



---

## Dibujo y creatividad en la infancia. Los talleres de dibujo de "Escola Imaxinada"

### Desenho e criatividade na infância. Os ateliês de desenho da "Escola Imaxinada"

### Drawing and Creativity in Childhood. The Drawing Workshops of "Escola Imaxinada"

Vicente Blanco Mosquera<sup>1</sup>



<https://orcid.org/0000-0002-5767-4116>

Salvador Cidrás<sup>2</sup>



<https://orcid.org/0000-0001-9011-8085>

**Resumen:** La práctica del dibujo en la escuela es el reflejo de un contexto en el que la educación artística no interesa socialmente y no es promovida por las instituciones lo que repercute en la escasa formación del profesorado en el área. En este artículo analizamos en primer lugar dos visiones del dibujo fuertemente arraigadas en el contexto escolar que inhiben la creatividad: el «dibujo de copia» y el «dibujo libre». A continuación, mostramos una serie de talleres de dibujo llevados a cabo con niños y niñas de infantil resultado de nuestra investigación artística y educativa como artistas y profesores en una facultad de profesorado. Estos talleres están basados en los procesos creativos propios de las artes y parten del dibujo como una acción de exploración que permite relacionarnos con el mundo que nos rodea. Todos ellos comparten una serie de características: a) incidir en la idea de proceso, es decir, descubrir formas de hacer abiertas que no buscan un único resultado; b) experimentar con diferentes materiales, técnicas y lenguajes artísticos; c) favorecer la creación de un imaginario y estilo personal apartándose de respuestas estereotipadas y convencionales; d) y educar el sentido estético.

**Palabras clave:** Dibujo Infantil. Creatividad. Educación Basada en las Artes. Educación Estética. Infancia.

**Resumo:** A prática do desenho na escola reflete um contexto de falta de interesse e de promoção da Educação Artística nas escolas, fatores que tem impactado na escassa formação de professores da área.

---

<sup>1</sup> Doctor en Bellas Artes. Profesor en la Facultad de Formación del Profesorado de Lugo. Universidade de Santiago de Compostela. [vicente.blanco@usc.es](mailto:vicente.blanco@usc.es)

<sup>2</sup> Doctor en Humanidades. Profesor en la Facultad de Formación del Profesorado de Lugo. Universidade de Santiago de Compostela. [salvador.cidras@usc.es](mailto:salvador.cidras@usc.es)

Neste artigo, inicialmente analisamos duas visões de desenho fortemente enraizadas no contexto escolar que inibem a criatividade: "desenho de copia" e "desenho livre". A seguir, compartilhamos uma série de ateliês de desenho realizadas com meninos e meninas como resultado de nossa pesquisa artística e educacional como artistas e professores que atuam com a formação docente em uma Universidade. Estes ateliês baseiam-se nos processos criativos próprios das artes e partem do desenho como uma ação de exploração que nos permite nos relacionar com o mundo que nos rodeia. Todos compartilham uma série de características: a) incidir na ideia de processo, ou seja, descobrir formas abertas de fazer as coisas que não buscam um único resultado; b) experimentar diferentes materiais artísticos, técnicas e linguagens; c) favorecer a criação de um estilo imaginário e pessoal, afastando-se de respostas estereotipadas e convencionais; d) e educar o senso estético.

**Palavras-chave:** Desenho Infantil. Criatividade. Educação Baseada nas Artes. Educação Estética. Infância.

**Abstract:** The practice of drawing at school is a reflection of a context in which artistic education is not of social interest and is not promoted by institutions, which has an impact on the poor training of teachers in the area. In this article we first analyze two views of drawing strongly rooted in the school context that inhibit creativity: «copy drawing» and «free drawing». Then we show a series of drawing workshops carried out with children in kindergarten as a result of our artistic and educational research as artists and teachers in a Teacher Training Faculty. These workshops are based on the creative processes of the arts that understand drawing as an action of exploration that allows us to relate to the world around us. All of them share a series of characteristics: a) to emphasize the idea of process, that is, to discover open ways of doing things that do not seek a single result; b) to experiment with different materials, techniques and artistic languages; c) to favor the creation of a personal imaginary and style, moving away from stereotyped and conventional responses; and d) to educate the aesthetic sense.

