



Universidad Veracruzana

Dirección General de Desarrollo Académico e Innovación Educativa
Dirección de Innovación Educativa / Departamento de Desarrollo Curricular

**Programa de experiencia educativa
Área de Formación de Elección Libre**

I. Área Académica

Todas las áreas académicas

2. Programa Educativo

Todos los programas educativos

3. Entidad(es) Académica(s)	4. Región(es)
Talleres Libres de Arte	<ul style="list-style-type: none">• Xalapa;• Veracruz-Boca del Río;• Poza Rica-Tuxpan;• Coatzacoalcos-Minatitlán;• Orizaba-Córdoba

5. Código	6. Nombre de la Experiencia Educativa
TLAR80004	Arte Popular y Juguete Tradicional Mexicano.

7. Área de Formación del Modelo Educativo Institucional	8. Carácter
Área de Formación de Elección Libre	N/A

9. Agrupación curricular distintiva
• <i>Manifestaciones artísticas y culturales.</i>

10. Valores

Horas Teóricas	Horas Prácticas	Horas Otras	Total de horas	Créditos	Equivalencia (s)
3	0	No Aplica	45	6	No Aplica

11. Modalidad y ambiente de aprendizaje 12. Espacio 13. Relación disciplinaria 14. Oportunidades de evaluación

Taller	Presencial	Múltiples	Interdisciplinaria	Ordinario
--------	------------	-----------	--------------------	-----------

15. EE prerequisito(s)

No Aplica**16. Organización de los estudiantes en el proceso de aprendizaje**

Máximo	Mínimo
15	5

17. Justificación

Todo arte tiene su raíz en la sociedad, en ella nace, se refleja, impulsa, condena o contradice; pero dentro de la variada multiplicidad de formas de creación y de expresión, el arte popular es el arte social por excelencia. En México, en términos de diferenciación regional, o local, por obra de la economía, la geografía, la tradición y la historia, la sociedad ha de estar matizada, en mayor o menor medida, por ese localismo. En esa zona íntima de la comunidad, que vale por una intimidad común, aparece y permanece el arte popular.

La generalidad del arte popular radica también en su localismo: la naturaleza de las técnicas y el origen de los materiales, muy a menudo derivados de los productos de la región, la temática de las representaciones y, sobre todo, la íntima conexión de los objetos producidos con las necesidades o costumbres cotidianas, con el calendario tradicional de festividades o con el gusto de un sector del público deseoso de conservar lo que estima como propio y nacional; convierten vasijas, juguetes, textiles o deshilados en artículos cercanos a toda la sociedad.

El productor de arte popular no solo contribuye a fijar en símbolos la naturaleza de su medio, sino que se vincula profundamente a la tradición.

En ese marco inscribimos nuestro programa, donde daremos al alumno un panorama del arte popular mexicano, hablando de las diferentes ramas artesanales, haciendo hincapié en el juguete tradicional. Para luego identificar los diferentes materiales de los cuáles están hechos: madera, barro, cartón, latón, plomo, fibras vegetales, etc. Así como las técnicas básicas de elaboración. También los alumnos tendrán la oportunidad de construir juguetes. Los cuáles servirán para realizar al final del taller una exposición y así recopilar historias o anécdotas en torno al juguete popular del país; para reforzar nuestra exposición con material de ésta índole.

18. Unidad de competencia (UC)

El/la estudiante conoce la importancia y valor del juguete tradicional mexicano, enmarcado en el arte popular, por medio del aprendizaje de conceptos, técnicas y materiales teóricos y digitales que les permitan crear y construir sus propios juguetes, comprendiendo los procesos creativos con iniciativa, compromiso y disciplina.

19. Saberes:

Heurísticos	Teóricos	Axiológicos
Comprende los procesos creativos dentro del arte popular. Obtiene sensibilidad y estética. Desarrolla la creatividad. Investiga las ramas artesanales existentes. Investiga lugares donde se producen juguetes. Elaboración de un mapa del juguete del estado de Veracruz. Investiga los diferentes	Acercamiento al arte popular mexicano (breve historia). Definición del arte popular. Definición de juguete tradicional. Definición de cultura. Estudio de las diferentes ramas artesanales. Descripción geográfica de la distribución del juguete popular mexicano. Conocimiento de las técnicas básicas para elaborar algunos	Disposición para el trabajo en equipo. Atención Interés Disciplina Colaboración Iniciativa Compromiso Sensibilidad. Colaboración Iniciativa

<p>materiales empleados en la producción juguetera (barro, fibras vegetales, madera, latón, papel y cartón, etc.)</p> <p>Identifica las técnicas (torneado, ensamblado, pintado, manejo de las fibras vegetales del barro: bruñido esgrafiado, etc.)</p> <p>Elabora juguetes, retomando materiales determinados.</p>	<p>juguetes: rompecabezas, maromero, chintete, figuras de papel maché, muñeca de trapo entre otros.</p> <p>Conocimiento de los diferentes materiales empleados en la producción de juguetes.</p> <p>Conocimiento de las técnicas básicas para elaborar algunos juguetes.</p>	
--	--	--

20. Estrategias generales para el abordaje de los saberes y la generación de experiencia

Señale las actividades necesarias, puede indicar más de una.	(X) Actividad presencial	() Actividad virtual/ ()En línea
De aprendizaje	<p>Participación activa en las actividades</p> <p>Obtendrán conocimientos y diferentes puntos de vista sobre el arte popular.</p> <p>Obtendrán conocimiento sobre el juguete popular en el México actual.</p> <p>Visita a comunidades productoras de alguna rama artesanal.</p> <p>Exposición de juguetes populares mexicanos con su respectiva ficha.</p>	
De enseñanza	<p>Exposición</p> <p>Consulta en fuentes de información</p> <p>Coordinación de actividades</p> <p>Prácticas de campo guiadas</p> <p>Enseñanza de técnicas básicas para la elaboración de juguetes</p>	

21. Apoyos educativos.

Equipo de cómputo, cañón, pantalla para proyectar, presentaciones en power point, videos. Cartón doble cara liso, hojas de triplay, taladro, segueta, alambre galvanizado, lijas, barniz en aerosol, papel amate, martillo, clavos, libros, revistas, hilo de algodón, pegamento blanco, tijeras, impresiones, pintura politec.

