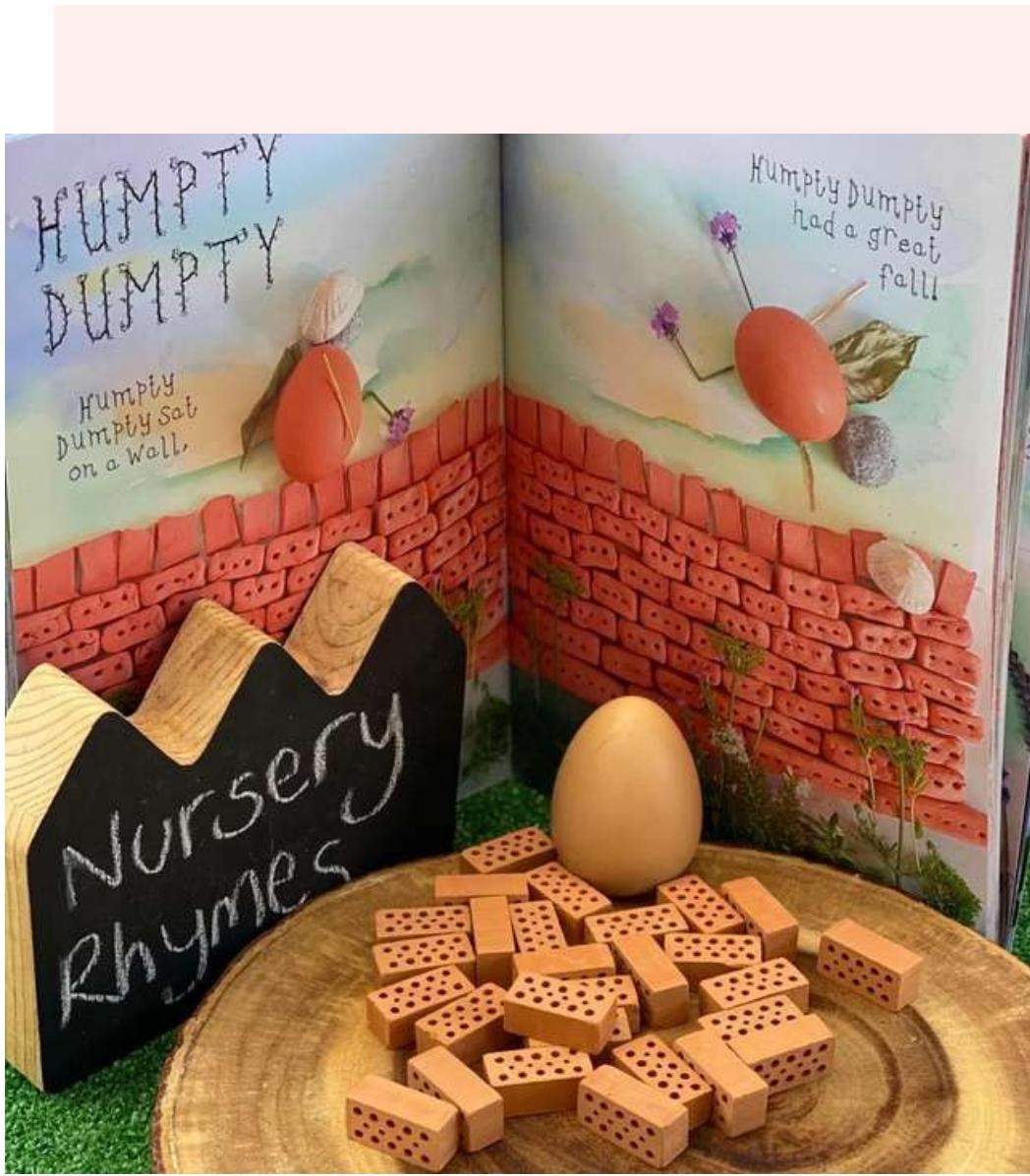
hipótesis



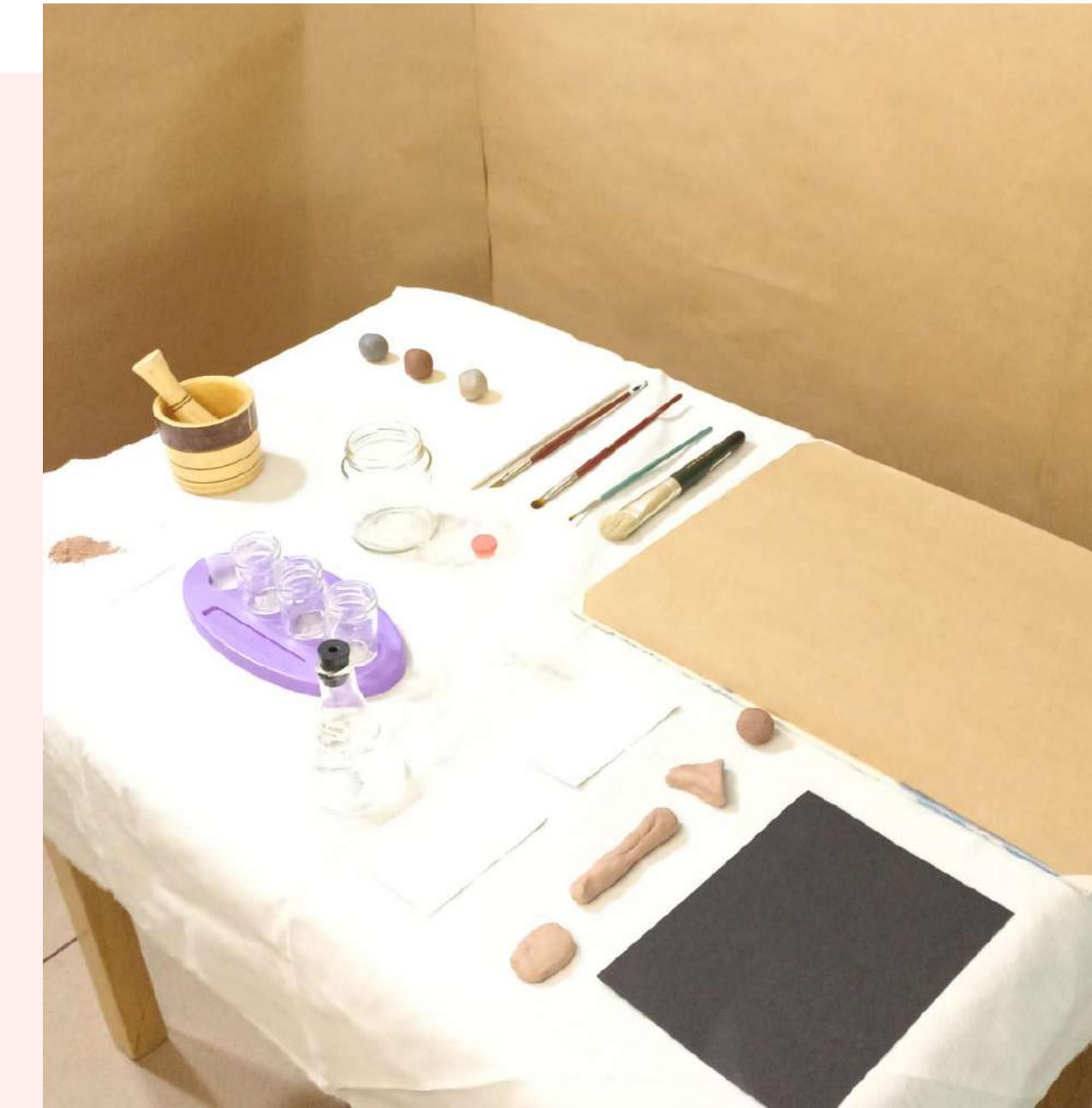
# INVITACIONES DE JUEGO CON *arcilla*



# INVITACIONES DE JUEGO CON arcilla



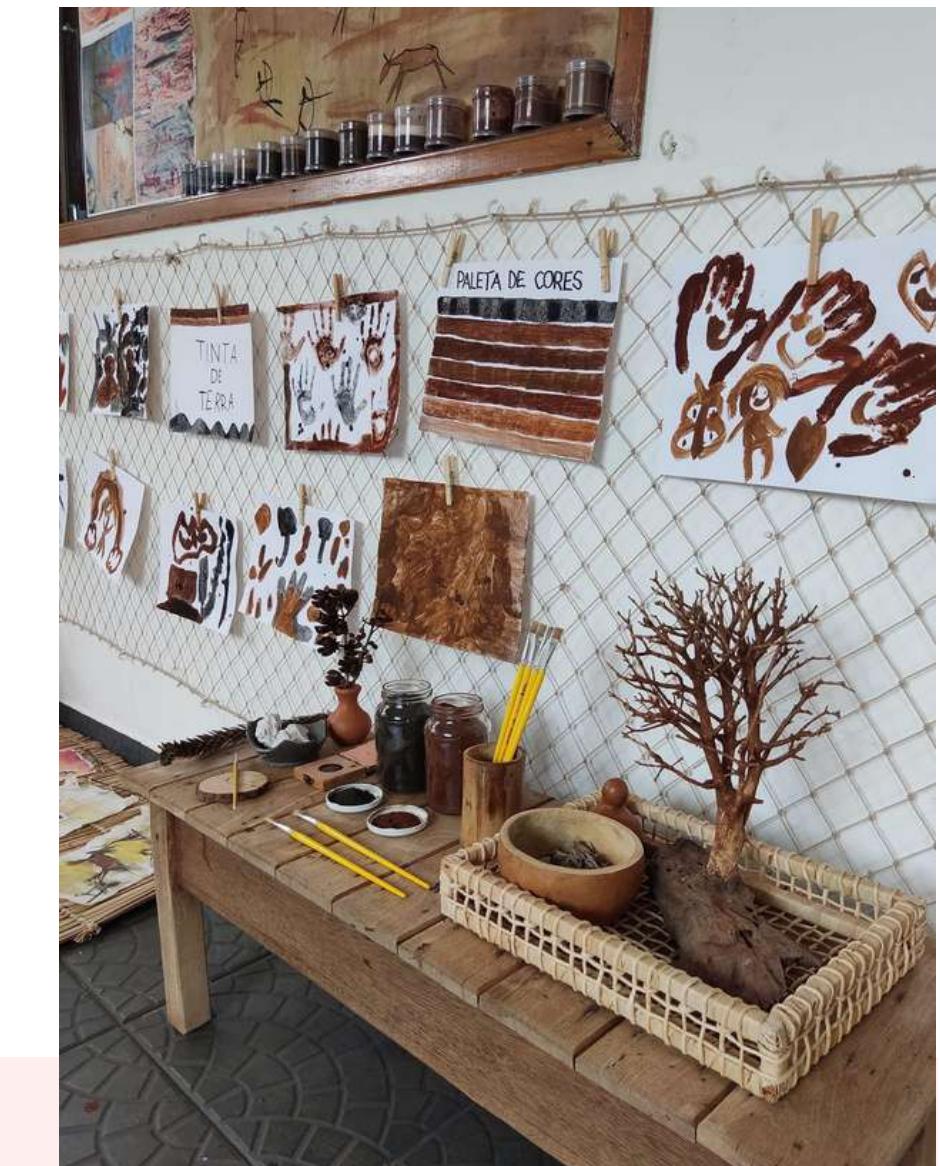
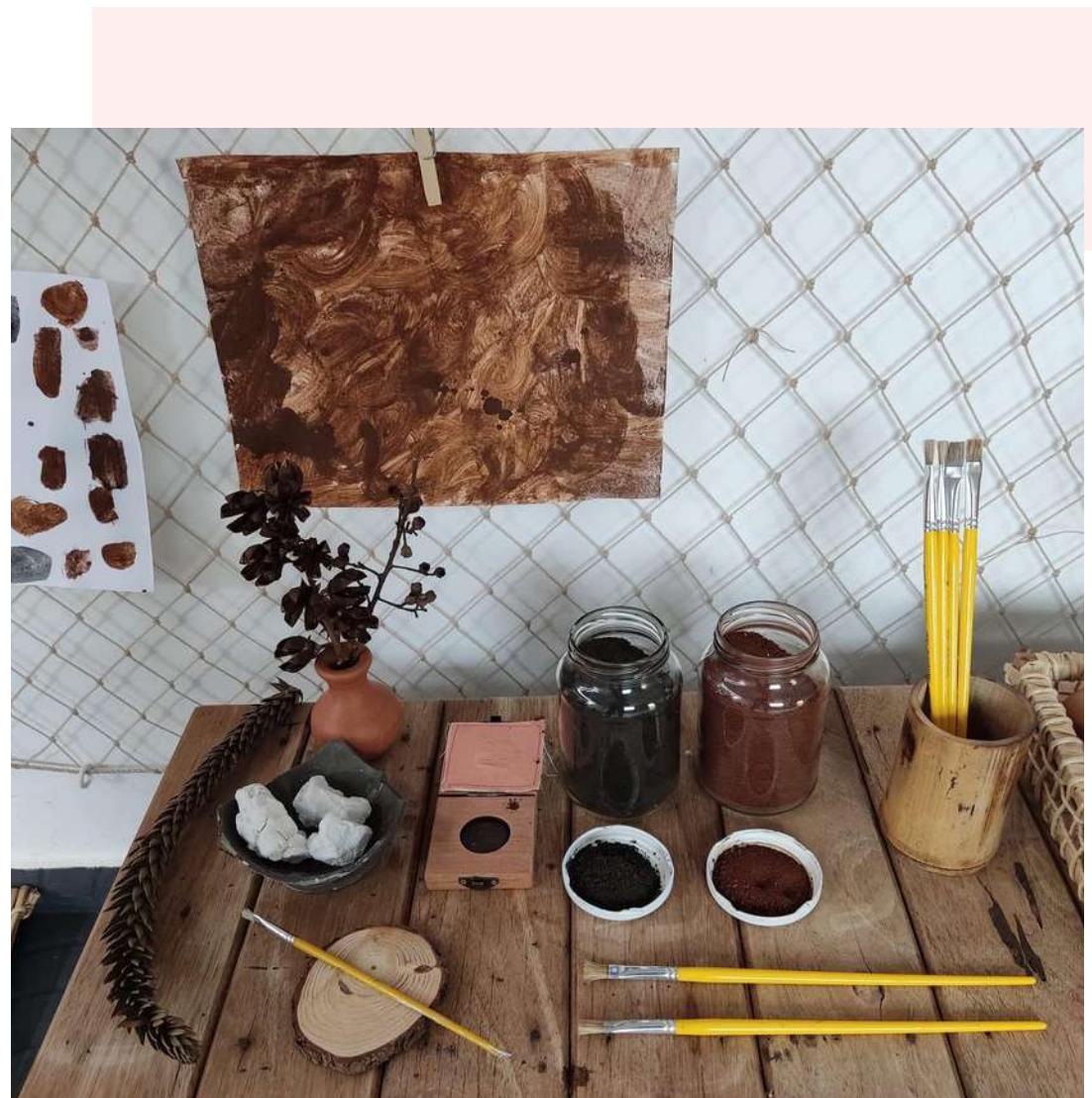
# INVITACIONES DE JUEGO CON *arcilla*



# INVITACIONES DE JUEGO CON *arcilla*



# INVITACIONES DE JUEGO CON arcilla





Stem del atelier de arcilla



Maestras  
de infancia



## Método científico

preguntas  
investigación  
hipótesis  
experimentación  
analizar y concluir  
reportar resultados

el niño como  
investigador

## Proceso creativo

formulación del problema  
(primera impresión)  
preparación (intento de  
solución )  
incubación (esfuerzo no  
consciente )  
iluminación (idea )  
verificación (desarrollo  
consciente )

# *El niño como investigador*



Thiago: "Esta arcilla roja está más suave que estas, porque están duras, se siente bien, se aplasta muy suave."

