

EL SEGUNDO ESTADIO DEL ESPEJO:**METODOLOGÍA INTERDISCIPLINARIA PARA CREAR UN TALLER DE EDUCACIÓN – CREACIÓN ARTÍSTICA PARA TRABAJAR SOBRE LA IDENTIDAD INFANTIL****THE SECOND MIRROR STAGE:****INTERDISCIPLINARY METHODOLOGY TO CREATE A WORKSHOP OF ARTISTIC CREATION – EDUCATION TO WORK ABOUT CHILDREN IDENTITY****Gabriela Sosa Iriarte (Quito, 2000)**

Licenciada en Artes Visuales por la Pontificia Universidad Católica del Ecuador e investigadora independiente. Su práctica artística y de investigación se centra en fusionar espacios virtuales y plásticos con el fin de crear diálogos contemporáneos sobre la identidad individual y colectiva. Apasionada por la educación artística, la neurociencia y la psicología, busca converger estas disciplinas para generar metodologías de aprendizaje innovadoras y significativas para niños y jóvenes.

Código de identificación Orcid: <https://orcid.org/0009-0004-1527-022X>

Resumen

Este artículo presenta y analiza las bases teóricas fundamentales de una metodología interdisciplinaria denominada “El segundo estadio del espejo”, la cual fusiona la Educación-creación artística con la electrónica en un taller dirigido a niños de 8 a 12 años. El propósito principal de esta metodología es fomentar el desarrollo de una conciencia temprana del “Yo” psicológico, que se encuentra arraigado en las percepciones del contexto cultural y social. Para lograr este objetivo, el artículo aborda un análisis crítico de pedagogías artísticas y teorías científicas sobre el cerebro y la psicología que complementan y sostienen la aplicación exitosa de la metodología propuesta.

Palabras clave: Arte y educación, prácticas artísticas contemporáneas, arte tecnología, infancia, identidad, robot, neurociencia, psicología

Abstract

This article presents and analyzes the fundamental theoretical foundations of an interdisciplinary methodology called “The Second Mirror Stage”, which combines Artistic-creation education with electronics in a workshop aimed at children aged 8 to 12. The main purpose of this methodology is to foster the development of an early awareness of the psychological “Self,” which is rooted in perceptions of cultural and social context. To achieve this goal, the article undertakes a critical analysis of artistic pedagogies and scientific theories on the brain and psychology that complement and support the successful implementation of the proposed methodology.

Keywords: Art and education, contemporary art practices, art technology, childhood, identity, robot, neuroscience, psychology

Introducción

En este texto presentaré las bases teóricas que sustentan la formulación de una metodología interdisciplinaria para las artes, denominada “El segundo estadio del espejo”, centrada en el proceso de consolidación de la identidad individual en la infancia para aplicarla en un taller para niños. Este artículo tiene como objetivo introducir un enfoque de aprendizaje no formal e informal de manera simbólica dentro de los procesos educativos normativos, con el fin de promover un aprendizaje holístico que involucre activamente al estudiante con el contenido aprendido.

Sin embargo, antes de adentrarnos en los detalles de esta metodología, es crucial reflexionar sobre cómo concebimos y definimos la educación en general. Del Carmen Gonzáles (2011, p.24) señala que enseñar de la misma manera en la que fuimos educados no siempre resulta ser la estrategia más efectiva. En otras palabras, la concepción tradicional de la educación a menudo se manifiesta como un proceso unidireccional, donde el educador transmite conocimientos de forma pasiva, sin fomentar el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y reflexión que promuevan una comprensión profunda de los contenidos.

Por lo tanto, la exploración de pedagogías alternativas se presenta como una oportunidad para integrar habilidades cognitivas que concedan una mayor relevancia al acto de aprender. Al incentivar a los estudiantes a participar activamente en su propio proceso de aprendizaje, se fomenta un ambiente donde puedan desarrollar habilidades de pensamiento crítico, creatividad y autonomía.

