

**ESTRATEGIA METODOLOGICA PARA ENSEÑAR EL DIBUJO
HUMORÍSTICO EN EL GRADO SEXTO DEL CENTRO EDUCATIVO
DISTRITAL CHUNIZA**

Autora: SONIA RUTH PARRA LUIS

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ÁREA DE ARTES PLÁSTICAS**

Chía - Cundinamarca

2001

**ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA ENSEÑAR EL DIBUJO
HUMORÍSTICO EN EL GRADO SEXTO DEL CENTRO EDUCATIVO
CHUNIZA**

Trabajo de grado para optar al título de
Licenciada en Artes Plásticas

Autora: Sonia Ruth Parra Luis

Asesor: Pablo Quintero

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ÁREA DE ARTES PLÁSTICAS**

Chía - Cundinamarca

2001

DIRECTIVAS

Rector	: DOCTOR ALVARO MENDOZA RAMÍREZ
Vicerrectora Académica	: DOCTORA LILIANA OSPINA DE GUERRERO
Secretario General	: DOCTOR JAVIER MOJICA SÁNCHEZ
Directora Registro Académico	: DOCTORA LUZ ANGELA VENEGAS S.
Decana Facultad de Educación	: DOCTORA JULIA GALOFRE CANO
Directora Jefe Area de Arte	: DOCTORA OLGA LUCIA OLAYA PARRA

AGRADECIMIENTOS

Expreso mis agradecimientos a:

Al Todo Poderoso por haberme concedido la salud, la capacidad y voluntad para realizar este trabajo.

Al mi tutor Pablo Quintero por su saber y orientación continua.

A mi esposo Francisco Javier Sánchez Bohórquez por sus aportes y apoyo incondicional.

Los niños del grado sexto del Centro Educativo Distrital Chuniza, por su colaboración y entusiasta participación.

A mi familia en general, por su colaboración y motivación continua para llevar a cabo las metas propuestas.

Nuestros amigos, especialmente a Maritza y Jaime por su colaboración y apoyo.

*A mi madre María Antonia Luis de Parra
y a mis hijas Paula Victoria, Maria Camila
y Sonia Angélica,
por el apoyo incondicional
y el afecto que me brindaron para
lograr esta meta*

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCION.....	14
1. PROBLEMA.....	15
1.1 PLANTEAMIENTO Y FORMULACION	15
1.2 JUSTIFICACION.....	15
1.3 DESCRIPCION	15
1.4 OBJETIVOS	16
1.4.1 Objetivo General.....	16
1.4.2 Objetivos Específicos.....	16
1.5 DELIMITACION	17
2. MARCO REFERENCIAL.....	18
2.1 ANTECEDENTES	18
2.1.1 Empíricos	18
2.1.2 Bibliográficos.....	18
2.2 MARCO CONTEXTUAL	19
2.2.1 Historia.....	19
2.2.2 Ubicación Geográfica	20
2.2.3 Socioeconómico.....	20
2.2.4 Filosofía de la Institución.....	20
2.2.5 Proyecto Educativo Institucional.....	21
2.2.5.1 Objetivos	21
2.2.5.2 Misión.....	21
2.2.5.3 Visión.....	22
2.3 BASES TEORICAS Y CONCEPTUALES.....	22

2.3.1	La Didáctica y la Pedagogía.....	22
2.3.1.1	La Didáctica	22
2.3.1.2	La Pedagogía.....	25
2.3.2	La educación artística.....	29
2.3.3	Cómo se produce el aprendizaje artístico	31
2.3.4	Etapas de Expresión Gráfica en el Niño	32
2.3.5	Didáctica de la Expresión Plástica.....	34
2.3.5.1	Signos del abecedario gráfico	35
2.3.5.2	Importancia educativa del lenguaje simbólico.....	36
2.3.6	Espontaneidad y creatividad	36
2.3.6.1	Espontaneidad	38
2.3.6.2	Creatividad.....	40
2.3.7	Elementos básicos del Dibujo.....	42
2.3.7.1	La línea.....	42
2.3.7.2	Las figuras geométricas.	44
2.3.8	El Desarrollo Cerebral.....	44
2.3.9	El dibujo Humorístico.....	45
2.3.9.1	¿Qué es el dibujo de humor?.....	48
2.3.9.2	¿Es un arte la caricatura?	48
2.3.9.3	Clasificación de los dibujos cómicos.....	49
2.4	MARCO LEGAL.....	49
3.	METODOLOGIA	53
3.1	TIPO DE INVESTIGACIÓN	53
3.2	POBLACION Y MUESTRA.....	53
3.3	APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS	53
3.4	ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	55
4.	PROPUESTA.....	59
4.1	FUNDAMENTACION.....	59

4.2	DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	59
4.2.1	Objetivo General.....	59
4.2.2	Objetivos Específicos.....	59
4.2.3	Primer Taller - La Línea.....	60
4.2.3.1	Introducción.....	60
4.2.3.2	Justificación.....	60
4.2.3.3	Objetivo General.....	60
4.2.3.4	Objetivos específicos	60
4.2.3.5	Actividades del taller	61
4.2.4	Segundo Taller - Figuras Geométricas y Dibujo Humorístico	63
4.2.4.1	Introducción.....	63
4.2.4.2	Justificación.....	63
4.2.4.3	Objetivo General.....	63
4.2.4.4	Objetivos específicos.	64
4.2.4.5	Actividades del taller	64
4.2.5	Tercer taller-La Cabeza Humorística.....	66
4.2.5.1	Introducción.....	66
4.2.5.2	Justificación.....	67
4.2.5.3	Objetivo General.....	67
4.2.5.4	Objetivos específicos.	67
4.2.5.5	Actividades del taller	67
4.2.6	Cuarto Taller - Rasgos Faciales y Expresiones.....	69
4.2.6.1	Introducción.....	69
4.2.6.2	Justificación.....	69
4.2.6.3	Objetivo General.....	69
4.2.6.4	Objetivos específicos.	69
4.2.6.5	Actividades del taller	70
4.2.7	Quinto Taller – La Génesis del Cuerpo.	71
4.2.7.1	Introducción.....	71

4.2.7.2	Justificación.....	72
4.2.7.3	Objetivo General.....	72
4.2.7.4	Objetivos específicos.	72
4.2.7.5	Actividades del taller	72
4.2.8	Sexto Taller – Movimiento en el dibujo Humorístico.	75
4.2.8.1	Introducción.....	75
4.2.8.2	Justificación.	75
4.2.8.3	Objetivo General.....	75
4.2.8.4	Objetivos específicos.	75
4.2.8.5	Actividades del taller	76
CONCLUSIONES.....		77
RECOMENDACIONES.....		79
BIBLIOGRAFIA		80
ANEXOS		81