**Key Words:** Children's drawing. Creativity. Art Based Education. Aesthetic Education. Childhood.

## I. Problemáticas en torno al dibujo

La situación del dibujo en la escuela es el reflejo de un contexto en el que la educación artística no interesa socialmente y no es promovida por las instituciones. Prevalece una visión del arte como actividad superficial, infantilizada y de entretenimiento, frente a las disciplinas «serias» e «importantes». En la práctica educativa, estas cuestiones se traducen en una escasa cultura metodológica creativa y de procesos que repercute en la escasa formación del profesorado.

Las actividades de dibujo han quedado relegadas al llamado «dibujo libre» o de «copia», y ambas posibilidades presentan problemáticas que es necesario revisar. Por «dibujo de copia» nos referimos a ejercicios de copia o coloreado de modelos prediseñados por las personas adultas: las denominadas «fichas».

Desde los profesionales del área existe un acuerdo general en que los ejercicios que promueven las fichas –los dibujos de copia y de colorear de imágenes prediseñadas– son perjudiciales para la expresión creativa de la infancia. Desde hace más de 100 años podemos encontrar voces formadas y autorizadas que se muestran muy críticas con este tipo de metodologías.

Rousseau, en su famoso libro *Emilio*, publicado en 1879, introduce el dibujo como herramienta indispensable para el desarrollo de la percepción en la infancia y rechaza los dibujos de copia de láminas en la educación infantil, un método que hasta el momento había sido empleado en el dibujo académico.

Muy bien guardaré [al niño Emilio] de tomarle un maestro de dibujo que solo imitaciones le de a imitar, y solo dibujos le haga dibujar, quiero que no tenga otro

maestro que la naturaleza, ni otro modelo que los objetos: que tenga presente el original mismo, no el papel que le representa; que copie una cara de una cara, un árbol de un árbol, un hombre de un hombre, para que así se acostumbre a observar bien los cuerpos y su apariencia, no a creer que mentiras e imitaciones convencionales son imitaciones verdaderas (En BORDES, 2007, p. 39).

A mediados del siglo XX, Lowenfeld, un referente de la educación artística, alertaba de los peligros de los dibujos de copia: la copia anula la creatividad, impide incorporar la experiencia personal de los niños y niñas ante lo que están dibujando, anula su imaginario personal, frustra sus procesos personales y los hace dependientes de estos modelos adultos.

Los ejercicios de copia frenan el impulso natural por dibujar. Al imponer esquemas de representación que no son propios de la infancia, el niño o la niña no es capaz de copiarlos y considera un fracaso su propio dibujo. Además, establece jerarquías entre los dibujos, y las personas en edad infantil, a medida que crecen, empiezan a ser conscientes de que sus dibujos van a ser valorados por otras personas de acuerdo a unos criterios estéticos como «buenos» o «malos» dibujos, lo que fomenta que dejen de dibujar (LOWENFELD y BRITAIN, 2008).

En nuestra área de conocimiento, la educación artística, a estos esquemas e imágenes prediseñadas importadas a través de imágenes comerciales se denominan «estereotipos» y es uno de los principales problemas al que nos enfrentamos. El problema de los estereotipos en las primeras etapas educativas se define como «el uso y abuso de esquematismos gráficos, cromáticos o plásticos que, siendo ajenos a la expresividad singular y natural de las experiencias infantiles, pueblan la generalidad de sus producciones plásticas» (AGUIRRE, 2005). Este autor señala que, para estimular trabajos más personales, es necesario desterrar del imaginario infantil estos esquemas configurados que proceden, en la mayoría de los casos, del mundo adulto.

En estos ejercicios subyace la idea de que el dibujo infantil es una versión incorrecta o incompleta de una versión «superior» a alcanzar. En occidente, el modelo –heredero de los la racionalidad científica que surge a partir del Renacimiento– es el «realismo visual», entendido como una representación fiel y objetiva de la realidad. En consecuencia, la mayoría de las producciones de los niños y niñas son vistas como defectuosas. A día de hoy, nuestro alumnado, futuros docentes, afirman casi mayoritariamente que no saben dibujar y su criterio para valorar un dibujo es el parecido visual con el original (entendido de forma fotográfica).