22. Evaluación integral del aprendizaje.

Evidencias de desempeño por productos	Indicadores generales de desempeño	Procedimiento de evaluación	Porcentaje
---------------------------------------	------------------------------------	-----------------------------	------------

Entrega de trabajos de investigación documental/Bibliografía	Suficiencia Pertinencia Puntualidad en la entrega	Técnica: Evidencia integradora Instrumento: Rúbrica	20%
Desempeño del estudiante a través de participación activa en todas las actividades que se propongan y generen	Congruencia Claridad	Técnica: Observación directa Instrumento: Registro de observación	20%
Elaboración de juguetes proceso y término	Creatividad Pulcritud Puntualidad en la Entrega	Técnica: Evaluación por proyecto Instrumento: Rúbrica	50%

Evidencias de desempeño por demostración	Indicadores generales de desempeño	Procedimiento de evaluación	Porcentaje
Salida de campo a una comunidad productora de Arte Popular	Puntualidad Comportamiento adecuado Pertinencia	Técnica: Observación directa Instrumento: registro anecdótico	10%
		Porcentaje total:	100%

23. Acreditación de la EE

Para acreditar, el/la estudiante deberá cumplir con el 80% de asistencia al curso, y con al menos el 60% en las evidencias de desempeño, de acuerdo con el Estatuto de Alumnos 2008. La escala de calificación será de 1 a 10, mínima aprobatoria 6.

24. Perfil académico del docente

Formación académica Licenciado en Artes Visuales, Artes Plásticas, en Antropología Social, o áreas afines, con experiencia profesional en instituciones relacionadas con la cultura, el arte popular y la promoción cultural.

Experiencia docente Experiencia docente mínima de 3 años en el área

Experiencia profesional: Experiencia en prácticas comunitarias o trabajo en campo.

25. Fuentes de información

Aldana, G. (2002). *Color indio*. Edición especial arqueología mexicana. Color indio, 10 20-88

Borbolla, R. (1950). *Arte popular mexicano*. México: Universidad Autónoma de Monterrey. Recuperado de <https://cd.dgb.uanl.mx/bitstream/handle/201504211/6689/18874.pdf?sequence=1>

Fernández, C. (2022). Grandes Maestros del Arte Popular Mexicano. Colección fomento Cultural Citibanamez 20 Años. México.

García, G et al. (2009). *Juguetes tradicionales mexicanos. Construyélos en casa*. México: Selector.

Hernández, Francisco. (1981). *El juguete popular en Cuarenta siglos de Arte Mexicano*. México: Editorial Herrero, S.A.

Iturriaga, N. (s/f) *Patrimonio cultural intangible y desarrollo en el México megadiverso*.

Recuperado de <http://www.cultura.gob.mx/turismocultural/cuadernos/pdf/1/articulo1.pdf>

Medrano, G. (29 de junio de 2018). UNAM. *La expresión cultural de una cosa: El juguete popular*.

Recuperado de <https://revistas-colaboracion.juridicas.unam.mx/index.php/nueva->

[antropologia/article/view/15069/13446](https://antropologia.uah.es/article/view/15069/13446)

Orellana de, M. (2014). *Hacia una historia cultural del juguete en México. Juguete tradicional. Forma y fantasía*, I (2) 7-9

Olmos, G. (2015). *Palabras como hilos. Relatos de los trajes de nuestras abuelas*. México: Artes de México y del Mundo,S.A.de C.V.

Medrano, G. (s/f). *Los mundos mágicos de Sschinda: la cultura oral y la obra artística de un juguetero popular de Guanajuato*. México. Recuperado de

<https://ebuah.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/19843/sshinda.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

MEDRANO DE LUNA, Gabriel, DEL VILLAR QUIÑONES, Pedro (Coord.) (2015). *Niño que no juega, no es niño. Estudios sobre los juegos y juguetes populares*.Universidad de Guanajuato.

Torre de la, F. (2012). *Arte Popular Mexicano*. México: Trillas.

Traven, B. (2011) *Canasta de Cuentos Mexicanos*. México: Selector.

Trenchard, K. (1998) *Mexican Papercutting. Simple techniques for creating colorful cut-paper projects*. Asheville, NC: Lark, Books.

Turok, M. (Coord.) (1988) *El caracol púrpura. Una tradición milenaria en Oaxaca*.

Dirección General de Culturas Populares.

26. Formalización de la EE

Fecha de elaboración	Fecha de modificación	Cuerpo colegiado de aprobación
08/01/2010	01/06/2024	Consejo Técnico del Instituto u órgano equivalente de Talleres Libres de Artes UV

27. Nombre de los académicos que elaboraron/modificaron

Carmen Alejandrina Valdés García