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Importancia de la clase de artes para los alumnos de grado sexto.	55
Figura 2. Agrado de los niños de sexto hacia la clase de artes.	56
Figura 3. Utilización del tiempo libre en los niños de grado sexto.....	57
Figura 4. Grado de motivación de los profesores hacia el gusto por el dibujo. Opinión de los niños de sexto grado	57
Figura 5. Tipo de dibujo que le gustaría aprender a realizar a los niños de grado sexto.....	58

LISTA DE ANEXOS

Anexo A TARJETAS UTILIZADAS EN LA ENTREVISTA	81
Anexo B. Ejercicios para el Abecedario Gráfico.....	82
Anexo C. Muestra del trabajo realizado por los niños en el Abecedario Gráfico	83
Anexo D. Figuras Geométricas para utilizar en la Actividad del Caracol Pintor	84
Anexo E. Muestra de la Actividad de Distorsión de Figuras Humanas.....	85
Anexo F. Ejercicios Prácticos - Creación de Cabezas Humorísticas.....	86
Anexo G. Ejemplo de las partes del rostro en forma humorística	87
Anexo H. Algunas Expresiones Faciales para practicar.....	88
Anexo I. Muestra del Trabajo de los niños sobre el rasgos faciales y expresiones	89
Anexo J. La Figura Humana	92
Anexo K. Dibujo de Manos	95
Anexo L. Muestra del Trabajo de Manos humorísticas realizado por los niños.....	96
Anexo M. Dibujo de Pies.....	97
Anexo N. Muestra del Trabajo de Pies Humorísticos realizado por los niños	98
Anexo O Explicación del Movimiento con Borrador	99
Anexo P . El Movimiento del Cuerpo.....	100

GLOSARIO

AUTOESTIMA: Consideración y aprecio por uno mismo.

COGNOSITIVO: Cognitivo. Pertenece o relativo al conocimiento.

CONSUSTANCIAL: adj. Que es de la misma sustancia y esencia que aquello de lo que forma parte.

ESTRATEGIA: (del lat. *strategia*) fig. Arte, maña para dirigir un asunto. || fig. Línea de actuación dirigida a conseguir algo, plan, táctica.

GESTALT: (forma, estructura), que da nombre a la teoría que fundamenta la psicología en la noción de estructura, entendida como un todo de relaciones entre estímulos y respuestas.

INTERSENSORIAL: Pertenece o relativo a la sensibilidad.

KINESTÉSICO: Movimiento de las extremidades superiores

METODOLOGIA: f. Conjunto de métodos que se siguen para realizar un experimento, una investigación, etc. § FILOS. Estudio de los métodos de conocimiento y procedimiento, considerados en sí mismos. || Aplicación coherente de un método concreto. || Método en sentido genérico.

PSICOMOTRIZ: Factores psicológicos que influyen en la movilidad y condicionan su desarrollo.

SEUDORREALISMO: Falso realismo

VACUEDADES: vacuo, cua. (del lat. vacuus) adj. Vacío, falta de contenido.

INTRODUCCION

La presente propuesta pretende desarrollar una estrategia metodológica para motivar el aprendizaje del dibujo humorístico en el grado sexto de educación básica. Dicha propuesta se fundamenta en el hecho de la nueva concepción que tiene el arte en la Ley general de Educación, ya que pasó de ser una materia más de un plan de estudios que no le aportaba mayores elementos de formación artística a las personas – pues quienes se pretendían ser los docentes no poseían en su mayoría elementos pedagógicos, porque el mismo sistema educativo no los brindaba – para convertirse en un área fundamental en la formación del individuo en una sociedad colombiana futura.

Esta pretende ser el punto de partida para metodologías más amplias que abarquen todo el proceso desde educación pre-escolar y que le va a servir para toda su vida como ser humano.

Como grupo de estudio se utiliza el curso sexto del Centro Educativo Distrital Chuniza, al cual se le aplicará un proceso mediante el desarrollo de una nueva propuesta metodológica consistente en talleres que permitan la sensibilización del niño frente al dibujo humorístico y qué procesos pedagógicos servirán para cualificar la enseñanza - aprendizaje de este tipo de artes, para que desarrollen actividades artísticas con mayor entusiasmo y perfección en los cursos posteriores y den a los maestros crecimiento tanto intelectual como personal.

1. PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO Y FORMULACION

¿Puede una propuesta metodológica motivar el aprendizaje del dibujo humorístico en el grado sexto?

1.2 JUSTIFICACION

El hecho de que los niños y niñas que cursan el grado sexto de básica secundaria, se encuentran en una etapa de transición tanto física como psicológica, que hace que su atención e interés sean dispersos y aún cuando el área de artes contiene elementos motivantes se debe buscar alternativas de enseñanza que les permitan al igual que a los docentes despertar una disposición creciente por esta asignatura.

Por lo anterior, es de vital importancia utilizar el dibujo humorístico puesto que además de contener los elementos básicos del dibujo artístico, aporta conceptos lúdicos diferenciadores: descomplicación, libertad, creatividad, expresividad y demás.

1.3 DESCRIPCION

Tradicionalmente las artes plásticas no han tenido un espacio relevante, cuando se ha estructurado el plan de estudios en las diferentes épocas del sistema educativo colombiano. Siempre se han visto como espacios no de formación, sino como un maquillaje o relleno en la escuela. Esa misma concepción la han tenido, tanto padres de familia como educandos, directivos, gobierno e incluso algunos docentes que trabajan en el área.

Afortunadamente con la promulgación de la ley general de educación; esta visión ha cambiado: a partir de ese momento se considera que el ser humano debe tener una

formación integral que lo haga más sensible frente a su medio natural y social. (Ley general de educación. Artículo 20. Objetivos generales de la educación básica, literal a; Artículo 21, objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria, literal 1. Y artículo 23 áreas obligatorias y fundamentales, literal 3.)

Una buena fundamentación exige que todos los elementos de la enseñanza de las artes plásticas, sean encaminados al logro de este desarrollo, dotando al educando de suficientes herramientas tanto conceptuales como motivacionales con las cuales pueda establecer una relación armónica dentro del contexto de su realidad. La educación artística posibilita el descubrimiento y ejercicio de aptitudes y habilidades individuales y colectivas. El logro de intereses formativos permite la creatividad en las diferentes expresiones, conllevando al descubrimiento de sí mismo.

