

UN ESPACIO LUDICO EN LAS ARTES PLASTICAS

Autor: Jaime Castillo Muñoz

UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ARTES PLASTICAS

Chía - Cundinamarca

2000

UN ESPACIO LUDICO EN LAS ARTES PLASTICAS

AUTOR: JAIME CASTILLO MUÑOZ

UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ARTES PLASTICAS

CHÍA - CUNDINAMARCA

2000

UN ESPACIO LUDICO EN LAS ARTES PLASTICAS

Trabajo de Grado para optar el Título de
Licenciado en Artes Plásticas

Autor: Jaime Castillo Muñoz

Asesor: Leonardo Rivera B.

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ARTES PLASTICAS**

Chía - Cundinamarca

2000

DIRECTIVAS

Rector	:Dr. Álvaro Mendoza Ramírez
Vicerrectora Académica	:Dra. Liliana Ospina de Guerreo
Secretario General:	:Dr. Javier Mojica Sánchez
Directora de Registro Académico	:Dra. Luz Ángela Vanegas S.
Decana Facultad Educación	:Dra. Julia Galofre Cano
Directora Departamento Artes Plásticas:	:Dra. Olga Lucia Olaya Parra

AGRADECIMIENTOS

Mis mejores agradecimientos a la Universidad de la Sabana para quien tengo la satisfacción de laborar.

A los Directivos, Docentes y tutores, de la Facultad de Educación, quienes me brindaron su apoyo incondicional.

A Diana Milena Castillo por su apoyo incondicional.

DEDICATORIAS

A Dios por concederme ver realizado uno de mis sueños.

A mi esposa y a mis hijos por el apoyo que me brindaron en el transcurso de la carrera.

TABLA DE CONTENIDO

	INTRODUCCIÓN.....	
1.	UNA MIRADA EN EL CONTEXTO DEL CENTRO EDUCATIVO DISTRITAL RODRIGO ARENAS BETANCOURT.....	
2.	ANTECEDENTES DE FORMAS VIOLENTAS Y ESTEREOTIPADAS DE COMPORTAMIENTOS NEGATIVOS USADAS COMO JUEGO POR LOS NIÑOS DE CUARTO Y QUINTO DE PRIMARIA DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA RODRIGO ARENAS BETANCOURT.....	
3.	PROBLEMA.....	
4.	OBJETIVOS.....	
4.1	OBJETIVOS GENERALES.....	
4.2	OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	
5.	REFERENTES TEÓRICOS.....	
6.	METODOLOGÍA.....	
6.1	TIPO DE ESTUDIO.....	
6.2	PROPUESTA.....	
6.3	DESARROLLO.....	
6.3.1	TALLER 1.....	
6.3.2	TALLER 2.....	
6.3.3	TALLER 3.....	
6.3.4	TALLER 4.....	
6.3.5	TALLER 5.....	
6.3.6	TALLER 6.....	
6.3.7	TALLER 7.....	
6.3.8	TALLER 8.....	
6.3.9	TALLER 9.....	
	CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS.....	
	BIBLIOGRAFÍA.....	

INTRODUCCIÓN

Se presenta el proyecto “un espacio lúdico en las Artes Plásticas”, por medio del cual se pretende, a través del arte plástico, rescatar formas equilibradas de juego, olvidando la agresividad que hoy embarga al hombre colombiano y especialmente a los niños.

Se trabaja la lúdica como una dimensión del desarrollo humano por medio de la cual se buscan altos niveles de gozo y bienestar.

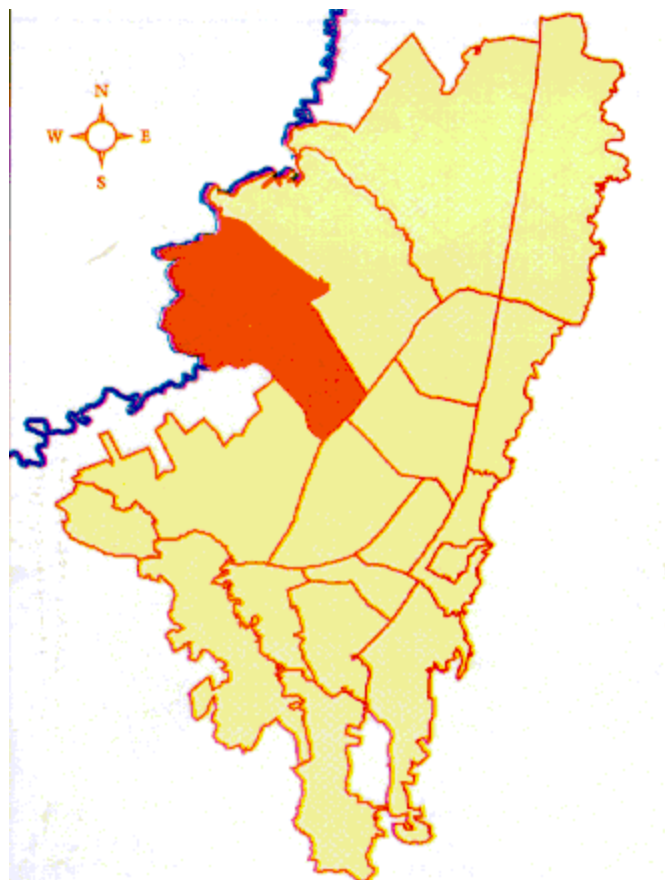
Un proyecto como este, pone de presente que la calidad educativa debe contener calidez sencillez, ingenio e invitación a cambiar positivamente el niño de esta comunidad.

Es una experiencia amable y lúdica para todos, ya que el juego es un mundo mágico al que todos tenemos acceso para conocer y disfrutar.

.