De acuerdo con las ideas de autores como MATTHEWS (2003) y ATKINSON (2002), la imposición del realismo visual como criterio de valoración sacrifica otras comprensiones del mundo muy importantes para la infancia. El dibujo, al igual que cualquier lenguaje, no es un proceso imitativo, sino creativo, un proceso a través del cual creamos nuestras propias reglas, que cambian a medida que crecemos. En vez de «realismo visual», es más fácil entender los procesos de la infancia si hablamos de «realismo cognitivo». Cuando un niño o una niña dibuja, incorpora, no solo lo que ve sino lo que

conoce; todo aquello que tiene que ver con sus experiencias, sus sentimientos, sus expectativas o sus deseos. Es por eso que los dibujos de la infancia no alcanzan las expectativas adultas de un «buen dibujo», porque muestran formas de representación que escapan de la convención visual.

Otro tipo de ejercicio presente en las aulas es el denominado «dibujo libre». Se basa en una concepción del dibujo como capacidad innata, un don, y por lo tanto solo es posible su educación en aquellos que lo poseen. Este enfoque refuerza la creencia de que no es necesaria la formación del docente en esa área porque cualquier mínima intervención podría frustrar la autoexpresión propia de la infancia. En ese caso la mayoría de personas adultas optan por dejar hacer por hacer, sin ningún tipo de reflexión sobre lo que está sucediendo en ese momento.

Debemos tener mucho cuidado con el adjetivo «libre» que se utiliza con frecuencia desde la didáctica: «dibujo libre», «juego libre», «exploración libre», etc. El adjetivo «libre» invisibiliza los numerosos factores que nos condicionan y de los que debemos ser conscientes. En el mundo neoliberal en el que vivimos, donde la infancia es vista como un nicho de mercado, el pretendido «dibujo libre» de los niños y niñas está enormemente condicionado por las series de televisión, la publicidad, los juguetes, el diseño del espacio de juego... aspectos que transmiten imágenes estereotipadas, roles de género, competitividad, actitudes consumistas, etc. La pretendida libertad, es la libertad del mercado para crear un imaginario comercial que los niños y niñas adquieren y reproducen, y no para que la infancia desarrolle uno propio. Si cambiamos el adjetivo y, en vez de «libre», hablamos de experimentación o exploración «autónoma», quizás entendamos mejor el difícil reto que se nos presenta. Niños y niñas precisarán de nuestro conocimiento, apoyo y seguridad para trascender modelos estereotipados y poder encontrar un estilo personal que parta de sus propios intereses.

## **2. Los talleres de dibujo: estructuras para hacer y pensar**

Frente a estas consideraciones del dibujo infantil, proponemos una perspectiva del dibujo como proceso de descubrimiento, de registro de nuestra experiencia, de disfrute (que pueda fascinar y ser lúdico); una acción de exploración que permite relacionarnos con el mundo que nos rodea –siempre en movimiento, siempre en mutación–, que transforma nuestro entorno y también a nosotros mismos .

Nosotros entendemos la creatividad como una estructura que armamos para solucionar un problema que se nos presenta, lo suficientemente flexible para ser modificada o desmontada y poder crear otra ante una nueva situación. Como señala la artista y educadora Corita Kent (KENT; STEWARD, 2019), las estructuras son restricciones, una manera de limitar y, paradójicamente, todo lo que se puede construir a partir de restricciones es ilimitado. Por estructura no nos referimos a disciplina. Nos referimos a un contexto en el que una persona formada sepa organizar y establecer unos límites para dirigir la propuesta hacia su objetivo: unos límites de materiales, recursos, técnicas,

tiempos, cuidados, formatos, espacios.

Un taller de dibujo es una estructura de ese tipo. Para llevarlo a cabo es necesario un cambio profundo en la formación docente. Por un lado estaría la educación estética de los maestros y maestras, un factor que no suele ser tenido en cuenta en la preparación de profesorado. La educación estética implica educarse en referentes amplios que acojan la diversidad y permitan reconocer las producciones de la infancia como un valor en sí mismo y no como un cúmulo de errores que deben ser corregidos desde la perspectiva adulta. El otro aspecto sería cambiar la concepción del dibujo presente actualmente en el aula, valorando el proceso y no el resultado. Debemos revisar la idea preconcebida de que un buen dibujo es aquella representación realista de lo que vemos y entenderlo como una acción de exploración que, dentro de sus infinitas posibilidades, permite construir nuestro pensamiento (BLANCO, CIDRÁS, 2019).