Este proyecto pretende dar una respuesta a lo anterior, buscando una estrategia metodológica a través del dibujo humorístico que sea de fácil manejo por parte de los estudiantes y los docentes.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo General. Utilizar el dibujo humorístico como elemento metodológico para crear estrategias que permitan a niños de grado sexto interesarse por el dibujo artístico.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Identificar las necesidades metodológicas en el proceso de sensibilización hacia el dibujo humorístico, en el grado sexto de básica secundaria.
- Proponer estrategias metodológicas que permitan el desarrollo de la sensibilidad.
- Diseñar estrategias metodológicas, a través de talleres para desarrollar la atención de los estudiantes hacia el dibujo humorístico.

- Orientar el proceso de desarrollo creativo estimulando la originalidad, a través del empleo espontáneo de diferentes materiales o medios como el color, la pintura, lápices, sanguinas, tintas y demás, de la forma, del volumen y de otros elementos que proporcionan el desarrollo de la sensibilidad y el intelecto del niño.
- Promover el dibujo humorístico como parte fundamental de las artes plásticas, con actividades motivantes.
- Fortalecer el trabajo en equipo donde el consenso y la pluralidad de ideas frente a los diferentes criterios, mejore la calidad en el desempeño diario de los niños.
- Fomentar y promover actividades artísticas, partiendo del medio que rodea al alumno, de donde debe tomar los elementos para presentar temas relacionados con dichos ambientes.
- Incentivar la libre expresión y la improvisación para permitirle al niño desarrollar habilidades y destrezas, despertando en ellos la sensibilidad y la autoestima.

1.5 DELIMITACION

La propuesta se pretende desarrollar en el CENTRO EDUCATIVO DISTRITAL CHUNIZA, ubicado en la ciudad de Santafé de Bogotá, que es un colegio de estrato dos, con niños y niñas de grado sexto, con edades comprendidas entre los 10 y 12 años, que presentan dificultades en su sensibilidad y conocimiento de las artes y adicionalmente su comportamiento, por el mismo medio en que se desarrolla, es agresivo, desinteresado y distraído.

2. MARCO REFERENCIAL

2.1 ANTECEDENTES

2.1.1 Empíricos: Cabe destacar en este aspecto el trabajo realizado por el profesor Jairo González, en el Liceo Nuevo Chile ubicado en el Barrio Milenta, quien aborda el proceso artístico, a través del teatro como elemento motivador para los niños, despertando en ellos el deseo de acercarse al arte utilizando para ello representaciones con mimos y cuentos ilustrados a manera de escenografías que sacan al niño del dibujo convencional, en tamaños pequeños transportándolo a un mundo de imágenes grandes. Todo aquello mezclado con elementos tradicionales de la enseñanza del dibujo.

2.1.2 Bibliográficos. Se encontraron los siguientes:

☞ “Estrategias Metodológicas para la enseñanza de las artes en el grado quinto”

Universidad Francisco de Paula Santander – 2000

Autora: Maritza Santos

Este trabajo muestra nuevas estrategias metodológicas para el proceso enseñanza aprendizaje de las artes plásticas en el grado quinto de educación básica.

Dicho trabajo se fundamenta en talleres que permiten la sensibilización del estudiante, mostrando no solamente qué tipos de deficiencias estructurales en las artes plásticas tienen estos niños, sino qué procesos pedagógicos servirán para cualificar la enseñanza – aprendizaje del arte plástico.

☞ “El Despertar de la creatividad a través del dibujo”:

Autores: Nubia Marcela Acosta Rosa y Ana Isabel Pérez Rodríguez.

Universidad Francisco de Paula Santander.

Teniendo como interés la formación de hombres creativos, se toma el dibujo como una forma de expresión. Este trabajo se realizó con los niños del Instituto Académico de la Paz del grado segundo, diseñando e implementando una propuesta pedagógica a través del dibujo, que a su vez servirá de herramienta didáctica en las diferentes áreas

académicas y de formación.

2.2 MARCO CONTEXTUAL

2.2.1 Historia. Don Guillermo Pérez presidente de la Junta de Acción Comunal del barrio habló sobre la creación de la escuela: *“La institución se creó por la necesidad que tenía el barrio, ya que se encontraban muchos niños en edad escolar, de escasos recursos económicos e inmigrantes del campo; a estos niños les tocaba desplazarse hacia sitios lejanos a planteles educativos, corriendo peligro ya que la mayoría tenían que pasar avenidas y tomar transporte.”*

Debido a la construcción de la urbanización Chuniza en el año 1984, se creó la necesidad de un Centro Educativo para Básica Primaria.

Aprovechando un espacio que tiene el barrio para infraestructura comunal correspondiente a educación, recreación, zonas verdes, salón cultural y tienda comunitaria, la acción comunal solicitó a la secretaría de educación la colaboración económica, quien aportó la cantidad de 10.000.000.00 de pesos con los que se construyeron dos aulas prefabricadas, las cuales duraron desocupadas y abandonadas por el lapso de dos años.

En el año de 1992 nombraron una directora y tres profesoras. Los niños que podían llevar un asiento lo hacían; los educadores con ladrillos, bloques y tablas improvisaban pupitres. Con la ayuda del proyecto de universalización del Ministerio de Educación Nacional se dotaron los salones con pupitres. Gracias a la labor de la directora, la Asociación de padres de familia, profesores y comunidad, se han venido construyendo ocho salones, aula múltiple y dos baterías de baños.

Actualmente y gracias a los presupuestos de la JAL y la JUDE, la Secretaría de Educación, la Asociación de Padres de Familia, la comunidad Educativa y la gestión de la Directora, el plantel cuenta con:

- Sala de profesores
- Dos oficinas administrativas
- Área especial para preescolar
- Sala de computación
- Baños bien dotados y de buena calidad
- Polideportivo
- Biblioteca
- Cuarto para elementos deportivos e instrumentos musicales.

Se cuenta con 25 maestros, un coordinador y continúa ejerciendo como directora la señora Irma Esperanza Camelo.

2.2.2 Ubicación Geográfica. La escuela Distrital Chuniza se encuentra ubicada en Santafé de Bogotá D.C., localidad 5 vía Usme. Esta concentración educa 900 estudiantes desde el grado inicial hasta noveno, en la jornada de la mañana; cada uno con su respectivo director de grupo y una directora general.

2.2.3 Socioeconómico: Dadas las condiciones socioeconómicas, el barrio está clasificado en el estrato dos, ya que sus habitantes perciben ingresos familiares promedio, inferiores a tres salarios mínimos mensuales. La mayoría de habitantes de esta población se desempeña como obreros o empleados, tienen trabajos independientes como vendedores ambulantes o conductores de servicio público.