Por lo tanto, el artículo define las bases de “El segundo estadio del espejo que surge como una experiencia educativa que fomenta el aprendizaje como un proceso activo y

participativo, donde el conocimiento emerge de la interacción y la experiencia, y permite la construcción de nuevos significados. Esta metodología combina conceptos de neurociencia, psicología, electrónica y arte, abordando el tema complejo de la identidad a través de una analogía singular: el robot y su software como una representación de cómo se desarrolla nuestra identidad a partir de códigos hereditarios, genéticos y sociales.

Programación cerebral: analogía con la máquina

El desarrollo mental humano desempeña una función crucial en sus primeros momentos: la comprensión del entorno. A través de la repetición, el cerebro establece conexiones sinápticas y forma patrones que configuran nuestra personalidad durante el crecimiento, permitiéndonos relacionarnos con el mundo. En este sentido, la máquina y la identidad comparten similitudes simbólicas, ya que ambas surgen de una codificación preestablecida con el objetivo de interactuar con el entorno.

Norbert Wiener, considerado el padre de la cibernética, aporta desde su *Teoría de sistemas* (1948) la perspectiva de que cada ser debe ser concebido como un sistema que intercambia energía con otros sistemas. Esto implica que las máquinas simulan y satisfacen las necesidades y placeres humanos, y viceversa.

Por un lado, a nivel inconsciente, el cerebro humano establece patrones a partir de experiencias cognitivas y emocionales relevantes y repetitivas. Por otra parte, el software en la máquina desempeña el papel de un “cerebro informático”, ya que consiste en un conjunto de códigos programados para ejecutar funciones específicas en el sistema (Equipo editorial, Etecé, 2022). Relacionar ambos polos implica comprender que la identidad personal en la infancia se configura no solo en concordancia con los caracteres hereditarios y genéticos, sino también a través de las experiencias y emociones, generando así patrones codificados.

Así, los niños moldean los rasgos de su personalidad a partir de factores concretos. En primer lugar, la repetición e imitación desempeñan un papel fundamental. Durante la infancia, las primeras conexiones de identidad emergen en la cotidianidad, permitiéndoles entender su entorno mediante los sentidos y establecer lazos cognitivos a partir de experiencias empíricas. La imitación, por su parte, crea una pulsión inconsciente de “ser como el otro”, llevando al infante a comprender el mundo mimetizando comportamientos similares a los de sus allegados, lo que le permite acercarse más a su realidad; el segundo pilar es la plasticidad cerebral. En la infancia, la ausencia de una distinción lógica racional de la realidad hace que el niño retenga toda la información percibida. Con el tiempo, esta capacidad se modula, reteniendo únicamente eventos externos con un fuerte valor emocional o cuya constante repetición se fortaleció en la memoria a largo plazo. Esto genera los primeros caracteres de su personalidad individual. Finalmente, las emociones reguladas por el sistema límbico, el cerebro emocional, desempeñan un papel crucial. Este sistema se encarga de identificar experiencias extrínsecas relacionarlas con emociones intensas y crear memorias a largo plazo (Cotrufo, 2016, p.56). Estos eventos mixtos pueden ocasionar hitos en el trasfondo del desarrollo de la identidad personal que, en la adultez, se manifestarán de manera inconsciente. Por ello, es importante entender estas primeras etapas ya que aquí se crean los primeros pilares de la personalidad codificados neuronalmente que, de cierta forma, regirán nuestra vida, así como el software lo hace en las máquinas.

Metodologías de aprendizaje en la educación artística

Dado que la formación de la personalidad en los niños implica un constante moldeado de sus conexiones neuronales –autoconsciencia–, es esencial evaluar en qué medida la educación artística resulta relevante para que puedan descubrirse en un entorno educativo, considerando que su percepción personal surge del contexto del cual son parte.