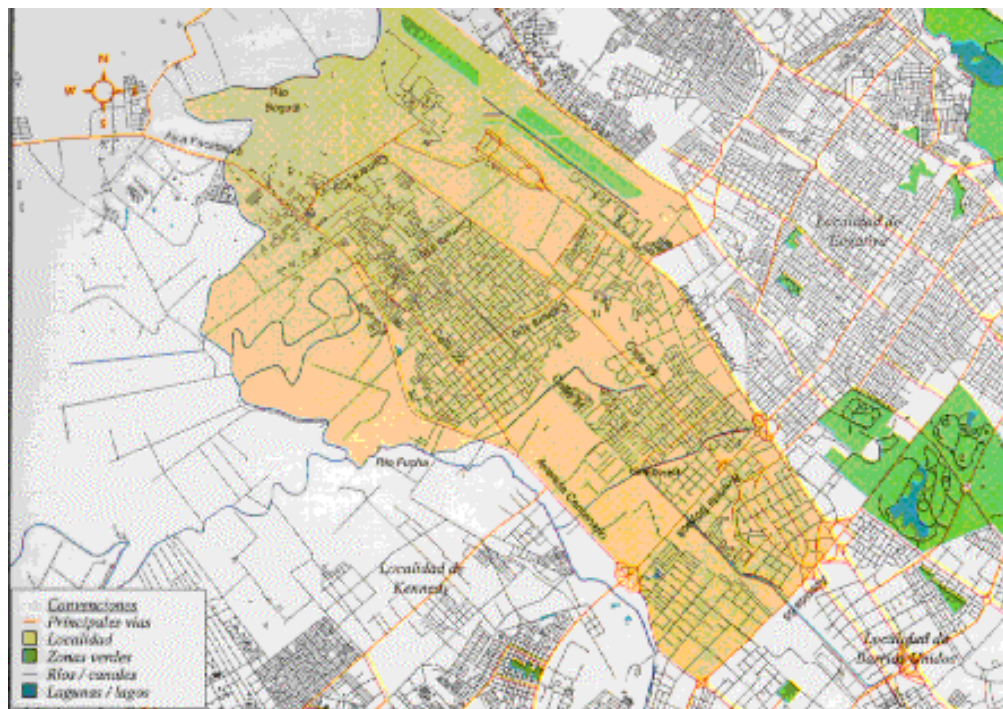
UNA MIRADA EN EL CONTEXTO DEL CENTRO EDUCATIVO DISTRITAL RODRIGO ARENAS BETANCOURT

Se sabe que una gran parte del contexto llega a través de la vista, por esta misma razón todo lo visual se hace tan importante, dándonos la pauta para conocer características muy peculiares de un grupo o contexto como lo es el *Centro educativo Rodrigo Arenas Betancourt*. de la Localidad 9 del D. C.



UBICACIÓN DE LA LOCALIDAD EN EL DISTRITO CAPITAL

La comunidad del Centro Educativo Rodrigo Arenas Betancourt vive en la Localidad Novena de Fontibón, ubicada al noroccidente del Distrito Capital de Santa fe de Bogotá, limita al norte con la localidad de Engativá, al oriente con la intersección de la avenida El Espectador y la avenida Ferrocarril de occidente, por el sur con el Río Fucha y por el occidente con el Río Bogotá. La cruzan vías importantes como la Cll 22, la Cra. 100, avenida La Esperanza, la Av. Ciudad de Cali y la Av. Boyacá



UBICACION DEL CENTRO EDUCATIVO EN LA LOCALIDAD

En éste contexto cada uno ve las cosas a su manera y para involucrarnos en esa mirada se realizo una consulta dirigida especialmente a niños, adolescentes y padres de familia, de esta encuesta se aplicaron 50 , en la cual se conocieron aspectos muy importantes respecto a la forma de ver, y que mas les gusta ver.

La comunidad ha crecido rápidamente aprendiendo con el desorden de la gran ciudad, pero teniendo en cuenta que cada uno lo ordena a su propio gusto y todo esto es lo que identifica los barrios populares del sector, que en su mayoría pertenecen a los estratos 2, 3 y 4. La historia de Fontibón es la historia de la transformación de un pueblo antiguo en una ciudad dentro de la ciudad, que es la capital, y que hoy cuenta con una densidad de población de (72.64 Habitantes./Hectárea) .

A CERCA DEL PLANTEL: Su estructura física esta compuesta por 2 plantas, en las cuales el personal educativo comparte horas de trabajo, conocimiento, alegrías, gritos y silencio que hacen que el ambiente escolar exista.



ATARDECER VISTO DESDE EL PLANTEL EDUCATIVO



IMAGENES DEL PLANTEL

Se ha notado es que los niños especialmente los de primaria, sueñan constantemente con realizar la mayoría de actividades en el patio.



El patio, parece que este espacio les agrada demasiado ya que este es bastante amplio y posee una cancha de basketball, otra de micro, caseta de venta de comestibles y la otra parte aunque se encuentra con altibajos y algo de pasto verde, es propicia para que los niños jueguen o descansen del trajín del aula.



COMO ES LA PERSONA DE ESTA COMUNIDAD? : Fuera de ser sencilla y humilde, y a pesar de considerarse introvertidos, pues ya no lo son tanto, tal vez por que los habitantes de Bogotá, la mayoría en sus orígenes proviene de otros lugares, las costumbres se han escapado y como hay personas de todos los lugares de Colombia que un día llegaron, se instalaron y empezaron a extender sus familias.

“Sus normas de comportamiento se calcan sobre los comportamientos mas comunes de la ciudad, nuestros hábitos alimenticios, nuestras diversiones, el tipo de trabajo que son productivos e improductivos, lo que se puede y lo que no se puede, lo que se debe y lo que no se debe, lo que amamos y lo que odiamos, lo aprendemos en la ciudad”² .