Es una zona con grandes problemas: alta inseguridad, falta de servicios públicos, recreación, salud y carencia de centros educativos. Se observa un predominio del madre-solterismo, niños pequeños al cuidado de sus hermanos o sencillamente creciendo solos mientras sus padres trabajan.

2.2.4 Filosofía de la Institución: Se basa en el educando como centro de todas las actividades educativas para brindarles la oportunidad de adquirir las habilidades tecnológicas, principalmente en el área de informática y además, vivencia el arte como

parte fundamental de su formación integral y ayudar en su proyección como individuo valioso en el grupo social, fomentando el respeto, la alegría, la autonomía, el liderazgo, la autoestima, el compañerismo, la toma de decisiones, el amor hacia los valores humanos y a la naturaleza entre otros.

Lo anterior se logra con base en la guía académica valorativa, técnica y lúdica y para suscitar en los estudiantes el espíritu investigativo, solidario, respetuoso de las normas establecidas y en fin todos los valores necesarios para lograr un mejor hombre en el mañana y así colaborar para obtener una sociedad armónica y en paz.

2.2.5 Proyecto Educativo Institucional.

2.2.5.1 Objetivos

- ✓ Guiar y descubrir los valores de los educandos, en un ambiente de justicia y libertad, enfocados a formar hombres críticos que transformen nuestra realidad.
- ✓ Ofrecer una formación académica seria que permita al educando descubrir, vivenciar e interiorizar valores como elementos básicos de una educación integral.
- ✓ Acompañar y orientar al alumno en su crecimiento y madurez personal y comunitaria.
- ✓ Crear en los miembros de la comunidad educativa la conciencia de la justicia social y la necesidad de trabajar de tal manera que el proceso educativo sea un medio eficaz para la construcción de una sociedad más justa y humana.

2.2.5.2 Misión. Teniendo en cuenta los fines de la educación colombiana la institución creada por y para el servicio de la misma comunidad pretende propiciar un ambiente educativo adecuado para la formación de estudiantes que asuman responsablemente su función como miembros dinámicos de una comunidad y de su país.

Con este propósito trabajamos por alcanzar una formación integral del estudiante fundamentada en el rescate de valores principalmente a través de actividades artísticas, esto le permite buscar reconocimiento de sus habilidades y destrezas proyectándolo como persona capacitada para desempeñarse socialmente logrando una sana convivencia.

2.2.5.3 Visión: La institución busca proyectar en sus estudiantes el fomento, rescate y vivencia de valores comprometiéndose con su comunidad y participando de forma responsable en la solución de la problemática de su entorno. Igualmente pretende desarrollar en los estudiantes las capacidades necesarias que les permitan continuar de manera eficiente un nivel de estudios superior y/o vincularse al campo laboral.

La propuesta Estrategia metodológica para enseñar el dibujo humorístico en el grado sexto del centro educativo Distrital Chuniza, se relaciona con la filosofía, los objetivos, la misión y la visión del proyecto educativo institucional en lo pertinente a la vivencia del arte como parte fundamental de la formación integral del estudiante. Igualmente tiene una relación directa con el desarrollo de valores, fomentando especialmente el respeto, la alegría, la autonomía, el compañerismo y el amor fundamentados en la formación integral del ser.

2.3 BASES TEORICAS Y CONCEPTUALES

2.3.1 La Didáctica y la Pedagogía

Pedagogía (del griego país, paídos, niño niños, y agoo, ageir conducir), designa en sus orígenes al esclavo encargado de llevar al niño a la paideia, la escuela. La didáctica o didascaleia, fue la escuela de instrucción. Didaxis constituyó la lección. Didáscalos era el maestro encargado de instruir al infante en la escritura y la lectura. Luego lo tomaba el gramatistes, el responsable de enseñarle la gramática y el manejo del idioma consignado en los textos homéricos.¹

2.3.1.1 La Didáctica. Como doctrina de la enseñanza como disciplina que se ocupa de perfeccionar la eficacia de los métodos de entrenamiento y capacitación apareció con Wolfgang Ratke (1571-1635), entre 1612 y 1618, condensada en un conjunto de reglas que redactó para guiar el proceso de enseñanza.

¹ GALLEGO BADILLO, R. El Trabajo Pedagógico. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional, 1986 p.85.

Este personaje, es el primero en usar el nombre de “Didáctico” para denominar al encargado de estudiar los principios y procedimientos de la enseñanza. Al introducir su nuevo educativo en Alemania, se atribuyó el seudónimo de “Didacticus”.

Con él comienza la época de los métodos y las vaciedades pedagógicas, que ponen atención en no se sabe qué secretos, olvidándose de paso que el principal impulsor de la escuela es el maestro y que la educación no obedece a recetas y zalamerías técnicas.

Después de Ratke, la dialéctica adquiere su mayoría de edad con la publicación de las obras de Juan de Amos Comenius (1592-1671), en especial con la “Didáctica Magna”, que aparece veinte años después de ser dictado el Discurso del Método de Renato Descartes.

En la obra de Descartes se trata de las posibilidades del conocer humano, dada esa facultad que se halla en todos y que se conoce como racionalidad. Para alcanzar la verdad el hombre es metodológico, ya que puede llegar al conocimiento de ella en sí mismo y por sí mismo.

En la Didáctica Magna afirma Comenio que la vida presente es una preparación para la del más allá y titula uno de sus capítulos: “Bases para fundar la rapidez de la enseñanza con ahorro de tiempo y fatiga”. La didáctica es así el arte de enseñar todo a todos en el menor tiempo posible. Es la manera de inscribir a los campesinos e iletrados de su tiempo, en la época nueva en la cual serían empleados de las fábricas, obreros de las factorías; propias de la economía capitalista y burguesa naciente.

Parecería que no hay la intención didáctica en Comenio de capacitar a sus alumnos para que logren su realización como seres humanos en el espacio geográfico donde nacieron. La mira está puesta en la vida de ultratumba y se trata de ganar el cielo de la religión.

Comenio retoma a Ratke inscribiéndose en el pensamiento inductista de Francis Bacon, sin tener en cuenta la concepción de “Idolas”, los entorpecimientos de la mente, que son importantes para plantear el problema del conocimiento en el Novum Organum. Ocurrió

quizás porque para Comenio los procesos de enseñanza y el de aprendizaje no se incluía en la misma dinámica epistemológica del conocer riguroso, algo que los docentes de la actualidad muy poco conocen.