Maria Acaso (2005), educadora en artes, introduce el concepto del “currículo oculto” para describir un proceso “invisible” que se desarrolla dentro de la educación, revelando patrones inconscientes que moldean personalidades. Acaso lo define como discursos implícitos de conocimientos que no son tratados explícitamente en las enseñanzas educativas. Este abarca temas relacionados con creencias, normas, estatus, costumbres y relaciones de género, que pertenecen primordialmente al ámbito interpersonal (p.208).

Por otro lado, la educación artística se destaca por desarrollar metodologías de aprendizaje no formales e informales, su característica principal es mejorar la calidad de vida de las personas y comunidades, impulsando no solo el desarrollo creativo, sino también el emocional e intelectual.

Con su perspectiva constructivista, potencia el valor del currículo oculto para la formación de seres humanos a través del aprendizaje por descubrimiento desde el deseo propio de tomar acción (Gómez et al., 2022, p.1580). Esta característica sustancial permite trabajar con los caracteres inconscientes de los alumnos y abarcar temas complejos como los contextos sociales, culturales, sexo-genéricos y del núcleo familiar.

Dicho esto, la naturaleza del infante es inherentemente curiosa e imaginativa, constituyendo la base desde la cual debemos abordar su educación ya que les permite explorar el mundo a través de los sentidos y de su propia comprensión. En este contexto, una metodología pedagógica esencial se fundamenta en el juego, ya que jugar fomenta el aprendizaje mediante estrategias creativas que contribuyen al desarrollo de procesos cognitivos, crecimiento afectivo y emocional, interacción entre pares y actitudes sensibles (Abad, 2008). El juego facilita una simulación previa a la realidad, impulsando el desarrollo simbólico y conductual en el contexto sociocultural o de comunidad (González-Victoria, 2011).

Además, la imaginación es una característica intrínseca de cada niño. Introducir una metodología de juego como parte de la enseñanza invita a los participantes a imaginar

creativamente distintas estrategias para abordar los desafíos. En otras palabras, buscan soluciones basadas en lo que ya conocen, pero lo hacen al imaginar nuevas posibilidades para alcanzar un resultado. Así, esta metodología guía al niño hacia una autonomía del pensamiento, donde si bien sus conocimientos surgen en colectividad, se transforman en criterio personal.

Para Punset (2010, p.85), el solucionar un problema implica la recuperación de información de la memoria para realizar una predicción. Por ello, este ejercicio siempre debe estar acompañado de la resolución de problemas múltiples para que exista una pluralidad de posibles resultados y la instauración del pensamiento crítico. Como resalta Acaso y Megías (2017, p.73): “Convertir la enseñanza en juego, busca que la comunidad quiera cuestionar la verdad; cuestionar las bases de sus propias preguntas, una contradicción interna que metamorfiza”.

Así, la educación artística desempeña un papel crucial para entender indentidades, pero esto supone un pequeño porcentaje de lo que realmente las compone. Estimular la conciencia personal implica, en realidad, comprender un proceso macro en el cual la colectividad está estrechamente vinculada pues la realidad está socialmente construída ya que en esta se encarnan y sustituyen los imaginarios simbólicos (Acaso y Megías, 2017, p.62). Por ello, es crucial percibir a los niños y a su entorno como una unidad, marcando así los primeros vestigios de su identidad y, donde su imaginación, intrínseca a su ser, cobra forma para luego transfigurar.

Estadio del espejo y la formación del Ser

Aunque se ha explorado la instauración del ser en un individuo previamente, su formulación es considerablemente más compleja de lo que se suele asumir. En realidad, la identidad individual está mayormente compuesta por lo que sucede en el entorno externo en lugar de depender exclusivamente de procesos internos.

Cuando somos bebés, nuestra conciencia propia no cobra sentido de manera independiente. De hecho, nos percibimos de modo fragmentado en relación con lo que nos rodea. Esta fragmentación lleva a que el cuerpo de un neonato se entienda como parte integral del mundo circundante.