Por todo esto se percibe una amalgama de costumbres respecto a sus comidas, fiestas, vestidos, religión, mitos etc.

² SECRETARIA De Educación Del Distrito. Nuestros Museos de Bogotá, cita a: Villaveces Cardoso José Luis, p 4.

2. ANTECEDENTES DE FORMAS VIOLENTAS Y ESTEREOTIPADAS DE COMPORTAMIENTOS NEGATIVOS USADAS COMO JUEGO POR LOS NIÑOS DE CUARTO Y QUINTO DE PRIMARIA DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA RODRIGO ARENAS BETANCOURT

En una sociedad como la nuestra nos encontramos ante un mundo dominado principalmente por los medios de comunicación, que en el momento de ingresar a nuestros hogares, influyen en comportamientos y tendencias que cada uno va interiorizando. Por esto mismo si analizamos la gran influencia que los medios ejercen sobre los individuos y en especial sobre nuestros niños que son los principales consumidores de éstos; nos vemos comprometidos como educadores a enfocarlos y encaminarlos hacia el mundo del conocimiento, buscando metodologías y didácticas especiales que hagan mas fácil e interesante el aprendizaje.

Aquellos grupos de niños de la localidad 9 de Fontibón, que estudian en los cursos 4º- y 5º- de primaria en el centro educativo Rodrigo Arenas Betancourt y cuyas edades oscilan entre los 8 y los 11 años han venido desarrollando especialmente en las horas de receso, una serie de actividades por ellos llamadas: “juegos” entre ellos están: el juego del Ninja que trata de dar patadas al estilo karateca.

La guerra que bien puede decirse con armas virtuales o juguetes bélicos copiados o creados por ellos, juegos con los Tazos o Jacos de Pokemon que al ser perdidos pueden generar pelea y juegos que en algún momento imitando a personajes de la televisión como Goku, Ten- shin etc., y otros juegos que con malos manejos cotidianamente se han convertido en motivo de violencia y agresión. Podría decirse que son también producto de interpretaciones erróneas de algunos

programas de televisión como los citados anteriormente y que aunque el mismo niño se sienta a gusto viéndolos, poco o nada han sido guiados o trabajados en este contexto.



“ Esa gran cantidad de imágenes que gracias a la televisión bombardean segundo tras segundo a los niños la mayoría de veces inconexas gracias a la cada vez mas extendida costumbre programas de telenovela también muestran una realidad cotidiana quizá fragmentada, veloz poco elaborada y superficial pero al fin y al cabo realidad cotidiana”³

³ ELKONIN, Daniil. Psicología del juego. Edición , Visor Libros, Madrid España, Pág., 32



Se ha observado que algunos niños transitoriamente han restringido sus posibilidades creativas, limitándose a jugar con formas estereotipadas de comportamiento y fuera de esto, se le pide que cree un dibujo y en la mayoría de los casos resultan dibujando un personaje de los programas de televisión o copiando una imagen de cualquier otra parte pero pocas veces son originales.

Aparte de estas imágenes que posiblemente lo enriquece y / o lo limitan están también los hechos que a su alrededor se presentan como situaciones reales de la sociedad de la vida familiar o socio-cultural, las angustias obsesiones momentos críticos de estrés, el niño esta expuesto a exigencias tan severas que sometido a presión responde con reacciones que impiden el desarrollo normal de su comportamiento y hace que el juego sea una forma de desahogo para agredirse a si mismo o enfrentar a los demás.

Por lo tanto tendremos que decir primero que es preciso vencer las barreras e impedimentos arraigados en el niño, justificando trabajar con el arte plástico, área que proporciona manejos libres, y aquella constante antropológica “juego” para nosotros conectados con al risa y la diversión.

3 . PROBLEMA

¿ Es el juego un vehículo en el arte plástico para reconstruir la actividad lúdica en el niño de 4 y 5 de primaria del centro Rodrigo Arenas Betancourt ?

¿Es el arte plástico una puerta donde el juego entrara a ocupar un lugar privilegiado de 4 y 5 de primaria rescatando paulatinamente formas equilibradas de diversión y tratando de que entiendan la esencia del juego.

De acuerdo a lo anterior, la idea no es solo jugar para que el niño se divierta, sino para que también aprenda jugando a través de aquello que ofrece el arte plástico con manejos de expresión como parte principal en donde se involucran la imaginación la fantasía, la vivencia, y además las técnicas y herramientas que se requieren. Es preciso recordar que el origen del juego esta en el afán de poner en practica una idea atractiva, de ahí la conexión entre juego y arte.

“El juego ha sido conceptualizado como manifestaciones de una viveza singular de despreocupación y alto nivel de desarrollo de la imaginación o la fantasía”⁴

Si un niño quiere jugar, imitando un personaje de televisión y su fantasía es transformarse en el, lo mas importante es enseñarle a captar lo mejor de su personaje, así podrá actuar como él, positivamente, desarrollando su imaginación, creatividad y elevando su nivel de diversión sanamente.

Así un personaje, un juguete adquieren un gran significado en el juego, debido a la viva fantasía. Jugar a ser la actriz o el actor de televisión, tratar de imitarlos, son ejemplos que a diario se observan en los niños de este contexto. Todos estos son

⁴ Ibid, p 32

juegos que mediante la alquimia de su fantasía hacen en el arte plástico una actividad generadora de formas novedosas, e igualmente el hecho de transformarse en su juguete preferido, hacen que en algún momento huyan de su yo verdadero y escapen de un mundo cotidiano, descubriendo también actitudes creativas que enriquecen su vida.