Como artistas y profesores en una facultad de profesorado, nuestra investigación artística y educativa está basada en los procesos creativos propios de las artes a partir del diseño de talleres de dibujo con niños y niñas de infantil. Esto implica generar situaciones que aumenten las posibilidades de niñas y niños para crear, inventar y descubrir(se) incorporando experiencias, técnicas, conocimientos, actitudes, motivaciones y problemáticas, que les ayuden a establecer un mayor número de relaciones con el mundo que les rodea (BLANCO, CIDRÁS, 2021).

Estos talleres están basadas en los procesos creativos propios de las artes, entendidos como un campo de acción interdisciplinar que se caracteriza por:

- Aprender creando. Los niños y niñas crean formas significativas para sí (no para las personas adultas), a partir de sus experiencias;
- Incidir en la idea de proceso. Esto es, formas de hacer abiertas que no buscan un único resultado sino que son fruto de la prueba, de la observación y de la experimentación.
- Educar el sentido estético, disfrutando las cualidades de los materiales y generando y valorando un imaginario personal al margen de la convención y los modelos establecidos (imágenes que la cultura encasilla como infantiles pero que limitan el imaginario de los niños, en vez de enriquecerlo).
- Experimentar con diferentes materiales, técnicas y lenguajes artísticos. Se emplean medios de acción muy sencillos que hacen que los niños y niñas puedan trasladar su pensamiento de forma inmediata sobre el soporte.

Las propuestas se plantean desde la dinámica del taller y del juego siguiendo el principio didáctico de Bruno Munari: no decir qué hacer, sino cómo hacerlo transmitiendo las técnicas y reglas sin explicaciones. A través de ejemplos visibles, con acciones-juego muy perceptibles, se enseña cómo se hace. Se aprende jugando.

Son propuestas lo suficientemente abiertas para que se dé en ellas reflexión, se observen

aspectos de mejora y se incorporen herramientas capaces de generar conexiones con otras líneas de trabajo e investigación. Estos talleres están diseñados para que las personas que van a trabajar con la infancia valoren los procesos de exploración de los niños y niñas, de forma que las fracturas o situaciones inesperadas que suceden puedan ser retomadas para llevar a cabo nuevas líneas de investigación y evitar procesos cerrados.

Como profesionales tenemos que apoyar e incentivar las producciones de los niños y niñas que les permitan crear y explorar al margen de los modelos imitativos estereotipados y, de ese modo, descubrir formas de expresión propias y personales; formas de pensar y de pensarse.

### **3. Tres propuestas de dibujo en el aula**

Presentamos una selección de «talleres de dibujo» como una transferencia de la práctica artística a la educación que sirva para implementar la formación en metodologías activas, creativas y basadas en la experiencia. Estos talleres son realizados en el aula de Plástica de La Facultad de Formación de Profesorado de Lugo, en colaboración con niños y niñas de infantil de la Escuela Anexa. Posteriormente se comparten a la comunidad educativa a través de blog Escola Imaginada con el objetivo de acercar a otras escuelas metodologías basadas en las artes y contribuir al diseño de espacios y recursos educativos de calidad para el aula (WEB SITE ESCOLA IMAXINADA, 2019).

#### **3.1 Agujeros**

Planteamos esta propuesta mediante una intervención sencilla en el espacio: cerrar una zona del aula con papel. Es importante observar que con recursos fácilmente accesibles, como un trozo de papel, se puede conseguir un espacio de intervención-acción. En este caso trabajamos el concepto de agujero, que derivó después en «¿quién vive ahí?»

Leímos primero en asamblea un cuento para introducir la propuesta, *Frederick* de Leo Lionni, que dio lugar a algunas preguntas: ¿dónde viven los ratones?, ¿qué otros animales viven en madrigueras?, ¿cómo son por dentro?...

Al inicio, la acción se dio a través del grafismo, el dibujo con carboncillo, de forma que primero dibujaban los agujeros y, en el momento que cedió el papel, el agujero se volvió físico.