No obstante, según la teoría del estadio del espejo de Jacques Lacan (1971), se identifica un primer momento psicológico constituyente en el cual un sujeto se delimita de manera autónoma como individuo; una percepción visual primaria que lo introduce a la noción inicial del “Yo”. Este suceso tiene lugar cuando un lactante se encuentra con su propio reflejo y, a través de la reflexión especular, se reconoce y logra definirse como un individuo.

Sin embargo, este proceso neuro-psicológico lo lleva inicialmente a una ruptura, desencadenando un proceso de alienación donde el reconocimiento provoca el deseo de ser como el otro. Aunque se distingue, lejos de completarse, el individuo se transfigura en objeto (La Travesía, 2021).

Antes de continuar con la formulación de la idea, es esencial abordar un proceso paralelo, aunque opuesto. Carl Jung, psicoanalista del siglo XX, propone el “proceso de individuación” (2013), reconocido como un auténtico desarrollo individual en el que el inconsciente ocupa un lugar central. En *Tipos Psicológicos* (2013), Jung en Alonso (2018) define la individuación como:

El proceso por el que se constituye y singulariza el individuo, y en particular el proceso por el que se desarrolla el individuo psicológico como una entidad diferente de lo general, de la psicología colectiva. La individuación es, por ello, un *proceso de diferenciación*, cuya meta es el desarrollo de la personalidad individual. (p.744)

Por lo tanto, se trata de un proceso mediante el cual la persona logra un desarrollo “auténtico”. Es la cimentación del Ser basada en la psique, que integra lo consciente e inconsciente para producir un nuevo orden psíquico (Hernández-Mella et al., 2020, p.34). El “individuo psicológico” se construye a partir de experiencias vitales a lo largo del tiempo. Sin embargo, a diferencia del estadio del espejo de Lacan, este proceso es tardío, surgiendo inicialmente en la preadolescencia y adolescencia como una pulsión para vincular y desvincular aspectos contradictorios del individuo y la sociedad que ya no se encuentran en sintonía con sus deseos.

Algunas de las características fundamentales que resultan de la individuación son: el desarrollo de la personalidad, la capacidad de comprender e interpretar las transformaciones que ocurren tanto en la psique individual como en la colectiva, y, finalmente, la necesidad de que este proceso ocurra desde las relaciones colectivas y no en soledad (Alonso, 2018, p.329).

Retomando la idea de deconstruir la forma perceptiva como objeto en lugar de sujeto, se revela una carencia irremediable que surge del Otro. El Otro, en este contexto, es quien impone las reglas del juego y define la realidad. Cuando el infante se enfrenta a su reflejo y se reconoce en él, surge un deseo que lo transforma en objeto. Su idea inicial –sin forma, fragmentada y parte del todo– se destruye y se reconstruye. Sin embargo, su reflejo se convierte en un ideal, transformando su autoconciencia en objeto.

Este momento marca un hito, ya que el desarrollo de la personalidad se centrará en adelante en satisfacer el deseo que lo ha marcado. El ideal que nace de sí mismo tiene como objetivo convertirse en el otro que no es (la sociedad), pero que ahora define su destino (La Travesía, 2021). Para Jung lo que se conoce comúnmente como “autoconocimiento” es un conocimiento limitado en el que los hechos psíquicos reales están lejos de nuestro alcance (Jung, 1959). Es decir, que muchas veces lo que no vemos en nosotros mismos, lo proyectamos en el Otro quien simplemente nos refleja nuestra condición inherente a lo social.

El Segundo Estadio del Espejo: metodología interdisciplinaria para la Educación Artística

A partir de lo expuesto, la comprensión de que el primer encuentro con la identidad surge desde el contexto sociocultural donde los niños están inmersos, y en el que manifiestan un sentido individual de la realidad, me permite delinear de manera específica los factores esenciales para desarrollar una metodología interdisciplinaria para la educación en artes que aborde simultáneamente la identidad personal y colectiva de manera significativa y creativa.