4. OBJETIVOS

4.1 OBJETIVO GENERAL

Contribuir a descubrir la esencia del juego, rescatando o superando formas equilibradas de diversión , no violentas, en los alumnos de cuarto y quinto de primaria.

La finalidad de este trabajo es contribuir con un nuevo enfoque de la educación artística, con ideas tomadas de los juegos.

4.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Representar y evocar aspectos diversos de la realidad del contexto y que coinciden con vivencias de los niños.
- Fortalecer las formas expresivas mediante la implementación del juego en el arte plástico.
- Facilitar el desarrollo expresivo corporal mediante la representación espontánea.
- Generar espacios lúdicos en los niños de esta comunidad a través del juego tomado artísticamente.

5. REFERENTES TEÓRICOS

Hoy, el hombre se ha empezado a preocupar por el ambiente de en que se vive a raíz de múltiples y acelerados cambios,; y como es lógico todo esto ha llevado a transformar el mundo afectando nuestra visión de la ciencia, sus principios y sus resultados siendo estos provisionales e incompletos “ Nos apoyamos cada vez mas en la ciencia, hasta el punto de que el porcentaje de personas capaces de investigar y de producir conocimientos se consideran factor determinante del desarrollo nacional”⁵

Por muchas razones la educación es el factor que requiere mayor atención en nuestro contexto, para un mejoramiento de la calidad de vida como consecuencia del resultado de aplicación de didácticas y metodologías en donde se entienda, se enseñe y se aprenda con aprecio por lo que se hace y al mismo tiempo el individuo pueda desarrollar todas sus dimensiones aumentando su nivel de conocimiento.

La educación asumida a través de la forma que sea, ha adquirido un carácter eminentemente social, por las nuevas condiciones históricas que ha obtenido la cultura a final del siglo XX respecto al carácter personal, se genera en cada sujeto de manera irrepitable, autónomo y tolerante siempre una actitud de búsqueda, en medio del conflicto con sigo mismo y con el medio social y natural”⁶

Por lo tanto es necesario estar apoyados en la pedagogía con ese saber propio de “ educadores” ese saber que nos permite orientar los procesos de formación de

⁵ MINISTERIO, de Educación Nacional, Lineamientos Generales, p. 33

⁶ Ibid, p. 33

los educandos. Ese saber que se nutre de la historia, que nos da a conocer propuestas que los pedagogos han desarrollado a lo largo de siglos, pero que también se construye diariamente en la relación personal o colegiada, en lo que acontece diariamente en el trabajo con los alumnos y en general con la comunidad educativa, sobre los logros propuestos y otros obtenidos para conseguir el desarrollo humano.

“ El saber pedagógico se ve entonces como un saber relativamente autónomo, pero no aislado de otros saberes, los cuales le aportan elementos valiosos.”⁷

Dentro de la pedagogía se inmiscuyen los modelos pedagógicos que son eje de la educación y alrededor de ellos se desarrollan una serie de estrategias metodológicas, en las cuales se manejan elementos que se ajustan de acuerdo al contexto y sus necesidades.

Por tal razón se han tomado aspectos de modelos pedagógicos pretendiendo interpretar la realidad escolar, tratando de dejar atrás elementos de la escuela tradicional, “ en donde se desconoce al sujeto que prende, al considerarlo simplemente como reproductor de un conocimiento ya elaborado”⁸. Se necesita que primero el alumno, por lo mismo se ha trabajado con elementos de la correlación, en el cual el estudiante interioriza el nuevo conocimiento con sus experiencias existenciales profundizando en ellas para emitir reformulaciones que se convierten en criterios o principios de vida.

El educador esta implicado dentro del proceso de enseñanza aprendizaje como uno de los destinatarios del saber dinamizando nuevas experiencias existenciales que desarrollan las potencialidades de cada estudiante para hacerlas surgir y encausarlas en forma que propicien su forma y su madurez.

⁷ VASCO, Eloisa, Maestros y Saberes. Investigación y Docencia en el Aula

⁸ DE ZUBIRIA S. Julián, Tratado de Pedagogía Conceptual, Los Modelos Pedagógicos. Pág. 35

El alumno construye el mismo conocimiento correlacionando las experiencias cognitivas propias de la cultura con sus experiencias de vida en etapas como profundización y reformulación.. El niño se confronta con su experiencia de vida para que propicie y reformule la aventura.

Los contenidos están constituidos por la vida, la experiencia, la cultura y la realidad que conducen a alguno a dar pleno sentido de su ser.

El método se organiza evocando una realidad vivida, se profundiza par descubrir lo que hay detrás del acontecimiento luego se generaliza la experiencia estableciendo una correlación con la cultura, el contexto, para hallarle un significado.

Como recursos están aquellos elementos que se derivan de la experiencia existencial del estudiante, el juego, la manipulación de objetos, las relaciones interpersonales, la capacidad de introspección, mediante los cuales el alumno puede correlacionar su experiencia de vida con los contenidos de la cultura para producir nuevos conocimientos, evaluando todo el proceso de correlación partiendo de la experiencia de vida hasta la apropiación de nuevos conocimientos.

“Igualmente se tomo el modelo constructivista, donde el alumno crea una nueva realidad que depende de los conocimientos previos. Esto hace que lo conocido sea para ellos mas real por ser mas aceptado. El constructivismo aporta conceptos que son útiles para romper rutinas y vencer el carácter repetitivo e imitativo de la educación”⁹

“ Dentro de los recursos utilizados en este modelo están los procesos utilizados y ejecutados directamente o reconstruidos a partir de materiales didácticos, imagen,

⁹ GER, Enciclopedia , Constructivismo, tomo II Madrid España, 1972

narración, lenguaje y el texto, mediante los cuales el alumno puede establecer cuales son sus relaciones básicas y finalmente construir el concepto”¹⁰

Los conceptos que el niño construye con su mente son socialmente necesarios para conocer y manejar el mundo en que vive. Se puede decir fácilmente que uno de los aspectos mas comunes e importantes de la vida del ser humano para la construcción de conocimiento es el juego y por consiguiente el juguete.