De todas maneras Comenio, perteneciente al siglo XVII, entendió a cabalidad el papel de la educación en la destrucción de la economía de producción con base artesanal y en la instauración de la fundamentada en la manufactura, la febril,

Desarrolló la Didáctica en la óptica de la economía de tiempo, con el fin de que esa masa de campesinos se vinculara rápidamente a la nueva forma de producción. Se trataba de capacitar mano de obra que supiera leer y escribir y contara con los conocimientos mínimos generales para entender y ejecutar las instrucciones técnicas requeridas para el funcionamiento de la factoría. La didáctica surge con la revolución industrial.

Ese facilismo del aprendizaje, se recoge en la expresión que resume la acción docente como la acción de enseñarle todo a todos en el menor tiempo posible, que Comenio impulsó, sacando del proceso educativo el hecho de que la formación de un pensamiento de alto nivel, de alta racionalidad, es la construcción de un saber riguroso y de formas de aproximación a la realidad extrasubjetiva que se diferencian de las del saber común y cotidiano.

La didáctica, en resumen, es un proceso de comunicación entre el docente y el alumno. El primero elabora un mensaje que debe ser comprendido por sus receptores, los alumnos, para lo cual es importante que el mensaje sea dado significativamente en el mismo campo de experiencias que dominan los estudiantes. Estos deben manejar los códigos que el acto comunicativo utiliza, de tal fortuna que la comprensión de la lección sea acertada, total y exacta, es decir, que la interpretación del mensaje no sea equivocada, que sea entendido en su totalidad y que coincida uno a uno con la del docente. Si se memoriza la información y se repite acertada, total y exacta, se habrá producido el aprendizaje deseado y el docente se sentirá satisfecho con la enseñanza impartida.

Para tal efecto, en la preparación de clases ha de llevar a cabo el docente una traducción que convierta el lenguaje riguroso y racional de los saberes y conocimiento elaborados, en uno propio de los estudiantes a los cuales va destinado el mensaje. Se busca hablar el mismo lenguaje que los estudiantes, utilizar y entender sus códigos y formas de pensamiento y aproximación cognoscitiva, tanto a la información como a la realidad extrasubjetiva con la cual mantienen interrelaciones vitales y significativas; de otra manera, la comunicación no se dará y el éxito de la enseñanza será nulo.

La traducción de los conceptos (cualitativos, comparativos o cuantitativos) y de las categorías del pensamiento científico y altamente racional al lenguaje y pensamiento de los estudiantes, es una tergiversación sin contar que no se toca la epistemología ingenua y empírica que ellos poseen. Después del proceso quedan como estaban, no se producen transformaciones intelectuales, siguen siendo los mismos individuos, con un saber empírico y emocional reforzado. En realidad, toda didáctica es consustancial a una práctica sistemática, ya que las leyes de hechos que la fundamentan son aprehendidas por simple intuición y su racionalidad se reduce a la descripción de los pasos o etapas del proceso que engloba.

2.3.1.2 La Pedagogía. La primera vez que en la historia de la educación se menciona la pedagogía, con un significado próximo al que la mayoría le otorga en la actualidad, parece ser en la obra *Institution Chrétienne* de Calvino, publicada en 1536, donde el teólogo afirma: “ Ha habido una misma Iglesia entre ellos (los judíos) y la nuestra, pero estaba toda en una edad pueril, por tanto, el Señor los ha educado en esta pedagogía: no darles las promesas espirituales”.²

Si se revisa la amplia literatura sobre el tema, se encuentra que pedagogía es una de esas palabras comodines que en educación se utilizan para todo. Aceptamos de entrada, que la pedagogía no es un discurso sobre la educación, ni sobre la enseñanza, ni mucho menos sobre el aprendizaje, actividades que la mayoría de las veces son descritas en el discurrir

² DEBESSE, M. y MIALARTE, G. *Introducción a la Pedagogía* Barcelona: Oikos-Tau Ediciones, 1972, p.

didáctico. La educación es un objeto que se reclama en igualdad de condición, disciplinas como la psicología, la sociología, la economía, etc. Educan los padres y la sociedad en general, sin que por tal motivo les venga el título de pedagogos y pedagógicos.

Tampoco se trata de la enseñanza, porque la didáctica desde Ratke la reclamó para sí. En cuanto al aprendizaje, este es trabajo para la psicología y la pareja enseñanza - aprendizaje se constituyó en una propuesta de la tecnología educativa como objetivo de los procesos instruccionales. Por lo tanto, el pedagogo no es ni enseñante ni mucho menos instructor o entrenador.

La concepción de Calvino sobre la naturaleza de la pedagogía viene a encontrarse con esa animalización del hombre, que se deriva de los resultados obtenidos por B. F. Skinner y que encuentra aplicación en la llamada Tecnología Educativa (Diseño Instruccional) con sus refuerzos positivos, los premios, y negativos, los castigos-, que obligan de manera tradicional a la exhibición de una conducta operante,

Regresando a los griegos, en la escuela pitagórica, los discípulos se dividían en dos grupos: los silentes y los matemáticos. Los primeros asistían a los debates durante por lo menos dos años, tiempo en el cual oían y estudiaban los temas que los matemáticos discutían en las sesiones, antes de entrar a participar activamente en las mismas; es decir, se les imponía un período de preparación, para llegar a ser matemáticos y se les formaba para eso en una totalidad cosmovidente que incluía el orfismo, una religiosidad que creía en la trasmigración de las almas y en la que el espíritu debía purificarse mediante la identidad intelectual con el número como idea divina ordenadora del universo,

Cuenta la historia que a la entrada a “La Academia de Platón”, se prohibía el ingreso de quienes no supieran geometría; es decir, de aquellos que no sabían argumentar y no manejaban la lógica de las proposiciones.

Si bien es cierto que las instituciones formativas mencionadas, la pitagórica y la Academia, por decirlo de alguna manera, no hacían parte del “Sistema Educativo Formal” de los

griegos, y eran de orden superior, lo que ellas permiten ver es una preocupación, por el alcance de la máxima racionalidad de entonces por conducir todo el proceso bajo su guía y hacia la expresión más elevada de ella, como reguladora de la actividad del pensamiento y de las relaciones entre los hombres y de los mismos con el cosmos.