**Figura 1 y 2:** Acción de dibujo de los agujeros y rotura del papel



**Fonte:** Archivo de los autores, 2019.

Una vez dentro empezaron a surgir otros juegos, como dibujar animales. No sabíamos si lo relacionaban con estar debajo de la tierra o dentro de un muro, pero tampoco nos importó. Traspasar el agujero, para los niños y niñas implicaba acceder a otro lugar, una puerta de entrada a un espacio que planteaba nuevas posibilidades de acción.

**Figura 3:** Acciones de dibujo dentro del espacio



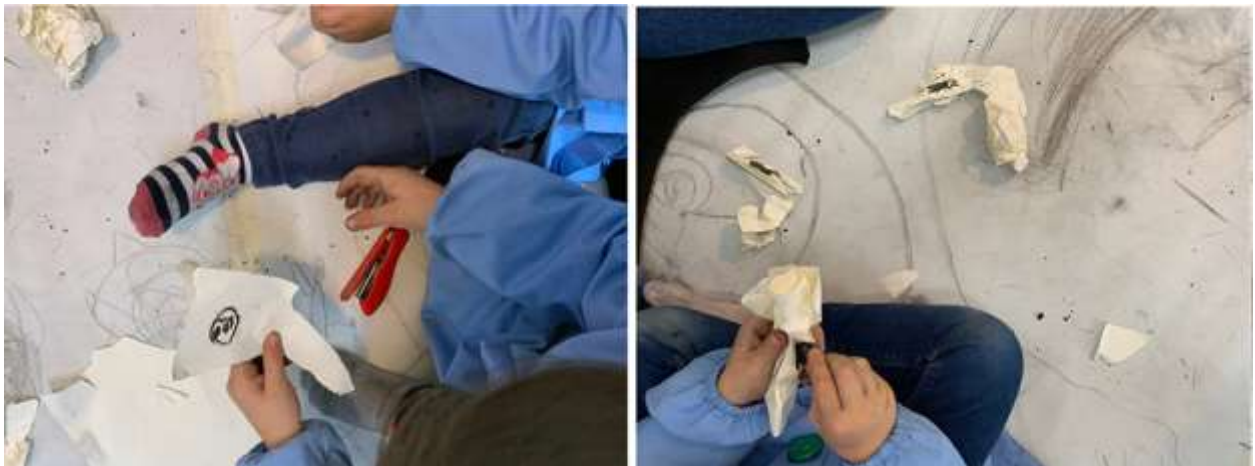
**Fonte:** Archivo de los autores, 2019.

Los carbonillos permiten el difuminado con los dedos, arrastrar en distintas posiciones e incidir sobre la mancha generando contrastes fuertes y sensaciones espaciales de perspectiva, figura, fondo, etc. Lo que recomendamos es que las instalaciones perduren en el tiempo, de manera que la memoria, el recuerdo, la intervención fortuita provoquen otras acciones. En este caso, después de unos días surgió la pregunta ¿quién vive aquí?

Volvimos a leer el cuento y formulamos la pregunta de quiénes podrían ser los habitantes de nuestro espacio. Seguidamente incidimos en la creación desde la construcción de formas y volúmenes (y no únicamente desde el grafismo) e introducimos como materiales trozos de papel, grapas y, por último, cinta de pintor para que elaboraran sus animales.

Una vez que las crianzas se concentran en la acción, empiezan a desarrollar sus propios procesos creativos: unas utilizan las grapas conformando su animal con diferentes partes, otras ponen atención en el arrugado del papel, creando volúmenes con las dobleces, etc. A continuación, introducimos el carbonillo por si quieren añadirle un elemento gráfico a su figura. Finalmente presentamos y compartimos nuestras creaciones con los demás.

**Figura 4 y 5:** Creación con papel, grapas y cinta de los seres de nuestro espacio.



**Fonte:** Archivo de los autores, 2019.

**Figura 6:** Producciones resultantes





**Fonte:** Archivo de los autores, 2019.

Señalar que para algunos niños y niñas este lugar con su carga de refugio, forma y grafismo, se convirtió en un espacio *performativo*; –entendido como un lugar de acción en el que se conectan numerosos lenguajes– donde las crianzas se transformaban en animales, teatralizaban historias o creaban nuevos juegos.