En las distintas épocas de la historia, según fueran las condiciones socio-históricas, geográficas y domesticas concretas de la vida , los niños han practicado diversos temáticos. Son distintos los temas de los juegos de los niños de distintas clases, contextos o culturas. Incluso un mismo niño cambia los temas de sus juegos según sean las condiciones concretas en que se encuentra temporalmente.

El singular impacto que la esfera de la actividad del hombre y las relaciones entre las personas producen el juego evidencia que pese a la variedad de temas, todos ellos entrañan por razón de principio el mismo contenido, es decir la actividad del hombre y las relaciones sociales entre las personas”¹¹

La clásica obra Homo Ludens (El Hombre que juega) del historiador holandés Johann Huiziga, publicada en 1945, dice “ El juego es mas viejo que la cultura; pues por mucho que estrechamos el concepto de ésta presupone siempre una sociedad humana y los animales no han esperado que el hombre les enseñe a jugar”¹²

La cultura surge de la capacidad del ser humano para jugar.

¹⁰ DE ZUBIRIA, Julián y Miguel. Los modelos pedagógicos, Fundamentos de Pedagogía Conceptual.

¹¹ Opcit p 33

¹² El Educador Frente al Cambio, Revista, Ed. N 33, Sep. 1998, Santafé de Bogotá.

Siguiendo esa línea de argumentación, puede concluirse también que el juego incluso es mas viejo que la educación, siendo esta uno de los elementos constituidos de la cultura y transmisión de ella.

Pero, ¿Que tanto se juega en la educación? ¿El juego en la educación debe oponerse a la violencia, y a lo que consideramos serio como el estudio y el aprendizaje?.

No deja de resultar curioso que en el latín de hace siglos, “Ludus de donde proviene Lúdico, el adjetivo mas socorrido para referirnos al juego, pues no existe Jueguico, ni algo parecido significara simultáneamente Juego y escuela, diversión y academia. En algún momento de la historia se perdió ésta convergencia y hoy desafortunadamente, muy pocos mantendrán ésta sinonimia.”¹³

La educación debe recuperar las dimensiones mas profundas del juego y especialmente la educación artística; La actividad libre, exploratoria y absorbente, plena de sentido, dinámica y que produzca diversión, donde los errores no tengan consecuencias graves, que generen orden en momentos de crisis siguiendo las reglas para poder efectuarlo y así llegar a un resultado. De ésta forma aprender seria para muchos una tarea difícil y aburrida, para convertirse en algo entretenido y divertido.

“El juego no es solo juego infantil. Jugar, para el niño y el adulto es una forma de utilizar la mente, e incluso mejor, una actitud sobre como utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que, poder combinar pensamiento, Lenguaje y fantasía”¹⁴

¹³ Ibid p. 33

¹⁴ BRUNER, Jerome . Acción Pensamiento y Lenguaje, Resúmenes Jornada Pedagógica. p. 42

Jugar es la tarea mas importante que realiza el niño en la infancia. El juego es fundamental dentro del proceso de socialización y que contribuye al desarrollo de la personalidad infantil, crea sentimientos de solidaridad y mutua cooperación.

Oscar Zapata en su libro, Psicomotricidad base de apoyo de los aprendizajes escolares, indica lo siguiente. “El juego infantil es el medio de expresión, instrumento de conocimiento, medio de socialización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del pensamiento” ; en una palabra resulta un medio esencial de organización , desarrollo y afirmación de la personalidad.

El juego es una forma de trabajo que debe ser considerada como estrategia de aprendizaje, pues le permite al niño:

- Transformar la realidad y crear un mundo propio que responda a sus intereses y necesidades inmediatas.
- Prepararse para actividades de etapas posteriores.
- Canalizar su energía.
- Desarrollar su capacidad creadora.

Ahora, siempre que el niño este jugando y descubra su mecánica, es fundamental acceder a otro nivel y éste es el de la creación. Hallamos comportamientos creativos a cualquier edad; numerosos estudios indican que la creatividad del niño ocupa un lugar en el desarrollo total del comportamiento creativo, “ El niño es abierto, libre pero esta llegando el momento en que a finales de su ultima infancia o en al etapa preadolescente, comience a atarse a esquemas y hábitos

estereotipados; por eso esta plenamente justificada la opinión de D. H. Russel, cuando sostiene que niñez y creatividad son inseparables.”¹⁵

El juego de roles entra en la realidad, observaciones experiencias y vivencias se transmiten, varían y modifican en situaciones lúdicas; El arte plástico nos abre cada vez mas perspectivas sobre el comportamiento creativo y la diversión del aprendizaje sin ser aburrido. Sus trabajos de juego en el arte coinciden a veces con sus fantasías o incluso con su vida real. Por otro lado el manejo de diversos materiales en un trabajo, le activa vivamente la imaginación y la inteligencia, que guiada adecuadamente por el educador le permite al niño el escape de energías sobrantes o momentos de juego sin agresividad. “La inteligencia es la habilidad que nos permite hallar obras pictóricas y reproducirlas en la mente, formando ideas, asignándole a cada una su función de tal manera que toda la estructura sea comprensible y represente lo que se esta expresando en la obra”¹⁶

Se sabe que la etapa de los niños con los cuales se ésta trabajando es esencial y además difícil (9 – 12 años), según algunos investigadores es el final de la niñez y su creatividad empieza a disminuir; pero no se está de acuerdo totalmente con estos investigadores, pues para otros investigadores, ésta edad de transformación se caracteriza por la sed de saber del niño y su actitud interrogativa. Por esto mismo el juego es el espacio artístico plástico que debe ser aprovechado en la edad de estos niños, ayudándoles a descubrir, inventar y transmiendoles estímulos creativos que vayan en busca de objetivos que desarrollen su personalidad.