"Mira cómo puedo hacer huecos y pintar."  
"

"Vamos a hacer el experimento, con número dos de agua (vaso medidor) y polvillo."

Luego toma el pincel redondo: "Este me gusta, se siente muy gordo el color.'

Después de experimentar con los diferentes tamaños y trazos de pincel, observa las piezas duras de arcilla, toma una pipeta con agua y las moja para luego garabatear en una gran pared, escribir su nombre y finalmente medir su estatura.



# Mindset del stem

en el QUÉ?



# Mindset del stem

observación  qué ves?

Vocabulario del stem

descripción de  
lo que ves...

expandimos nuestros  
intereses

estructura del stem

# Vocabulario en el stem

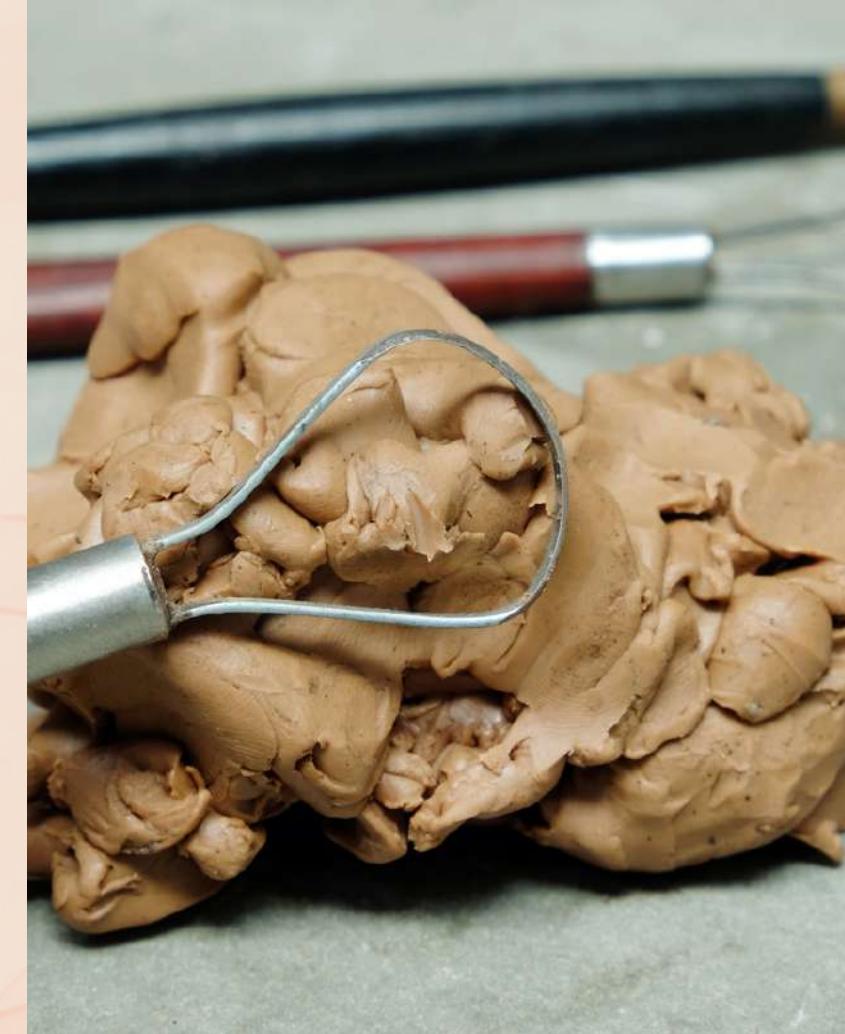
Sentidos, conciencia, recordar,  
observar.

# La ciencia como pensamiento

observar, preguntarse,  
experimentar, predecir,  
cuestionar, descubrir,  
identificar, describir.



# La tecnología como vocabulario en el stem



rodillo, devastadores, agua,  
arcilla, pinceles, pintura,  
atomizador, mesa de luz.

# La ingeniería como vocabulario en el stem



construir, nivelar,  
halar, pulir,  
estructura,  
enrollar, pegar.





# Las matemáticas como vocabulario en el stem



secuencias, volumen,  
medición, patrones,  
comparación, velocidad,  
peso, tiempo, tamaño,  
forma, color.



# *Abrazando el stem en clase*

# Abrazar el stem

reflexión

vocabulario

preguntas  
dirigidas

# Vocabulario del stem en el atelier

## CIENCIA

- observar
- maravillarse
- experimentar
- predecir
- cuestionar
- descubrir
- identificar
- describir

## TECNOLOGÍA

- mesa de luz
- espejo
- linterna
- mortero
- herramientas de arcilla
- herramientas de pintura
- alambre
- herramientas de arte

## INGENIERÍA MATEMÁTICA

- construir
- diseñar
- hacer
- nivelar
- maquinar
- empujar
- halar

- medir
- formular
- cuantificar
- forma
- tamaño
- color
- comparación
- igualdad
- peso
- tiempo
- velocidad



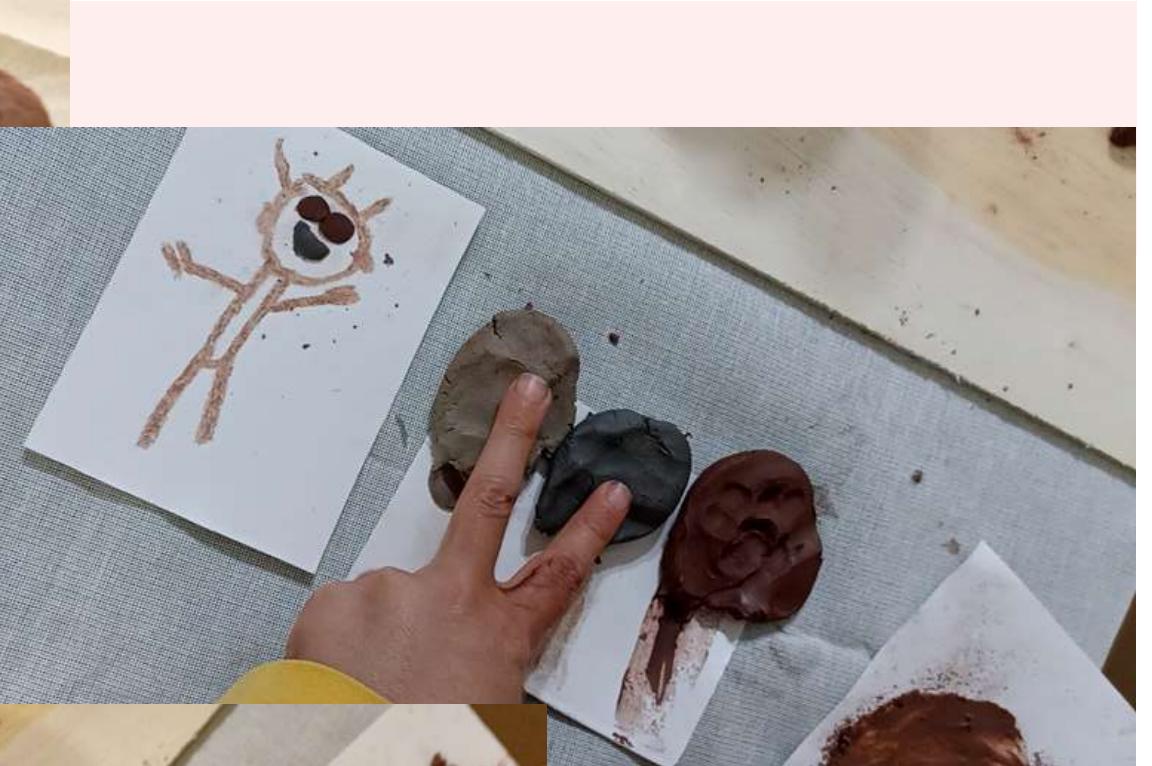
Nutre al investigador y nutrirás el stem