En este sentido, la combinación de la educación artística con la electrónica la describo como un “segundo estadio del espejo”. En primer lugar, la metodología está estratégicamente diseñada para niños de 8 a 12 años. Según Pérez en Sosa (2023), este grupo etario representa la culminación del período de latencia, que corresponde a las etapas psicoemocionales del desarrollo humano y marca un vínculo simbólico con el entorno (Sosa, p.15). Además, fusiona las contribuciones de Lacan y Jung, quienes, como se destacó anteriormente, identifican momentos clave en los cuales un individuo toma consciencia de sí mismo tanto física como psicológicamente. Adicionalmente, la analogía entre los procesos cerebrales y la programación de sistemas busca facilitar la comprensión de los patrones inconscientes que heredamos y reproducimos como propios, a pesar de que pertenecen a otros. En consecuencia, la metodología se presenta como una invitación al juego de descubrirse a través de diversas actividades que convergen en un resultado final: la creación de un robot personalizado.

En el *Manifiesto Cyborg* (1991, p.1), Donna Haraway introduce el término *cyborg* para describir un organismo híbrido cibernético que existe tanto como máquina y como criatura, cohabitando en la realidad social y en la ficción. Es en este concepto que baso mi metodología, ya que la creación de un robot personalizado busca encarnar la noción de *cyborg* como un organismo que comparte nuestras dimensiones psicológicas, desentrañando los patrones codificados de la sociedad a la que pertenecemos.

El robot, en este contexto, actúa como un “espejo psicológico” del niño, manifestando los factores inconscientes que subyacen en lo social y lo colectivo. En otras palabras, se convierte en una memoria tangible de los elementos que configuran una identidad.

Para lograr esto, propongo diversas actividades estrechamente vinculadas y diseñadas para transformar la creación en un ejercicio de pensamiento crítico. Esto siguiendo la metodología del *Art Thinking* (2017) de Acaso y Megías (p.70) que proponen una práctica educativa como un contrarrelato cuestionador, donde la creación siempre sea una invitación a reflexionar y a hacer visibles los pilares del poder hegemónico para interrogarlos.

En consonancia, la creación del objeto, en lugar de centrarse únicamente en lo estético, se concibe como un proceso meditativo en el que los momentos clave, las interrupciones e incluso los errores son esenciales. Este enfoque, sugerido por Acaso y Megías (2017, p.75), invita tanto al docente como al estudiante a detenerse y, tal vez, encontrar nuevos caminos que contribuyan a la reflexión.

En el contexto de los niños, la incertidumbre se considera fundamental para el aprendizaje, especialmente al abordar temas relacionados con la identidad. Siguiendo la propuesta de Andrea Pérez, psicóloga infantil, se busca fomentar la conexión colectiva a través de actividades artísticas proyectivas. Su enfoque pedagógico recomendado sobre “el afecto” implica empatizar con el grupo mediante una inmersión y adaptación personal a sus realidades y dinámicas, para luego introducir nuevos temas (Sosa, 2023, p.15).

Con este propósito, la metodología propone la creación de un cómic con un personaje inspirado en la psique de los niños. Este personaje puede surgir desde aproximaciones formales e informales: analizar, observar y describir sus características físicas con un espejo y responder a preguntas identitarias que se vayan complejizando. Esto último otorga una aproximación significativa de las formas que componen a los sujetos y permitirá crear un “personaje ideal” basado en su autoconocimiento.

Finalmente, el robot se presenta como la personificación de todos estos factores anteriores. Siguiendo una pedagogía constructivista, se busca que los estudiantes armen su propio robot desde cero. Esta actividad tiene como objetivo generar afinidad con el objeto y que se genere una conexión simbólica y emocional con el robot. Es decir, si bien su objetivo es un reflejo percible de la psique, los niños, junto con las actividades adyacentes, crearan un personaje que de cierta forma se convertirá en el objeto inalcanzable del cual habla Lacan y al cual aspiran ser.