¹⁵ G. Ulmann, Kreativital - Berlin. Busilea 1968 p. 128

¹⁶ Opcit, Tratado de Pedagogía Conceptual p.111

6. METODOLOGIA

6. 1 *TIPO DE ESTUDIO*: Para lograr trabajos con resultados satisfactorios en contexto del colegio Rodrigo Arenas Betancourt, se realizo un trabajo de campo en donde se recolectaron en forma directa los datos de interés, utilizando instrumentos como encuesta y apuntes que se tomaron a través de la observación directa.

La observación del contexto se inicio a comienzos del mes de febrero del año 2000 para dar comienzo a la aplicación del proyecto, tomando como base algunos niños de cuarto y quinto que quisieron asistir los días sábados de diez a una de la tarde en una de las aulas del colegio. Las edades de los 28 niños que comenzaron oscilan entre 9 y 12 años en etapa preadolescente o ultima infancia, niños y niñas que hacen uso del juego agresivo debido posiblemente al caos que se siente en la actualidad.

6. 3 *PROPUESTA*:

Con el desarrollo de éste proyecto “ Un espacio lúdico en las artes plásticas” en pro de la diversión y el aprendizaje de los niños del contexto, se pretende inmiscuir creativamente al niño en el juego, es decir un aprendizaje divertido a través del arte plástico, contribuyendo a reconstruir y rescatar la actividad lúdica, por medio de recuerdos tempranos del juguete de cada niño, objeto esencialmente significativo en la etapa infantil.

La idea de invitar a los niños para desarrollar talleres en donde se involucren objetos como el de los juguetes invitando a los niños a descubrir la significación del juego y el juguete desde nuevas y diferentes perspectivas, utilizando algunos

juegos que la tradición y otras culturas nos han ofrecido y valorando innegablemente los juegos inventados o creados por los niños.

Dependiendo del contexto se trabajara con los modelos pedagógicos que se adapten a éste, teniendo como base fundamental el arte plástico ya que es el eje del proyecto y la puerta donde el niño entrara a divertirse, a aprender y a ser multiplicando de su conocimiento.

El arte plástico abre espacio para todo conocimiento y en él la creatividad podrá expandirse con rasgos como fluidez, flexibilidad de pensamiento y amplitud de ideas, además la posibilidad de concebir nuevas ideas para reconstruir, modificar, ser recursivo y asimilar las situaciones violentas que se ven en la televisión de otra forma.

La comprensión del juego y su importancia en la vida y desarrollo del individuo se presenta en una clasificación de los juegos, que servirán al docente para incluirlos en el proceso evolutivo del alumno.

OBJETIVO

Contribuir con los espacios compositivos que están recalcados en la constitución

Reconstruir la actividad lúdica en el niño

Rescatar formas equilibradas de diversión involucrando el juego en el arte plástico

Crear expectativas acerca de la fantasía y la evocación de los mismos como medio para fortalecer la expresión

Crear un ambiente de diversión mientras se juega y se construyen valores

6.4 DESARROLLO

“ Un espacio lúdico en las artes plásticas “ comienza basado en el diagnóstico realizado en la comunidad educativa del colegio Rodrigo Arenas Betancourt cuyas

dificultades en el juego se acentúan cuando se usa la agresividad y se comienza a observar niños copiando modelos de su contexto real o de la TV como se narraba anteriormente.

Se inicia a finales del mes de febrero, observando y conociendo los niños, dialogando con ellos sobre lo que mas les gusta y lo que menos les gusta hacer, escuchando narraciones sobre las clases, donde se pudo saber que la clase de artes plásticas no existe en los grados de primaria y que en lugar de ésta asisten a las clases de trabajo manual en donde les enseñan costura y que siempre es lo mismo y se hace aburridora.

6.3.1 Taller # 1

Tema: Dialogo con los alumnos sobre los talleres de arte.

Objetivo: Conocer la actitud de los niños frente a las propuestas del juego en el arte.

El primer taller se puede decir fue de socialización, dinámica y juegos que permitieron mostrar el rol de la docencia, se hicieron también las listas y a gusto de los niños fue escogido el horario, para todos los sábados en la mañana. Después de las dinámicas se compartía un pequeño refrigerio, para seguir y terminar a las 12:45 PM



6.3.2 Taller # 2

Tema: Dinámicas de juego.

Objetivo: Crear expectativas acerca de la fantasía y la imaginación

Entre las dinámicas se realizó lo de la botella que dirigida el profesor, los niños comienzan en silencio, a pensar en todos los errores que se han cometido, junto a ellos imaginan una botella tapada con un corcho muy fuerte, quitan el corcho, y meten todos aquellos monstruos que representan los antivalores que les hacen equivocarse o actuar entre ellos; la violencia, la mentira, etc.

Después de meterlos dentro de la botella, los niños la tapan fuertemente y cogen a batirla rápidamente para que sufran una gran transformación y se conviertan en todas las cosas buenas que ellos desean como la armonía, la paz, la verdad, etc.

En este taller los niños trabajan con su imaginación y fantasía al destapar la botella saldrán representaciones de los colores, formas y dinámicas que ellos más

quieren. Abren los ojos y relatan como vieron primero esas monstruosas y violentas mentiras, envidias, etc.

Las pintan en una hoja blanca y las describen y luego cuentan las formas hermosas creadas en sus mentes de todo lo que ellos desean en su vida.