## Ejercicio 3:

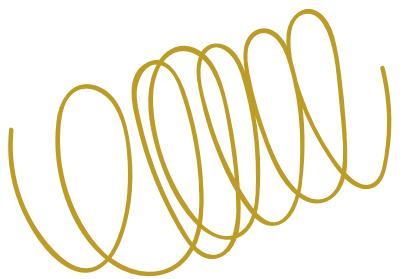
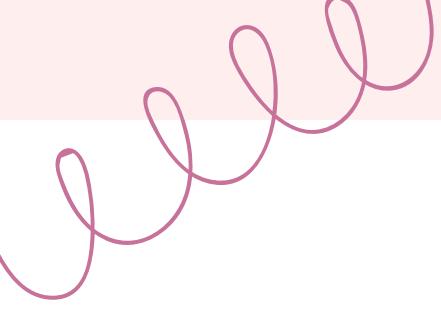
Prepara una invitación de juego  
con el lenguaje de la arcilla

# La documentación pedagógica

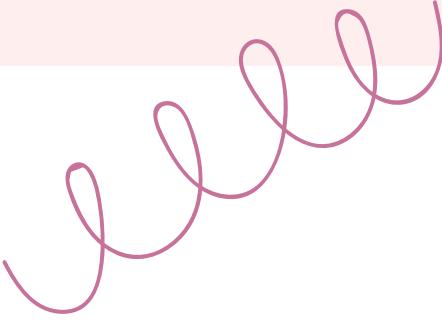
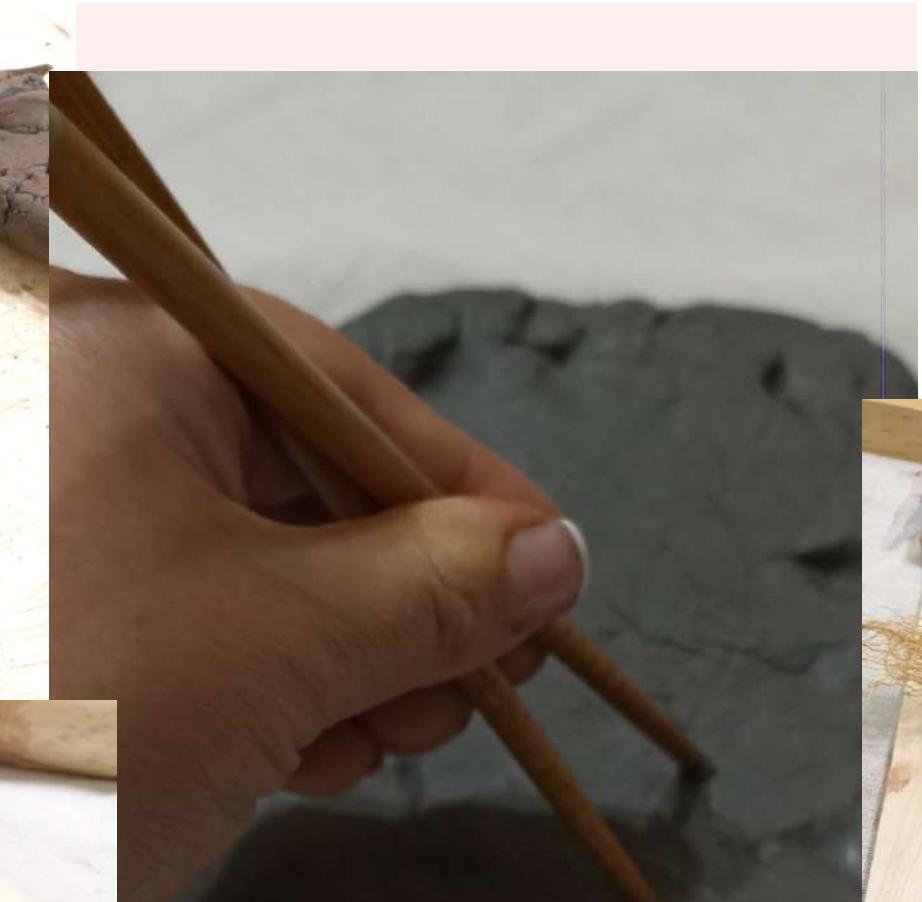
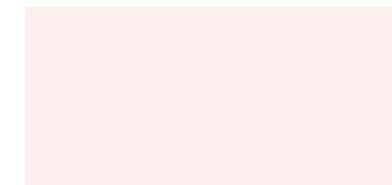
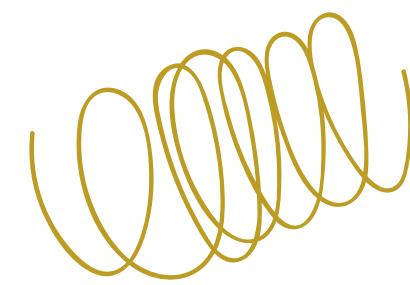


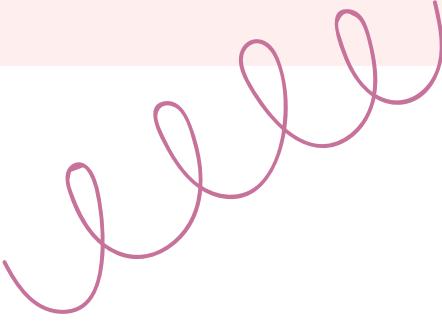
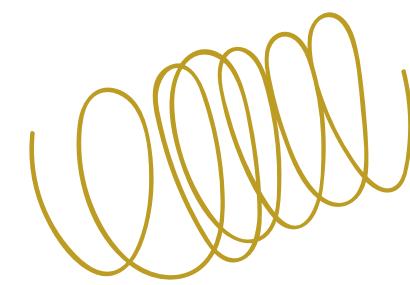


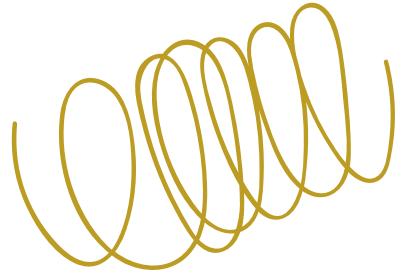
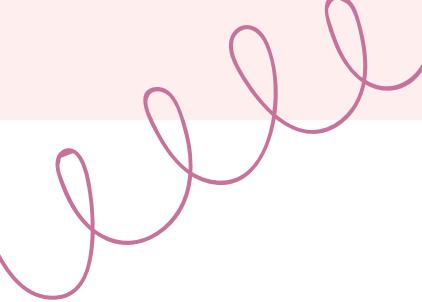




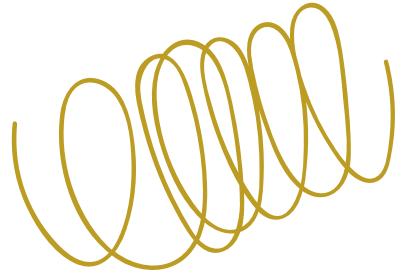
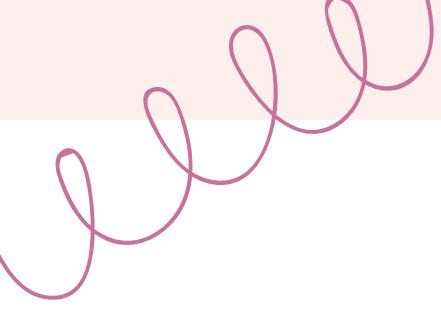