Aplicación de la metodología

A partir de mi acercamiento a la comunidad de Guayama San Pedro, específicamente en el Centro educativo comunitario intercultural bilingüe Belén 15 de julio (Cotopaxi, Ecuador), desarrollé la metodología de “el segundo estadio del espejo” en un taller de 3 sesiones con un grupo de 3 niños y 3 niñas. Los estudiantes fueron elegidos por el director del plantel escolar a partir de los intereses personales de los mismos. Asimismo, el rango etario varió levemente a edades comprendidas entre 9 y 14 años (figura 1).

Basándome en lo expuesto anteriormente, cada sesión abordó gradualmente temas relacionados con la identidad personal y colectiva. El taller se complementó con actividades creativas y simbólicas que incentivaron a los estudiantes a sentirse cómodos explorando sus identidades y disfrutando del proceso. Además, se proporcionó un acompañamiento personalizado, respetando los límites individuales de cada niño.

La primera sesión se centró en un enfoque simbólico de la personalidad. Inspirado en la actividad propuesta por Andrea Pérez, se pidió a los estudiantes que se observaran y describieran frente a un espejo, para luego responder por escrito preguntas sobre su identidad, gustos, preferencias, deseos y elementos significativos con los que se identifiquen. Por último, a partir de su imagen física y simbólica, se les animó a crear un personaje que los representara.

Este personaje no necesariamente debía ser una representación directa de ellos mismos, pero sí basada en sus respuestas y percepciones (figura 2). Asimismo, se solicitó que desarrollaran una



Figura 1. Fotografía de participantes del taller. De izquierda a derecha: Nataly, Sisa, Anita, Asbel, Anthony y Markiño. Fotografía por Sosa, G. (2023).

historia que explicara quién es el personaje, qué hace y cuál es su relación con su creador o creadora. Esta actividad fue clave ya que en ella se manifestó la relación inicial de *El Segundo Estadio del Espejo* entre el objeto y el individuo.



Figura 2. Fragmento de la cartulina de Asbel con su descripción escrita y la creación de su personaje. Fotografía por Sosa, G. (2023).

La segunda sesión retomó los personajes creados anteriormente y planteó su integración en el mundo real. Para ello, los estudiantes comenzaron el proceso de ensamblaje y decoración de las bases de los robots. El enfoque siempre fue fomentar la curiosidad y el juego, por lo que los niños tuvieron que ensamblar las bases de madera de sus robots como si fueran rompecabezas. Esta actividad se basa en la idea de que, al construir su propia caja, se establece una conexión emocional con el objeto. Además, partiendo de las imágenes gráficas de los personajes, los estudiantes personalizaron sus robots utilizando pinturas acrílicas, cartulinas, marcadores y diversos materiales de papelería (figura 3 y 4). Finalmente, se llevó a cabo una última actividad utilizando espejos; se invitó a los niños a hacer autoretratos frente a espejos individuales, lo que buscaba conocer cómo cada uno se percibía a sí mismo más allá de las superficialidades (figura 5).



Figura 3. Anita y Asbel ensamblando la base. Fotografía por Sosa, G. (2023).



Figura 4. Anita decorando su robot. Fotografía por Sosa, G. (2023).



Figura 5. Fotografía de autorretratos en espejo. Fotografía por Sosa, G. (2023).