En medio de relatos fantásticos se hacen reflexiones importantes como dice una alumna “ A nosotros nos gustan las cosas buenas pero a veces cometemos el error de hacer las malas”.

Entre las cosas buenas, lo que mas nos gusta es que nos dejen jugar en las clases nombran la palabra juego se desencadena toda una oferta de juegos de lo que mas les gusta de ellos, el fútbol, patinar, pero en ocasiones terminamos peleando y eso no es bueno.



6.3.3 Taller # 3

Tema: Jugando a evocar

Técnica: Libre

Objetivo: Recordar el momento mas agradable de su infancia para poderlo representar artísticamente.

Se procede a realizar la siguiente actividad: todos los niños cierran los ojos, se dejan llevar por su imaginación para así poder regresar a la edad que mas le gusto, tal vez recordando o imaginando un hecho o acontecimiento que ocurrió en ese momento, para posteriormente poderlo expresar a través del juego la representación artística.

Luego se les pide que abran los ojos, sin retirar ese episodio de su mente o su imaginación, colocando en una hoja su nombre y la edad o acontecimiento que mas le gusto. Se agrupan formando grupos en los cuales se encuentra características comunes, por ejemplo: grupo 1, niños entre 1-2 años. para así representar esta edad que corresponde a los bebés. Grupo 2, de 3-5 años, niños pequeños, de 5-8 niños grandes, de 9-12 años preadolescentes, se propone recordar esa época y representarla en equipo en un espacio de tiempo de 5 a 10 minutos de juego tal como lo hacían en aquella época, permitiéndoles vivenciar de nuevo esta etapa. Se da espacio para que se reúnan y comiencen a preparar este momento que será expuesto en el siguiente taller.



6.3.4 Taller # 4

Tema: Representación del juego.

Objetivo: Crear un ambiente de diversión mientras se juega a representar el momento mas agradable de su vida para cada grupo.

Se presenta una gran curiosidad de los grupos por querer representar su obra de juego, ellos quisieron hacerlo en el patio del colegio ya que les permitía un poco mas de libertad de expresión. Ejemplo: Se presentan dos niñas jugando a los bebes, llevaron compotas, se untaron la boca y la cara, jugaron con muñecas y rompieron hojas de cuaderno, felices evocaron y experimentaron nuevamente aquella época en donde realizaron representaciones como si fueran bebes de verdad, porque una niña mas grande hace un rol de madre regañándolos por romper cosas.



NIÑAS JUGANDO A LOS BEBES

otro grupo comienza a jugar con el balón pero se muestra que el niño mas grande aprovechando su fuerza se lo quiere quitar, representando un poco la inferioridad a la que se ve sometido un niño de cierta edad frente a uno mayor; con estos talleres los niños llegan al punto de conectarlo tanto con la realidad que sin percatarse reflejan cosas que siente en este momento.



NIÑAS JUGANDO A EDADES DE CINCO A SIETE AÑOS



6.3.5 Taller # 5

Tema: Juguete preferido.

Objetivo: Hacer que los niños recuerden las primeras etapas de escolaridad.

A cada niño se le da un cuarto de hoja en blanco y un lápiz, el profesor pregunta quien escribe con la derecha y quien escribe con la izquierda, solo hay un niño zurdo, y dice que todos los niños deben pasar los lápices a la mano izquierda con excepción del niño zurdo que lo pasara a la izquierda, se les pide que escriban su nombre, ellos manifiestan su angustia en el momento de realizarlo ya que suponen que no lo van a conseguir.

El siguiente paso consistió en: pensar en su juguete preferido y posteriormente dibujarlo, al finalizar la clase se les pregunto que hacia que época los había llevado este ejercicio, algunos contestaron que era cuando estaban aprendiendo a escribir.



6.3.6 Taller # 6

Tema: Representación del juguete preferido.

Objetivo: Promover el desarrollo de la creatividad del niño mediante la representación

Representación del juguete, al comienzo fue difícil porque nadie quería comenzar pero luego una de las niñas se transformo en su juguete preferido “una perrita” y actuando de forma espontánea contesto las preguntas del profesor cuando le decía que si sentía que su dueña la consentía o no. Se dejo que la niña continuara su actuación ... como lo peinaban como lo regañaban y algunos momentos cuando jugaban con ella.



JUGANDO A IMITAR SU JUGUETE PREFERIDO (UN PERRO)







REPRESENTACIÓN DE SU JUGUETE

6.3.7 Taller # 7

Tema: Representación del juguete por medio de la plástica.

Técnica: Libre.

Objetivo: Incrementar el desarrollo de la expresión plástica utilizando diferentes técnicas.

Las niñas dibujan su juguete preferido en 1/8 de papel o cartulina trabajando con diferentes técnicas, haciendo una actividad dinámica y abordando mas conocimiento con las variadas formas de expresar con el dibujo y / o la pintura.



TRABAJANDO CON ACUARELAS

Se hacen grabados con aserrín y temperas, conociendo la técnica: de trabajo con plastilina, colores, acuarelas (maquillaje), cosméticos como rubores y sombras.

“ Un juguete que se quiso o se quiere siempre evocará lindos momentos “. Por esto mismo el niño trabaja en el taller en forma armónica, divertida, buscando momentos para mostrar y sentirse satisfecho de su trabajo.



TRABAJOS CON CARTULINA, ASERRÍN DE COLORES Y COLBON



6.3.8 Taller # 8

Tema: Manipulación de materiales maleables.

Objetivo: Ayudar a incrementar el desarrollo de la psicomotricidad fina mediante el juego.

La dinámica de este, es modelar una masa que se consigue mezclando harina, agua y anilinas vegetales; aprendiendo del último ingrediente su origen y la forma como el hombre ha extraído el color de la naturaleza.