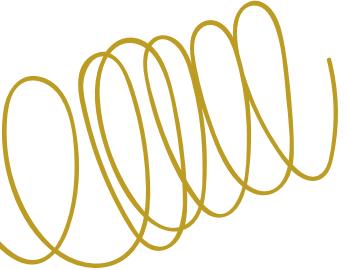
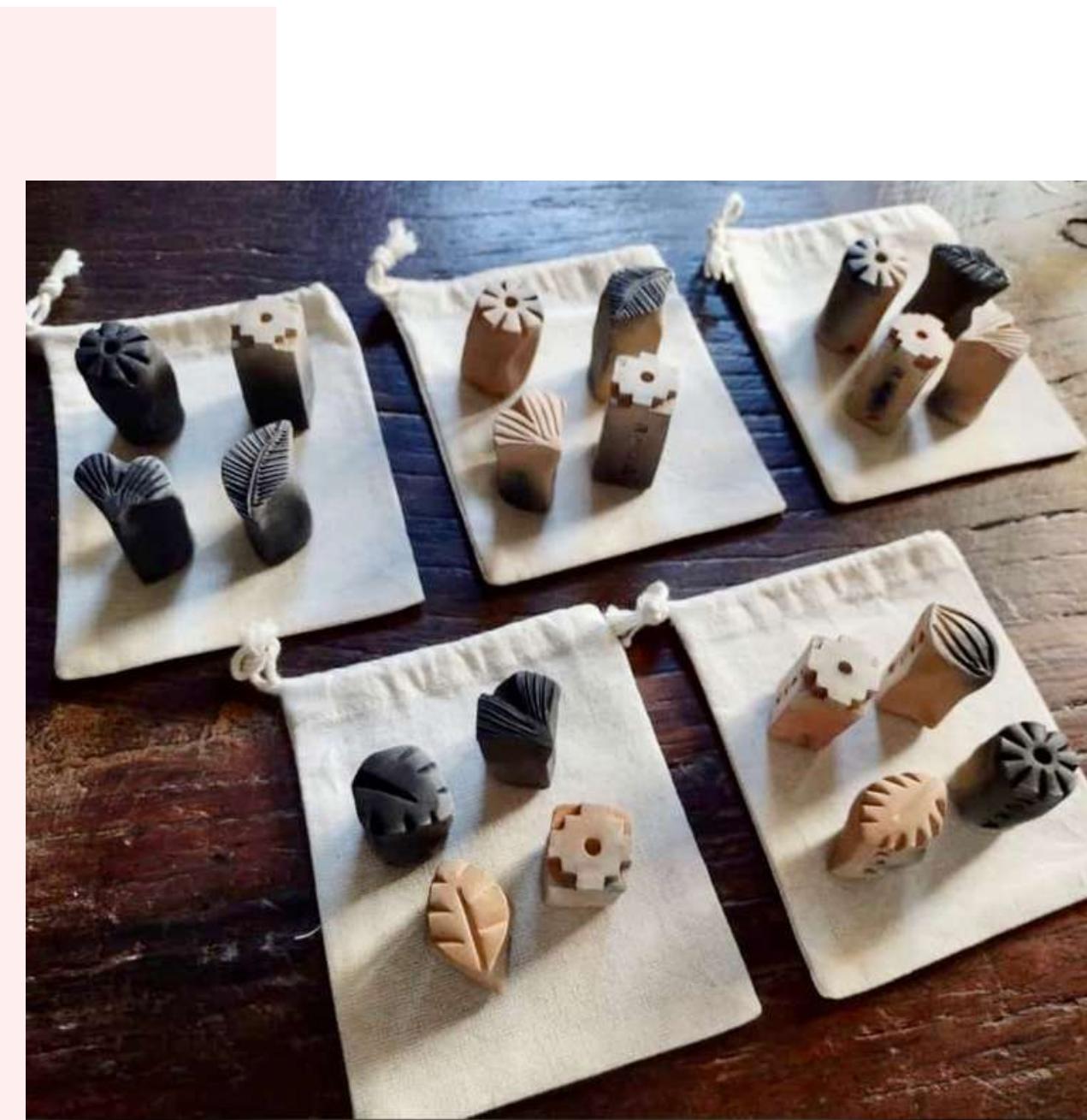
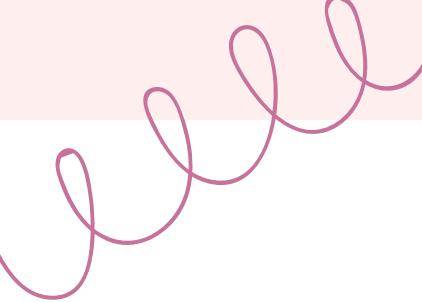


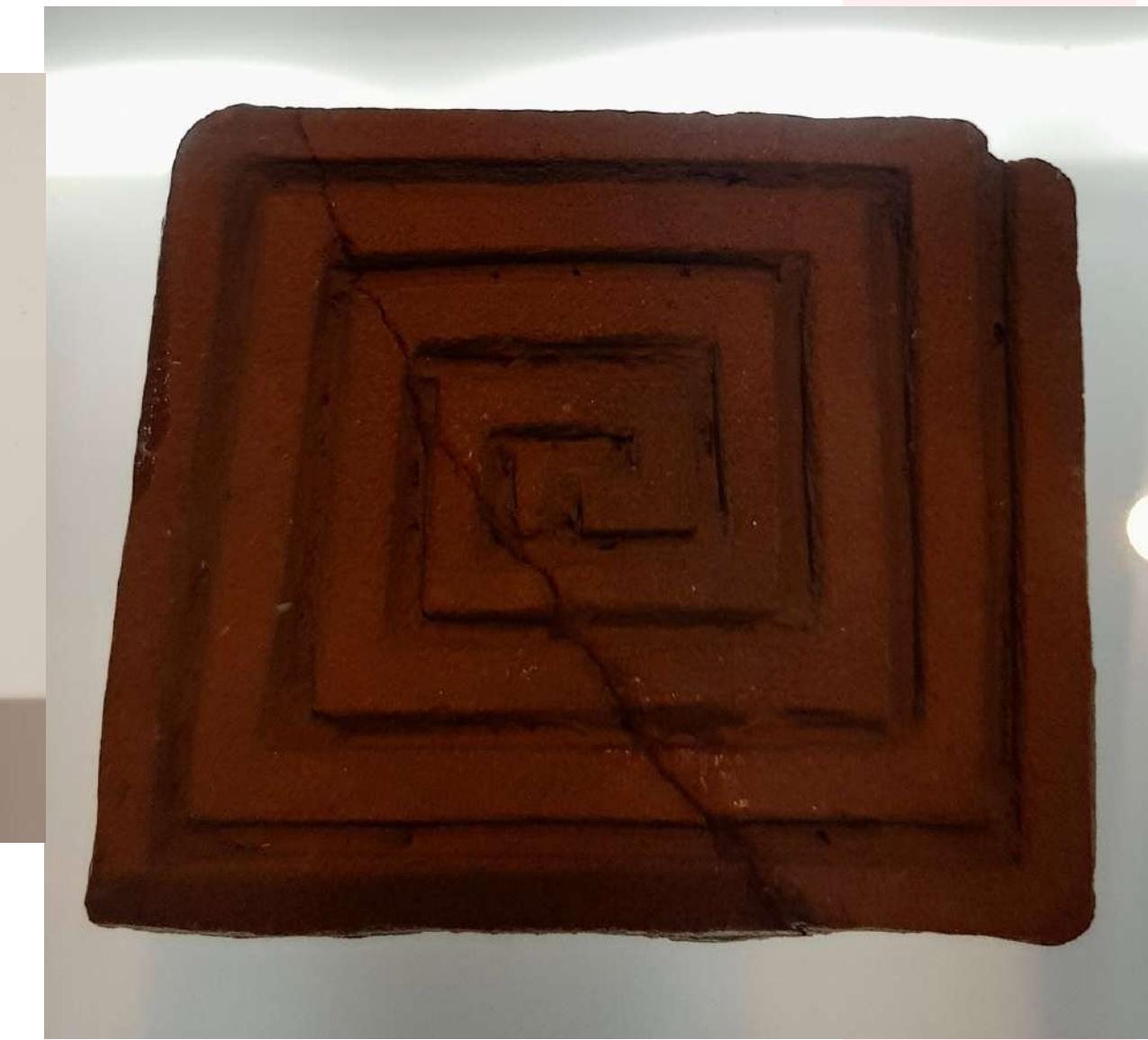
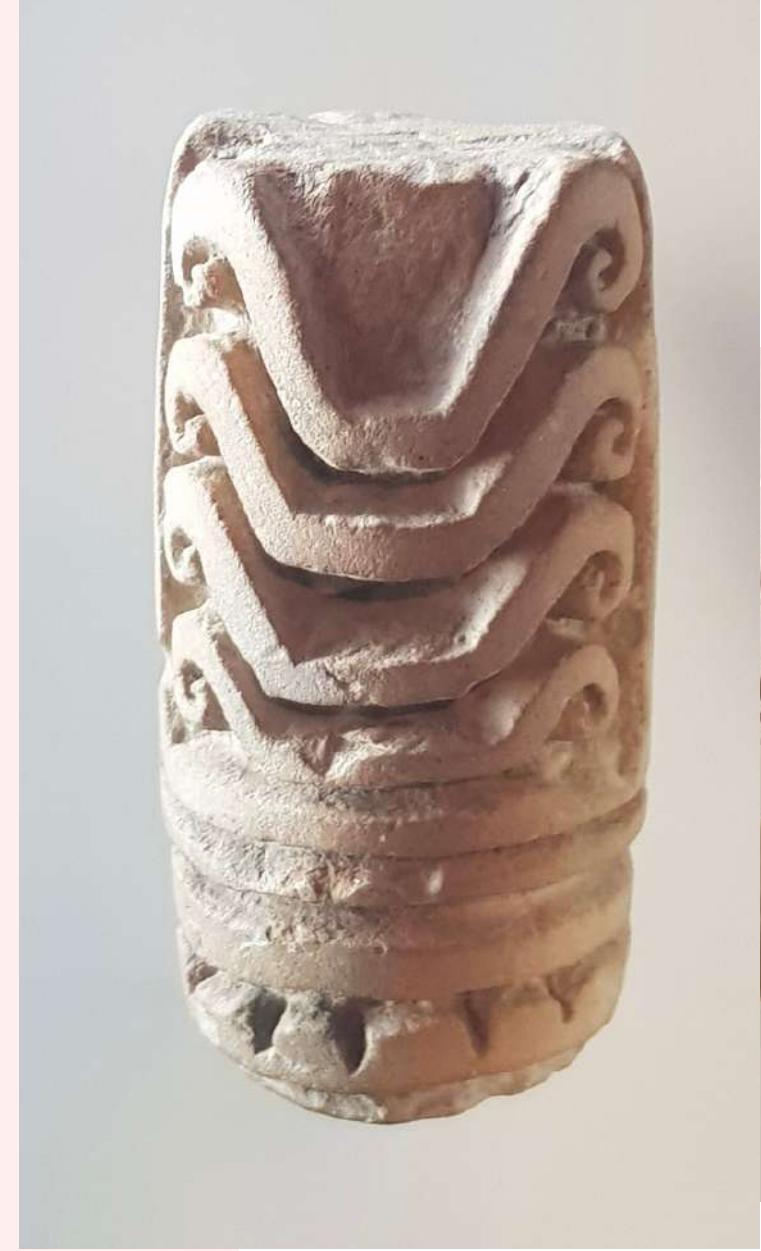