### **3.2 Hacemos cine**

Para este taller partimos del concepto de película de cine entendido como una secuencia de fotogramas donde las acciones se suceden unas antes que otras confluyendo cuestiones temporales y narrativas. En ese sentido cada fotograma funciona como una página de un álbum ilustrado.

Comenzamos contándoles un cuento, en este caso *La huerta de Simón* de Rocío Alejandro (Kalandraka Editora). A continuación, dividimos el libro en cuatro partes y, por grupos, los niños y niñas de 4 años realizaron los fotogramas de cada una de las partes de la historia desde su aportación personal. Dispusimos materiales, acetatos reutilizados y pasteles al óleo (que permiten el agarre en la lámina de acetato), para que dibujaran su propia escena. Una vez terminadas, se unieron en una secuencia conformando una película de celuloide.

**Figura 7 y 8:** Dibujos realizados con ceras al óleo sobre acetato



**Fonte:** Archivo de los autores, 2019.

**Figura 9:** Dibujos unidos en una secuencia conformando una película de celuloide



**Fonte:** Archivo de los autores, 2019.

Llegada la hora de la proyección, invitamos a otra clase e improvisamos una pequeña taquilla donde repartimos las entradas. Enrollamos todos los dibujos, a modo de bobina, y utilizamos un retroproyector para proyectar la película. Mientras íbamos contando la historia desenrollábamos la película sobre el retroproyector. La secuencia de acetatos se iba desplazando sobre la pantalla, generando movimiento.

**Figura 10:** Proyección de la película en el aula.



**Fonte:** Archivo de los autores, 2019.

La película es un recurso sencillo que permite trabajar aspectos narrativos, no solo a partir de cuentos, sino también de vivencias y experiencias personales o colectivas. Podemos hacer «documentales» de «la excursión al parque» o de «cuando una mariposa entró en clase», y guardar una colección de películas en el aula, como recurso creado por los niños que puede ser narrado en cualquier momento.

### **3.3 Dibujo de formas**

El dibujo de formas se planteó como taller de construcción para el que se diseñaron piezas de cartón que se ensamblan con facilidad. Estas piezas permiten a los niños generar elementos tridimensionales inmediatos, dándoles satisfacción y confianza para seguir explorando las posibilidades que ofrecen las distintas formas ranuradas. De nuevo, el juego canaliza el descubrimiento, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo.

Se llevaron a cabo dos talleres diferenciados por el tamaño de las piezas a ensamblar: unas más

pequeñas de alrededor de 15-20cm, y otras más grandes de entre 50-80cm. La dinámica en ambas propuestas es siempre la misma: iniciar el proceso montando alguna pieza y dejar que, poco a poco, los niños y niñas transgredan y exploren las posibilidades del ensamblado de las mismas.

**Figura 11:** Exploración y ensamblado de formas de cartón (50-80cms)



**Fonte:** Archivo de los autores, 2019.



**Figura 12 y 13:** Exploración y ensamblado de formas de cartón (15-20cms) y dibujo de observación.



**Fonte:** Archivo de los autores, 2019.

Las piezas se pensaron también como elemento de intervención. Así una vez montadas, los niños podían dibujar sobre el soporte con carboncillo o tizas y generar nuevos significados.

También se llevaron a cabo dibujos de observación de las formas resultantes, basados en la experiencia personal con ese elemento-forma que se iba a representar. Observar tiene relación con la capacidad de ver el mundo que nos rodea. El dibujo de observación, a diferencia del de copia, incorpora la experiencia personal ante aquello que se va a dibujar y por eso es significativo. Los niños y niñas observan y construyen una forma significativa para sí, que no tiene que coincidir con el modelo de copia realista centrándose en el proceso y aprendiendo a valorar la diversidad de resultados.

#### **4. Discusión**

Al comienzo de este artículo señalamos como, dentro del ámbito académico, el dibujo se plantea muchas veces desde en soportes que generan uniformidad y anulan el estilo personal. El enfoque valorado en las aulas y en las familias, de acuerdo a la tradición occidental, es el «realismo», entendido como mimesis o copia de imágenes y esquemas mentales que no son propios de la infancia y, en consecuencia, penaliza aquellas producciones que escapan de esa norma. Los libros y cuadernos de fichas de plástica comercializados refuerzan este enfoque. Para entender esta cuestión identificamos

dos concepciones de dibujo fuertemente arraigadas en la escuela, los denominados «dibujo de copia» y el «dibujo libre», y analizamos como fomentan y dan paso a imágenes y esquemas ajenos a las experiencias de la infancia –los denominados «estereotipos»–, y refuerzan la creencia de que no es necesaria la formación del docente en el área.