La última sesión se centró en la incorporación de los circuitos electrónicos al robot, la ejecución del software y la reflexión final sobre el taller. Para facilitar la comprensión de conceptos complejos de robótica, utilicé una analogía que comparaba el cuerpo humano y sus órganos principales con los dispositivos electrónicos del robot. Dado que estos sistemas son muy delicados, estuve presente como mentora durante todo el proceso de ensamblaje y ejecución de los sistemas, aunque permitiendo a los jóvenes realizar sus tareas de forma individual y aprender de los errores que pudieran cometer (figura 6 y 7). Durante las reflexiones finales, cada estudiante expresó su opinión sobre el taller y compartió las lecciones aprendidas.



Figura 6. Estudiantes integrando los dispositivos electrónicos a su robot. Fotografía por Sosa G. (2023).

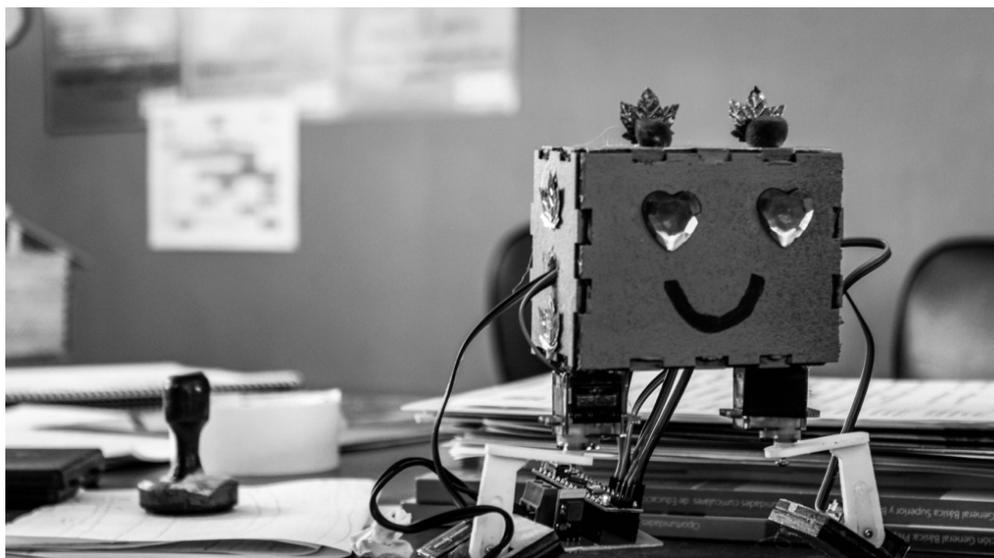


Figura 7. Fotografía del robot de Asbel. Fotografía por Toaquiza, A. (participante del taller) (2023).

Conclusiones

El enfoque de la metodología del segundo estadio del espejo destaca tanto los procesos conscientes como los inconscientes que dan forma a la identidad, promoviendo una comprensión desde una perspectiva social. Según Punset en su obra *"El alma está en el cerebro"* (2010, p.141), nuestro cerebro es moldeado por naturaleza a nivel social, y a menudo subestimamos la capacidad de cambio de nuestro "Yo". Esto sugiere que las motivaciones individuales siempre están intrínsecamente ligadas al entorno, donde se manifiestan los primeros vestigios del ser.

Al aplicar esta metodología en una comunidad indígena, emergen elementos que fortalecen los lazos comunitarios y sociales en los procesos de construcción de identidad. Como resultado, los robots creados exhiben similitudes estéticas entre sí (figura 8), a pesar de que cada estudiante llevó a cabo su proceso de creación de forma individual. Esto revela una influencia

significativa del grupo en la toma de decisiones individuales, evidenciando la búsqueda inconsciente de validación del Otro en la conformación de lo propio, tal como lo plantea Lacan.

Por otro lado, el constructivismo pedagógico sostiene que el aprendizaje implica un continuo proceso de construcción, deconstrucción y reconstrucción del conocimiento (Del Carmen González, 2011, p. 25). En este sentido, al construir sus propios robots –y a veces reconstruirlos–, los estudiantes también se construían a sí mismos (figura 9). El hecho de que el proceso se haya conducido desde sus propios entendimientos, acciones, aciertos y errores –y que estos últimos hayan sido resueltos por ellos mismos–, evidencia un exitoso desarrollo del pensamiento crítico, al encontrar diversas soluciones para abordar sus inquietudes.