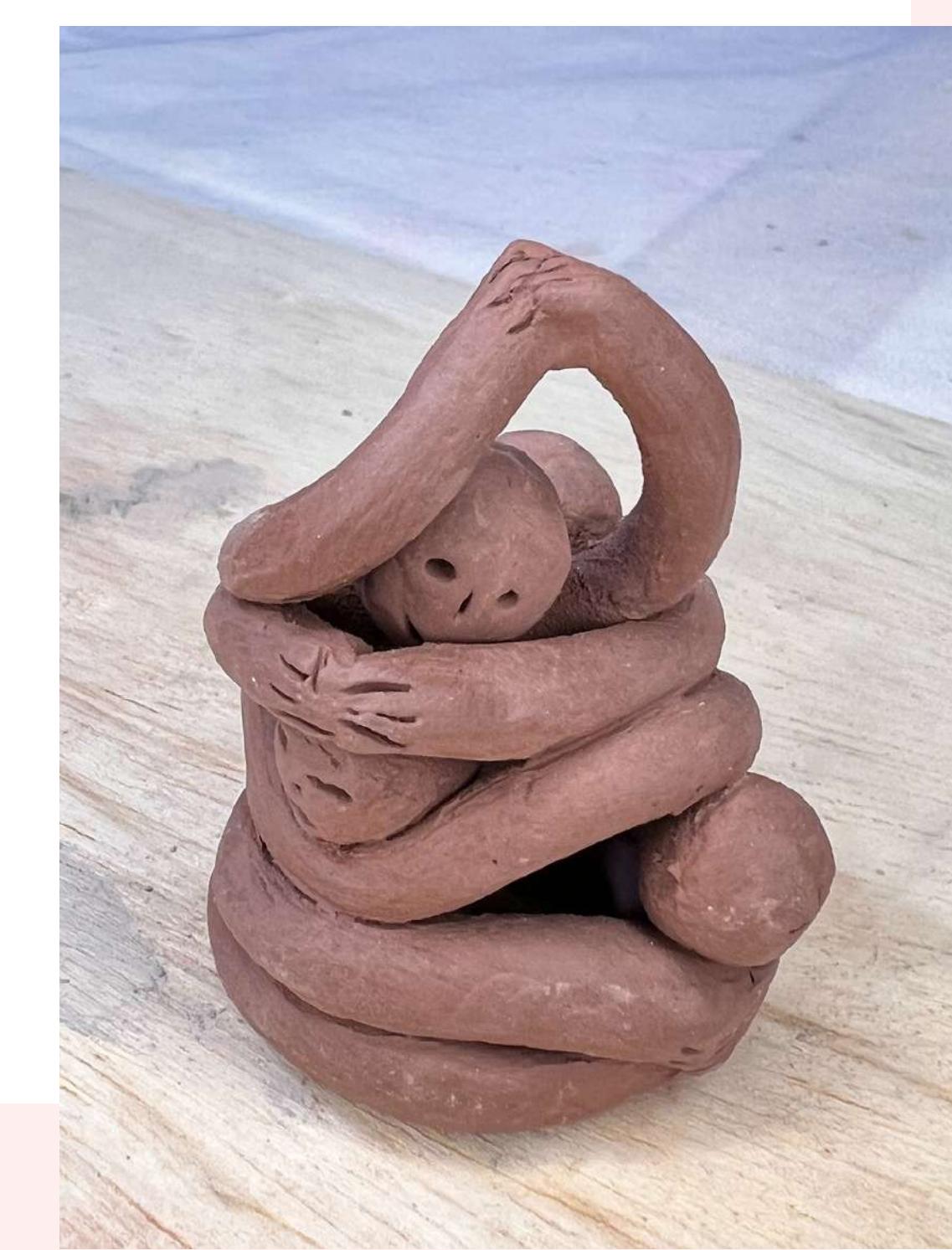
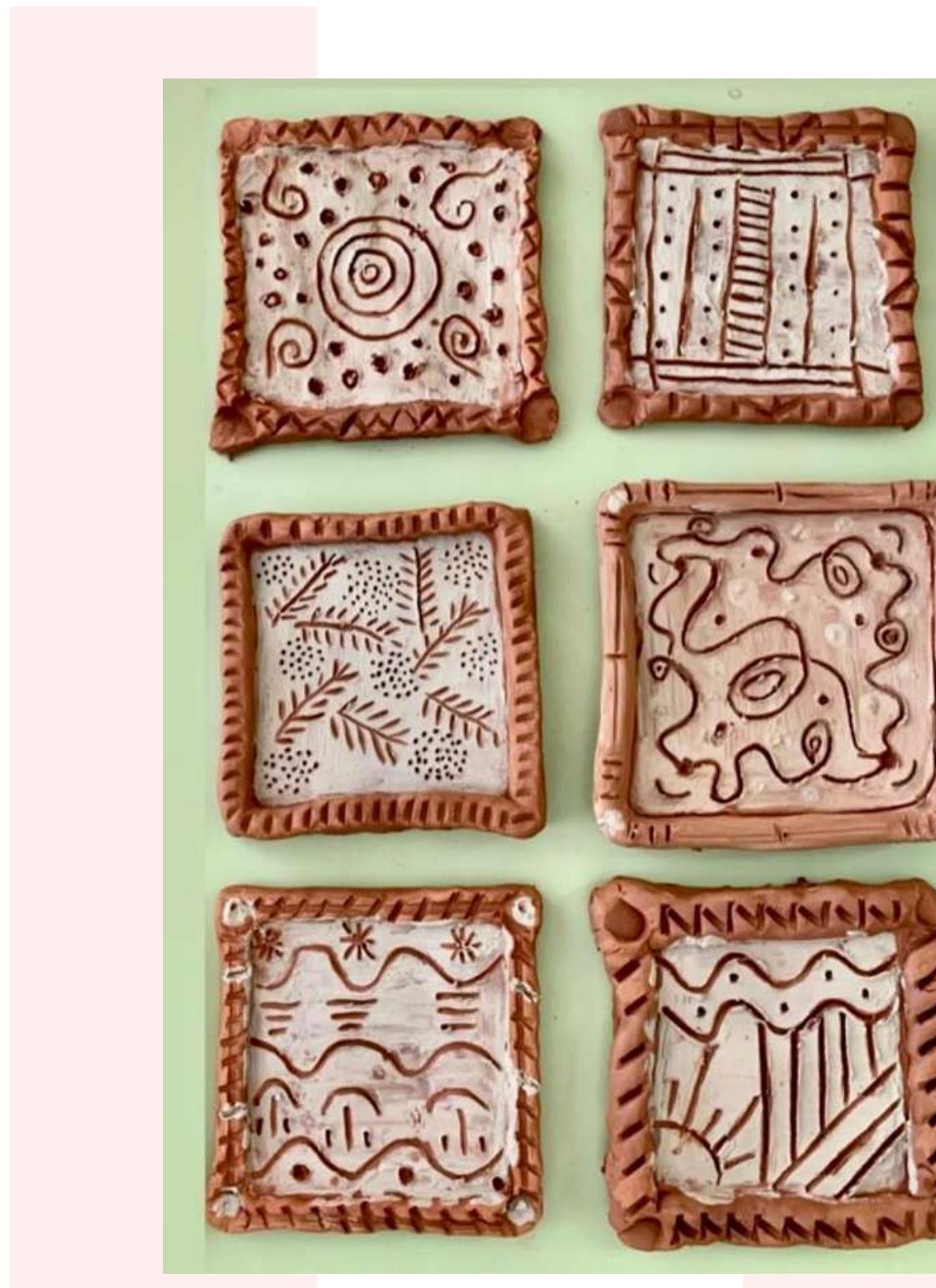