Frente a esta perspectiva proponemos una visión del dibujo desde la práctica artística, entendido como un medio para registrar nuestras experiencias, como un continuo proceso creativo que permite relacionarnos con el entorno, reinventar nuestras identidades y explorar otras formas de vivir al margen de modelos estereotipados. La escuela debe ser un espacio que proporcione referentes diversos y de calidad, contrarrestando la inevitable mercadotecnia infantil presente en los medios y el ámbito familiar. Por eso, como docentes, es fundamental aportar materiales y herramientas para que la expresión gráfica de los niños y niñas sea una prolongación del cuerpo, del gesto, de la persona: un espacio donde acción y pensamiento confluyen.

Para incorporar esta visión del dibujo en aula, mostramos algunas de las propuestas de dibujo fruto de nuestra investigación artística y educativa llevadas a cabo con niños y niñas de infantil y primaria en colaboración con escuelas, familias y colectivos interesados en metodologías activas. Todas ellas comparten una serie de características: incidir en la idea de proceso, es decir, descubrir formas de hacer abiertas que no buscan un único resultado; experimentar con diferentes materiales, técnicas y lenguajes artísticos; favorecer la creación de un imaginario y estilo personal apartándose de respuestas estereotipadas y convencionales; y educar el sentido estético.

La premisa en el diseño de talleres es utilizar siempre pocos recursos, facilitando el hacer de manera que los niños y niñas, de forma autónoma, se apropien de esa acción, la expanden y la hacen suya. Son recursos que pueden ser utilizados, muchas veces de manera espontánea, para afrontar las distintas experiencias, aprendizajes o problemas que van surgiendo desde la infancia.

Los talleres se comparten a la comunidad educativa a través del blog *Escola Imaxinada* para que puedan ser realizados en otros contextos (escuelas, familias, comunidades), pero siendo conscientes de que ninguno se va a vivenciar de la misma forma porque variará atendiendo a los procesos que surgen en ese momento y en ese lugar.

Reivindicamos la idea de taller como espacio donde el saber y el hacer confluyen y el aprendizaje es compartido. No partimos de una visión instrumental del dibujo, en cuanto adquisición de una habilidad técnica, sino de una visión crítica y emancipadora de las artes y la educación. Esto implica reconocer el dibujo como un medio primario que le da a los niños y niñas la posibilidad de crear, imaginar o registrar sus propios mundos y, al mismo tiempo, pensarlos con los demás.

## Referencias

- AGUIRRE, I. **Teorías y prácticas en educación artística**. Barcelona: Octaedro, 2005.
- ATKINSON, D. **Art in education: Identity and practice**. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 2002.
- BLANCO, V.; CIDRÁS, S. **Educar a través da arte. Cara a unha escola imaxinada**. Pontevedra: Kalandraka, 2019.
- BLANCO, V.; CIDRÁS, S. **Dibujar el mundo. Jugar crear compartir**. Barcelona: Octaedro, 2021
- BORDES, J. **La infancia de las vanguardias**. Madrid: Ediciones Cátedra, 2007.
- KENT, C., STEWARD, J. (2019) **Observar Conectar Celebrar. Las enseñanzas sobre creatividad de Sister Corita**. Barcelona: Gustavo Gil, 2019.
- LOWENFELD, V. y BRITAIN, L. W. **Desarrollo de la capacidad intelectual y creativa**. Madrid: Síntesis, 2008.
- MATTHEWS, J. **Drawing and Painting: Children and Visual Representation**. London: SAGE Publications, 2003.
- WEB SITE ESCOLA IMAXINADA**. Disponível em: <<http://www.escolaimaxinada.com> >. Acesso em: 05/02/21.

Recebido em: 13 de março de 2021.

Versão corrigida recebida em: 17 de março de 2021.

Aceito em: 17 de março de 2021.

Publicado online em: 23 de abril de 2021.