Finalmente, al respaldar esta metodología con la neurociencia y la psicología, nos invita como educadores a considerar procesos de aprendizajes más complejos pero igualmente simbólicos, donde se entrelazan no solo las aspiraciones individuales, sino también las colectivas. En este sentido, el segundo estadio del espejo representa una oportunidad para explorar nuevas formas de concebir la educación como un vehículo para la creación del Ser, donde los propios estudiantes son los autores de su conocimiento, mientras que el educador facilita este proceso de autoconocimiento a través de actividades que fomentan la curiosidad y el juego.



Figura 8. De izquierda a derecha: Asbel, Markiño, Sisa, Anthony y Anita con sus robots finalizados. Fotografía por Sosa, G. (2023).



Figura 9. De izquierda a derecha: robots de Asbel, Markiño, prototipo, Sisa, Anthony y Anita con sus robots finalizados. Fotografía por Sosa, G. (2023).

Referencias bibliográficas

- Abad, J. (2008). El placer y el displacer en el juego espontáneo infantil. *Revista Arteterapia. Papeles de Arteterapia y Educación Artística para la inclusión social*, 3,167-188.
- Acaso M. (2005). El curriculum oculto visual: aprender a obedecer a través de la imagen.
- Acaso, M. y Megías, C. (2017). *Art Thinking. Cómo el arte puede transformar la educación*. Espasa Libros.
- Alonso, J. (2018). La individuación desde el enfoque de Carl G. Jung. *Revista de Psicología Universidad de Antioquia*, 10 (1), 325-343. DOI: 10.17533/udea.rp. v10n1a13
- Cotrufo, T. (2016). *En la mente del niño*. Bonatella Al compás, S.L.
- del Carmen Gonzáles, M. (2011). El arte en las escuelas no es juego de niños. *ERRATA*, 20–42.
- Haraway, D. (1991). *Manifiesto Cyborg. The Reinvention of Nature*, pp.149-181.
- Hernández-Mella, R., Gómez-Mena, J., & Santos-Batista, Y. (2020). Psique e individuación: pérdida y recuperación del sentido de la vida. *Ciencia y Sociedad*, 45(4), 33-47. Doi: <https://doi.org/10.22206/cys.2020.v45i4.pp33-47>
- Gómez-Pintado. A.; Martínez-Abajo, J.; López-Vélez, A. L. (2022). *Arte, indiv. soc.* 34(4), 2022. pp. 1579-1601
- González-Victoria, L. M. (2011). Arte de acción: resignificación del cuerpo y del espacio urbano. *Revista Nodo*, 10 (5), pp. 55-72.
- Jung, C. G. (1959). *The Undiscovered Self*. New Armer Library.
- Lacan, J. (1971). *Escritos I*. Siglo veintiuno editores, s.a de cv.

La travesía. (2021, 26 de octubre). Lacan - Introducción Básica: Estadio del Espejo, Imaginario, Simbólico y Real, gran A, petit a, Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=ep3iV7cfXtw>

Punset, E. (2010). El alma está en el cerebro. Ediciones Generales, S.L.

“Software”. Autor: Equipo editorial, Etecé. De: Argentina. Para: Concepto.de. Disponible en:

<https://concepto.de/software/>. Última edición: 13 de junio de 2022. Consultado: 07

de noviembre de 2022 Fuente: <https://concepto.de/software/#ixzz7jyxJ6Shw>

Sosa, G. (2023). Vestigios del Ser: Taller de Educación – Creación Artística para niñxs en el Centro Comunitario Guayama San Pedro. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

Wiener, N. (1958). Cibernética y la sociedad. Editorial Sudamericana.