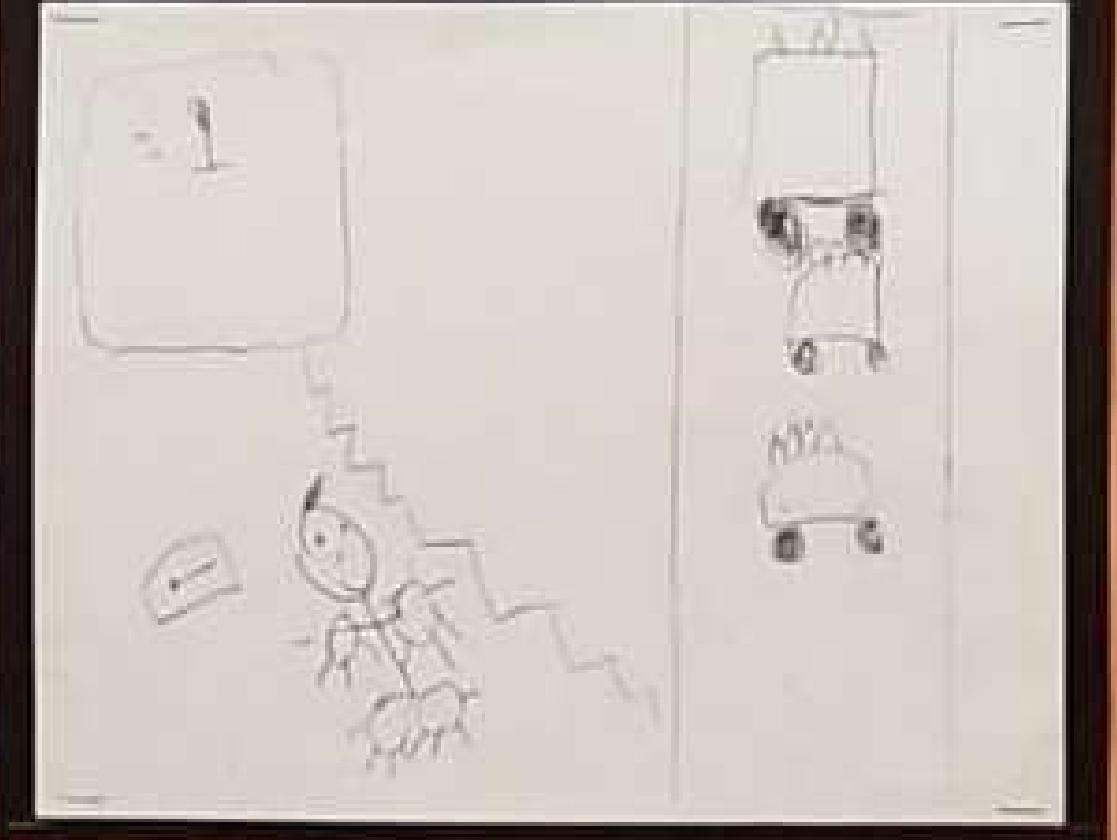
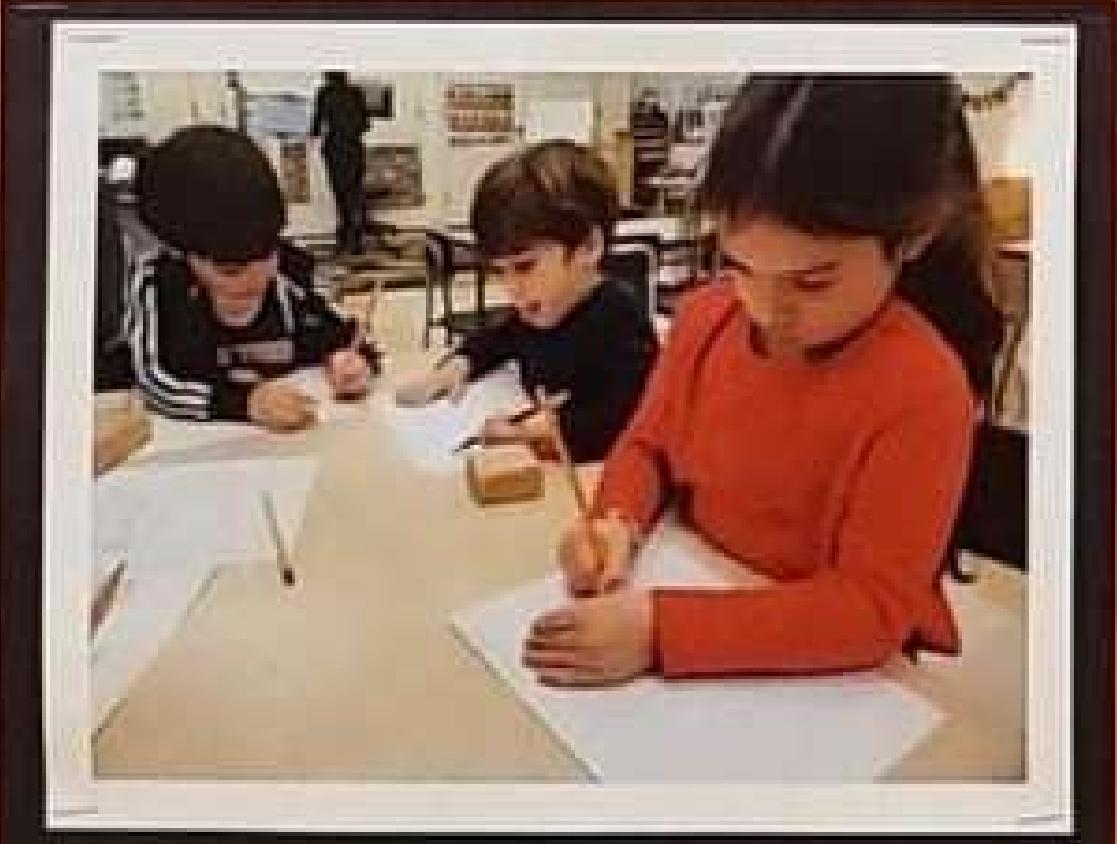
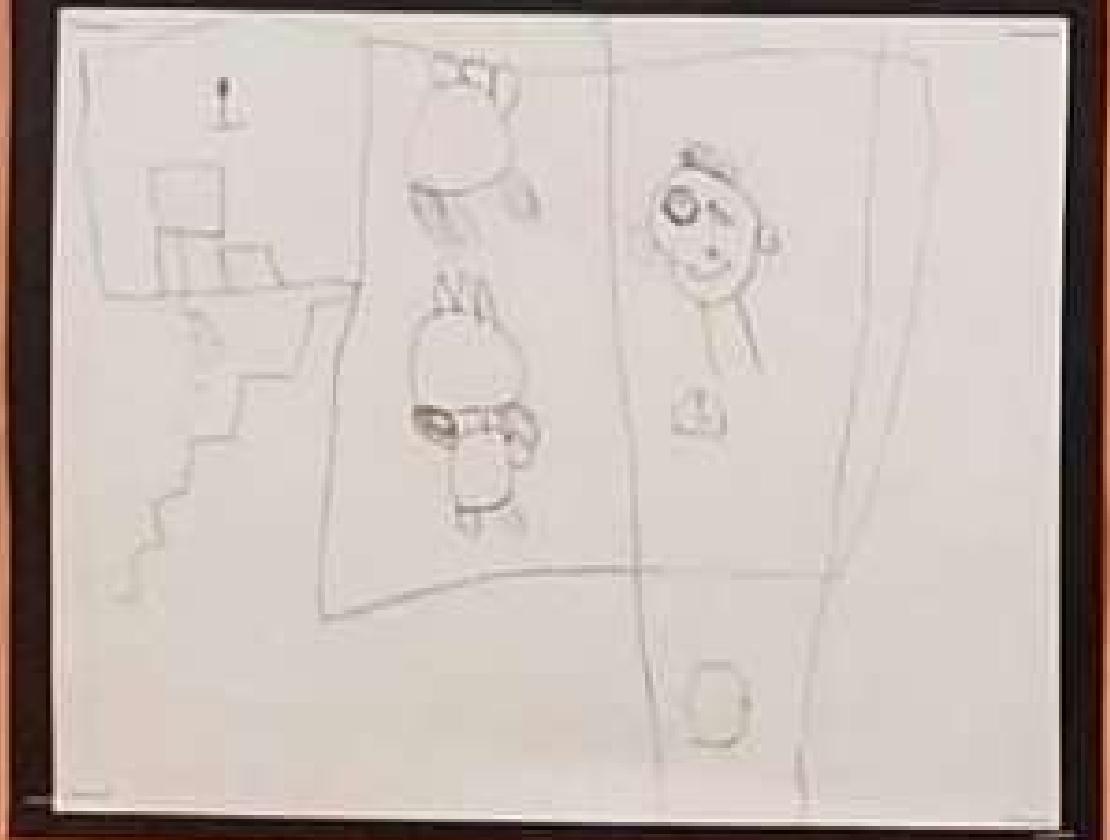
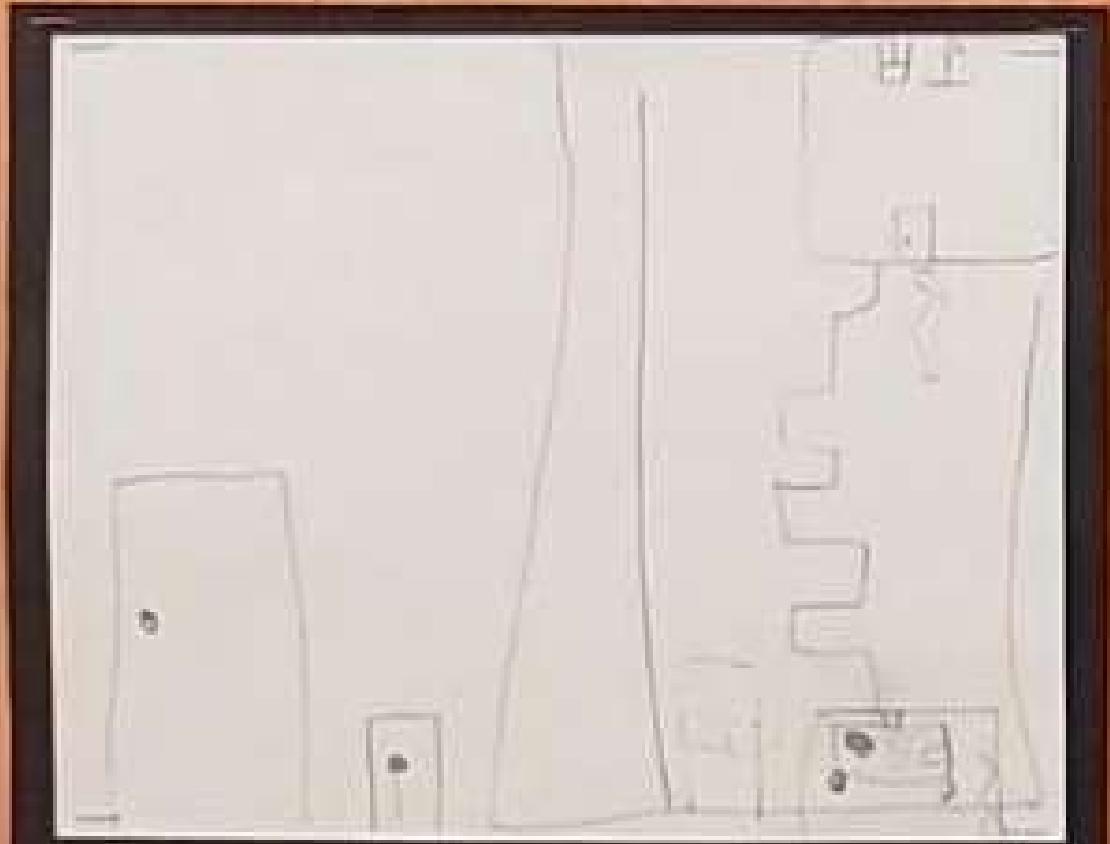






The children of PK 3 began to think more about the interior of a firehouse, and what may be found inside. In order to think more concretely about the layout, specific rooms, and possessions within a firehouse, we invited children to become "architects," creating their very own (firehouse) blueprints!

We discussed how space and size need to be intentional and clear. In order to create clear and defined lines, children utilized units blocks and rulers to support with their sketches, as they considered what rooms needed to be bigger and/or smaller than others.



**Maestras**  
*de infancia*