Con la llegada de la modernidad, ligada en forma estrecha a La Reforma y el Descubrimiento de América, el antiguo ideal de la vida contemplativo, el papel pasivo del hombre frente a la naturaleza, cede su lugar al de la vida activa, se destruye el cosmos donde el hombre vivía y desaparece la concepción del mundo como un infinito cerrado y jerárquicamente ordenado. Ocurre esa revolución copérmica, un cambio radical de las interrelaciones del hombre occidental consigo mismo, y en los países por ellos colonizados. Ese redescubrimiento del pensamiento geométrico-matemático va a posibilitar la creación de las ciencias experimentales y de las tecnologías. Resurge la democracia así como el paso de la producción artesanal a la fabril, la basada en las máquinas, Primera Revolución Industrial.

La Modernidad es ese cambio intelectual que hace posible la primera revolución científico - tecnológica, ese estado de la conciencia que permite la mirada científico - matemática sobre el mundo y que dará lugar a la sociedad que se vive en la actualidad y que continuará en el siglo que se avecina.

La inclusión de las ciencias experimentales en los currículos tuvo una función ideológica en el siglo pasado, influida por el pensamiento liberal y positivista, articulado con los programas de educación laica. Buscó contribuir a la ilustración de la población, a su modernidad, a su civilización y al progreso en general.

Hay la tentación de sostener, después de lo anterior, que la pedagogía, tal como se ha venido planteando tiene su real constitución con el pensamiento científico moderno, en el horizonte de la transformación social. La ciencia es en su naturaleza y formulación estrictamente pedagógica y son los científicos quienes constantemente se preocupan por ésta, en procura de armar los cuadros de investigadores que continuarán históricamente el

trabajo de producción de conocimiento. Los didactas, por el contrario, se dedican a divulgar, capacitar, entrenar para el oficio de un ejercicio mecánico.

No resulta extraño, que por lo anterior, las investigaciones sobre la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias así como la creación de una teoría pedagógica moderna, sean llevadas a cabo por hombres que tienen una formación en ciencias experimentales como Piaget (biólogo), Froebel (químico), María Montessori, Decroly y Cleparé (médicos) y entre nosotros Ernesto Sábato (Físico), preocupado por la pedagogía.

La pedagogía no es un arte, ni el sentido de lo artesanal (empírico), ni el de lo artístico. Profesionalmente un pedagogo no es un Mozart, un Botero o un Arenas Betancourt. El pedagogo no produce obras de arte. No trabaja como médico entre la salud y la enfermedad, ni tampoco en la relación ignorancia sabiduría.

El saber pedagógico ha venido sufriendo diferentes transformaciones desde los filósofos griegos hasta el presente, formándose entre los no estudiosos de ésta, como una serie de recomendaciones hechas con buena intención para que sean acogidas por quien quiera.³

Por fortuna, los desenvolvimientos de la moderna epistemología, la historia crítica de las ciencias y de los resultados de las investigaciones en la pedagogía de las mismas, han introducido luces que de sugerirse conducirán a una formulación rigurosa y coherente que creará la verdadera revolución pedagógica que la posmodernidad exige, un movimiento intelectual, político y económico que en los finales del siglo se están creando en Europa y que nuestra región latinoamericana requiere con extrema urgencia.

Hay que oponerse a quienes opinan que los suramericanos requerimos de largos años para ponernos a nivel de países desarrollados, en lo que a mentalidad se refiere. Será así si continuamos practicando una educación para hombres y mujeres de segunda clase, para individuos que son incapaces de superar la minoría de edad intelectual y que requieren

³ MOORE, T.W. Introducción a la teoría de la educación. Madrid: Alianza Editores. 1980. p.18.

permanentemente de tutores que les indiquen el camino y les ayuden a caminar.

Se equivocan quienes asimilan las transformaciones y evoluciones intelectuales, a las biológicas. Las últimas requieren de miles de millones de años. Las intelectuales no, la inteligencia humana está en condiciones de dar el salto epistemológico aunque estos no son milagrosos y se dan con el tiempo. Se requiere eso sí, de un esfuerzo y voluntad política y social, pero sobre todo de un magisterio dispuesto a dar el cambio, a no ser únicamente un funcionario y a comprometerse con dicha tarea histórica. Se requiere una transformación mental, un cambio radical en las interrelaciones que establecemos con nosotros mismos, con el espacio en el cual vivimos, con la sociedad a la cual pertenecemos y con el saber que ésta posee de sí misma y de su relación con la naturaleza y con otras sociedades de la tierra

Se debe dar un gran salto a una concepción diferente del papel de la vida del hombre y de nuestro rol como docentes en este mundo.

2.3.2 La educación artística

Al hablar de los tesoros del arte, casi siempre se hace una gran convicción y certidumbre, pues las obras cuando asumen una función constante de la inteligencia y del sentimiento, corresponden para cada persona, a la necesidad de exaltación de elevación, es decir, a la participación del espíritu. En sus profundas raíces la obra artística posee un poder de evocación que invita al que la contempla a unírsele, para dar con ello un testimonio de una elección, de una consagración, pero lo más importante, de un gusto, virtudes que no pueden ser perfectamente vividas si se buscan tan solo mediante teorías o estudios dogmáticos sobre el arte.

Es importante destacar que la mayoría de los pintores o escultores célebres, casi nunca se preocuparon por las doctrinas pedagógicas, la pureza de sus obras radica en su poder de conservar un secreto en el seno de la sociedad humana. A pesar de lo anterior, el docente cita constantemente como ejemplo tales obras y las toma como punto de referencia.

Cuando nos enfrentamos a la enseñanza artística aparecen dificultades, ya que resulta imposible regirse por una tabla de valores plásticos que sea inseparable de la herencia espiritual del pasado. Podríamos preguntarnos ¿no existirán influencias perturbadoras de los docentes de arte en la enseñanza de las mismas?. ¿No obstaculiza el educador el desarrollo de la creación infantil, siendo consciente de su deber y de su propio código?. ¿Quizá su presencia en clase debería limitarse a la de un simple vigilante?. A esto se puede contestar que ninguna enseñanza se basa exclusivamente en el gozo personal del que la recibe. La adquisición de determinadas técnicas debe redundar en beneficio de los trabajos, cuya enseñanza forma parte de los valores sociales.

Antes se debe tener en cuenta que el problema de la educación artística debe plantearse respecto a múltiples posibilidades interpretativas, todas igualmente válidas, puesto que cada alumno adquiere su sensibilidad en el estado de receptividad que le es propio. Desde el principio, el respeto y la aceptación de la personalidad del alumno serán el fundamento de una auténtica educación artística. Es sabido que la sensibilidad del alumno participará en la realización de su vida de adulto, por lo tanto, se debe fomentar el desarrollo de tal sensibilidad preservándola en todos los ejercicios que se desarrollan en la escuela. El profesor es consciente de su experiencia, pero el niño puede hacer prevalecer la fuerza con que experimenta una sensación de la cual intenta liberarse sobre una hoja de papel. Es evidente que todo alumno plantea al maestro un problema particular y especial difícil de rodear con el pretexto de que el programa escolar se basa en concepciones técnicas estrictas.