MOLDEANDO MASA CON COLORES NATURALES

Todos lo anteriores elementos se mezclan, produciéndose una masa especial y flexible para jugar con ella y hacer lo que se quiera.



EXPOSICIÓN DE LOS TRABAJOS MOLDEADOS CON MASA



RESULTADO DE LOS TRABAJOS CON MASA





EXPOSICIÓN DE LOS TRABAJOS MOLDEADOS CON MASA



6.3.9 Taller # 9

Tema: Dinámica de juegos estacionarios.

Objetivo: Crear un ambiente de diversión mientras se juega y se construyen valores.

Se realiza una dinámica de juegos estacionados donde se afianza el esquema corporal, la coordinación y el equilibrio estático y dinámico. Todos llegan al patio a jugar; semana, golosa y stop, pintando con tizas de diferentes colores en el suelo para luego jugar en equipo.

Hay integración, colectivismo, autovaloración, aceptación, solidaridad y respeto a las normas, aunque algunos no dejan enojarse porque pierden, pero poco a poco irán entendiendo la esencia del juego.

Los juegos tienen como finalidad ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria, también procuran contribuir a la educación de las personas, en y a través del arte.

Uno de los juegos es el rey pepinito, consiste en que por decisión una persona sea nombrada rey, el rey ordena varias acciones para que los niños las hagan, la frase común es: el rey pepinito ordena que todos los niños... (saltar, reír, acostarse, alzar las manos, etc.) ,así los niños juegan obedecen y se divierten.

EXPOSICION

Tema: Exposición de los trabajos realizados mediante el taller # 7

Objetivo: Estimular a los alumnos mediante la entrega de un sencillo diploma para que entiendan que estos espacios elevan la autoestima de cada uno de los participantes.

JUGANDO A EVOCAR

Fue la exposición que se presento en el mes de junio en donde los niños que participaron en el taller expusieron algunos de sus trabajos, realizados al transcurrir los talleres de artes plásticas en donde se captaron imágenes, hechos con interés y afecto al recordar el juguete preferido y plasmarlo utilizando algunas de las técnicas enseñadas en los talleres



TRABAJOS FINALES DEL TALLER 7





EXPOSICIÓN





UN DIPLOMA OTORGADO A CADA ALUMNO

CONCLUSIONES

Durante la parte realizada del proyecto “ La Lúdica un espacio en el arte” se captó interés y emoción a través del desarrollo de los talleres, paulatinamente. Los niños vivencian la experiencia de los juegos su violencia, conociendo otras formas y también resaltando aquellos juegos clásicos donde se permite también descubren valores.

Fuera de todo se incentiva para que ellos “creen” nuevos juegos. Los niños tienen nueva experiencia con base a sus vivencias, fantasías y sueños evocados a traves del juego.

Se ha logrado que los niños siguen asistiendo a los talleres durante el año escolar. Servirán entonces de multiplicadores en su misma institución y en su comunidad.

“El mejor antídoto contra la violencia esta en el arte, e ingrediente indispensable de una pedagogía para la paz”¹⁷

¹⁷ EL TIEMPO. Periódico, Julio 23 del 2000, p 3

SUGERENCIAS:

- En cualquier contexto se podrá realizar este proyecto dando cabida a la creatividad tanto de los niños educadores y padres de familia.
- Es importante trabajar este proyecto a largo plazo ya que algo que se ha ido afianzando año tras año en nuestra cultura y contexto como es “la agresividad” no podrá ser olvidada fácilmente, todo requiere un proceso y este nos motiva a seguir actuando. No olvidar incluir los programas de TV. preferidos por los niños y los juegos que se practiquen en el contexto, siendo también posible cambiar algunas reglas, si las originales incitan a la violencia.
- Tener en cuenta que el arte es la parte más importante para expresar, y por medio del juego se compartirían muchos sentimientos, trabajando con el cuerpo y la mente a la vez. Se permitirá al niño en un futuro formar una mejor sociedad.

BIBLIOGRAFÍA

- BRUNER, Jerome. “Acción, pensamiento y lenguaje”. Resúmenes Jornada Pedagógica. Localidad de Engativá
- DE ZUBIRIA S, Julián y otro. “Tratado de Pedagogía conceptual”. Fundación Alberto Merai. Santafé de Bogotá.
- DE SUBIRÍA S. Julián y Miguel. “Los Modelos Pedagógicos” Fundamentos de Pedagogía Conceptual. ED. Plaza y Janés, Santafé de Bogotá.
- Revista “El Educador Frente al Cambio” ED, N° 33 septiembre 1998. Santa fe de Bogotá.
- EL Educador Frente Al Cambio. Revista, ED. N 33 Sep. 1998 Santafé de Bogotá.
- ELKONIN, Daniil B. “Psicología del Juego” Graficas Valencia S.A. Madrid, España.
- G. Ulmanann Kreativital – Berlin Busilea 1968.
- GER, Enciclopedia. Constructivismo, Tomo II. Rialp España. 1972.
- Misión Ciencia, Educación y Desarrollo. Colombia al filo de la oportunidad. Santa fe de Bogota. 1994.
- MINISTERIO De Educación Nacional, Lineamientos Generales.
- PERIODICO, El Tiempo julio 23 del 2000.
- SAEGESSER, Françoise. “Manual para la construcción y utilización de juegos y ejercicios de simulación en la escuela”. Graficas Rogar; Madrid, España. 1991.
- VASCO, Eloisa. “Maestros y Saberes”. Investigación y docencia en el aula. Santa fe de Bogota, Cooperativa ED Magisterio. 1994.
- SECRETARIA De Educación del Distrito. Nuestros Museos de Bogotá. Cita a: Villaveces Cardoso José Luis, Exsecretario de Educación del Distrito.