Todo método se convierte en peligroso cuando pretende ser la expresión de unos sentimientos impuestos por el maestro al alumno. La utilización de fórmulas cómodas se reduce, la mayor parte de las veces, a un proceso sistemático. Si admitimos que la enseñanza artística va ligada a la vida nos resulta imposible sistematizarla durante los distintos ejercicios de aplicación, no se debe olvidar que la adaptación de cualquier terna al medio físico y social es siempre producto de una personalidad autónoma, solamente la cultura y generosidad del docente justifican algunas veces la elección momentánea de un método.

La sensibilidad del alumno no puede quedar satisfecha con ejercicios base de habilidad manual ni mediante la búsqueda constante de impulsos irracionales. El concepto de una medida a seguir y el de una diversión emparejada a un progreso razonable deberán constituir el centro de la enseñanza de las artes, Una atmósfera de entusiasmo, la confianza, la espontaneidad y la energía del grupo son valores esenciales que responden muy a menudo al poder de irradiación del maestro.

Frente a la vitalidad de la clase, donde el orden de las sensibilidades no se hallan en función de las inteligencias, se debe tratar de conciliar el razonamiento de la construcción lógica y la intuición.

La preocupación por cierto orden de recepción progresiva, en relación con la edad de los estudiantes, debe guiar siempre al docente en las clases artísticas, al contrario ocurrirá con el genero (niñas y niños), ya que las experiencias opuestas entre sí y provenientes de distintos medios de expresión son muy importantes e imprimen un significado psicológico interesante que exigen del alumno una respuesta positiva ante nuevas situaciones y formas de pensar.

La educación a través de la búsqueda de la forma artística no tiene otra finalidad que la de revelar el poder que posee el ser humano cuando aspira a su propia satisfacción, a su propio conocimiento en una atmósfera de sensaciones que magnifiquen la vida y en especial la naturaleza, pero al mismo tiempo nuestra condición humana.

2.3.3 *Cómo se produce el aprendizaje artístico:* El aprendizaje artístico no es en una sola dirección. Este aborda el aprendizaje de las capacidades necesarias para crear formas artísticas, el desarrollo de capacidades para la percepción estética y la capacidad de comprender el arte como fenómeno cultural. De ahí que la comprensión del aprendizaje artístico que atendamos a como se aprende a crear formas visuales que tienen naturaleza estética y expresiva, a cómo se aprende a ver formas visuales en el arte y en la naturaleza y a cómo se produce la comprensión del arte. A estos tres aspectos del aprendizaje artístico

se les puede denominar aspectos productivos, crítico y cultural.

A lo largo de los años han ido apareciendo diferentes creencias al respecto de la función del arte en la educación y al respecto de las responsabilidades del profesor en dicha función, una de las creencias ampliamente aceptadas hace cincuenta años tendía a concebir al niño como un organismo desdoblado cuyo talento artístico llega a materializarse mediante una enseñanza comprensiva y no obstructiva. Se consideraba que el niño se desarrollaba básicamente de dentro hacia fuera. Si el aprendizaje artístico hubiese sido de hecho una consecuencia automática de la madurez la función del profesor de arte habría resultado relativamente sencilla. Su única labor habría sido la de ofrecer materiales artísticos e incentivar al niño observando su desarrollo. Sin embargo el desarrollo artístico es producto de complejas formas de aprendizaje que se llevan a cabo en cada uno de los tres dominios citados anteriormente. Incluso profesores de arte bien preparados olvidan a menudo la cantidad de esfuerzo, práctica y estudio que han necesitado para lograr adquirir las habilidades que poseen en el campo del arte.

Por lo tanto el aprendizaje del arte no es una consecuencia automática de la madurez, y que, además se puede facilitar a través de la enseñanza.

Una de las concepciones más útiles en el ámbito del aprendizaje del arte la han desarrollado los psicólogos de la Gestalt, en especial Rudolph Arheim. La teoría del desarrollo perceptivo de la Gestalt afirma que las personas maduran aumentando su capacidad de discriminar entre las cualidades constitutivas de su entorno. Según esta teoría, un adulto puede percibir cualidades y relaciones entre cualidades que son mucho más complejas y sutiles que las que pueden percibir la mayoría de los niños. Los psicólogos de la Gestalt denominan diferenciación perceptiva a este proceso que consiste en percibir, comparar y contrastar cualidades.

2.3.4 Etapas de Expresión Gráfica en el Niño. Para efectos de mi propuesta quiero presentar las etapas de expresión gráfica en el niño, las cuales son un índice del desarrollo de la inteligencia espacial que deben ser tenidas en cuenta en cualquier proceso

metodológico de las artes plásticas.

La evolución gráfica infantil es ordenada en un proceso riguroso, tanto en lo referente a la forma como en el sentido del espacio. El niño realiza los primeros signos gráficos aproximadamente al año de edad. Lowenfeld considera cinco etapas fundamentales: garabato, preesquemática, esquemática, pseudorealismo y realismo.

- Primera etapa: “garabato” (de uno a cuatro años)

La etapa del garabato, que es la primera en la que el niño inicia su experiencia gráfica, comienza aproximadamente al año y medio de edad. Es la más importante y rica por todo lo que supone de aprendizaje visual-motriz. Desgraciadamente no se le dedica la atención que merece por parte de los padres ni por parte de los educadores. Esta etapa es la del gran arte abstracto infantil y precisamente la que aporta con claridad todos los elementos del Abecedario gráfico, el niño realiza de modo espontáneo los signos gráficos primarios: punto, vertical, horizontal, curva etc., más adelante al combinar estos elementos construirá los diagramas. Dura hasta los cuatro o cinco años y en ella experimenta todas las posibilidades compositivas, por eso se reconoce como la etapa del gran arte infantil. Miró y muchos artistas modernos han tenido en él una fuente permanente de inspiración.

- Segunda etapa: “preesquemática” (de cuatro a seis años)

Aproximadamente a los cinco años el niño entra en la etapa preesquemática, sus diseños intentan expresar la realidad que le circunda, las ordenaciones con los diagramas y con los signos puros pretenden definir objetos y cosas concretas: un árbol, una casa, una persona. Hay dos cosas importantes: por un lado, la libertad con la que el pequeño afronta los temas, lo que le permite construir las imágenes sin rigor perspectiva, -una persona puede ser de mayor tamaño que una casa si él lo considera plástica y efectivamente conveniente.

La desproporción de los tamaños es un concepto puramente racionalista y lógico, distante de la mente infantil en esta edad. Proporciones y tamaños son conceptos que

corresponden a un nivel más avanzado del desarrollo. La mente del niño aquí es más emotiva y estética que racionalista, es equiparable al arte primitivo de cualquier cultura.

- Tercera etapa “esquemática” (de seis a nueve años)

Sobre los siete años de edad el niño entra en la etapa esquemática, cuyo propio nombre describe ya sus características. Construye sus imágenes por medio de ordenaciones geométricas.

En la figura humana encontramos una organización con las distintas formas geométricas: círculos, triángulos, cuadrados, que en la debida proporción y ubicación darán idea de la figura humana (un círculo para la cabeza, un rectángulo para el cuerpo puntos para los ojos, etc.).

- Cuarta y Quinta etapa: “Seudorealismo y Realismo” (de nueve a catorce años)

El pseudorealismo y el realismo son las siguientes etapas que culminan con una maduración de las facultades perceptivo-visuales-conceptuales. En ellas el joven logra expresar la realidad con unos componentes realistas bastante cercanos al arte adulto.

El paralelismo entre la maduración intelectual y la maduración plástica es evidente, por ello, si queremos una educación integral, debemos cuidar este campo tan importante.⁴

2.3.5 Didáctica de la Expresión Plástica. Que el proceso evolutivo del dibujo infantil culmine en el realismo no es razón para que consideremos que toda la didáctica ha de ir encaminada a ella exclusivamente y que debemos imponer a los niños un estilo fotográfico como única manera de formación estética. Esto sería aberrante y la riqueza de estilos pictóricos en el mundo del arte nos orienta para no caer en reduccionismos. Para entender esto, debemos tener en cuenta que el objetivo fundamental en el área del dibujo es lograr que los escolares expresen con cierto rigor las formas de la realidad, que están constituidas

⁴ La creatividad en la expresión plástica. Propuestas didácticas y metodológicas. Carmen Díaz. Narcea, S.A.

por proporciones y direcciones, que aprendan a analizar las formas de las cosas de modo que les sea posible representarlas.

El abecedario gráfico cumple en este sentido un papel primordial, pues da al alumno una herramienta con la que puede ir construyendo, por zonas o partes, cualquier cosa que le apetezca representar; aprender a analizar visualmente la estructura de los objetos del mundo físico; comprender a simple vista la relación y proporcionalidad que existen en cualquier estructura es el objetivo de esta área. Del mismo modo que en lenguaje un alumno llega a la lectura comprensiva del texto, en el campo visual debemos alcanzar los mismos resultados, porque, aunque se crea que “ver” es fácil, las imágenes imposibles nos demuestran que comprender las formas que nos rodean, distinguir su estructura y llegar a su representación gráfica no lo es, y hoy por hoy esta capacidad queda reducida a un número muy restringido de personas. Y si la visión es una actividad permanente del ser humano, debemos educarla del mismo modo que hacemos con el lenguaje oral.

Por tanto, y teniendo en cuenta las características del dibujo- infantil, marcamos un plan de trabajo que sea un refuerzo a esa evolución natural del niño. Con el abecedario gráfico lograremos que los dibujos de los niños no degeneren en estereotipo, como en la actualidad ocurre. El niño debe reforzar un lenguaje que de modo espontáneo emplea con soltura, dominarlo y controlarlo, como cualquier otra rama del conocimiento; angostar esta vía como hoy se hace es restar posibilidades intelectuales a un ser que es fundamentalmente cultura.

2.3.5.1 Signos del abecedario gráfico. La elección de los signos para construir el abecedario gráfico viene determinada por su naturaleza simple y su utilidad en la construcción y lectura de imágenes. Y si además pensamos que esto es lo que el niño realiza de modo espontáneo e inconsciente, veremos rubricado su valor.

El abecedario gráfico constituye también el conjunto más complejo de símbolos de la cultura humana. El hombre como animal simbólico tiene en estos signos tan escuetos y simples los símbolos más ancestrales y primarios de la especie, por lo que aparecen en

todas las culturas y civilizaciones.

La carga simbólica de los elementos del abecedario es de orden muy primario y conectan con lo más vital de la persona.

2.3.5.2 Importancia educativa del lenguaje simbólico. Describir el contenido simbólico de los signos gráficos ayudará a valorar lo importante de su uso en el ámbito escolar puesto que permitirá al educando conectar a modo de juego con los signos culturales más primordiales, teniendo en cuenta también que además de las resonancias psíquicas que poseen por su naturaleza simbólica, los ritmos gráficos puros y, a nivel de motricidad, constituyen el abanico más amplio de ritmos plásticos posibles.

En una sociedad como la nuestra tan racionalista y práctica que considera haber dominado todos los fantasmas y demonios del subconsciente, hablar de símbolos con tal énfasis puede parecer pusilanimidad. Por esta causa las consultas de los psiquiatras se encuentran abarrotadas de personas que no creen en los personajes del submundo del psiquismo.

2.3.6 *Espontaneidad y creatividad*

Hasta hace algún tiempo se creía que solo existía un tipo de inteligencia que se denominaba lógico-matemática, la cual tenía que ver con los procesos, que se relacionan con el manejo hipotético-deductivo de la información y al procesamiento combinatorio formal de la misma, para resolver problemas complejos de la vida real o de la vida escolar.

Pero últimamente debido a estudios de teóricos como Howard Gardner, y Davis Perkings, se ha descubierto que hay otros tipos de inteligencias, igualmente válidas que hacen del ser humano un individuo múltiple y complejo: inteligencia lingüística, muy importante en los procesos comunicativos, verbales; inteligencia espacial que tiene que ver con la ubicación del individuo en su medio ambiente y en el universo que en algunas culturas es incluso más importante que cualquier otra. Los artistas que se especializan en las artes plásticas como la pintura, como la escultura, la cerámica y la arquitectura, sobresalen por su inteligencia

espacial, así no hayan mostrado mucha inteligencia lógico-matemática o lingüística en la escuela. Pero no todos los artistas tienen que desarrollar la inteligencia espacial. Por ejemplo después de analizar distintos artistas, Howard Gardner, detecta que los músicos tienen un tipo distinto de inteligencia, que por supuesto se llama inteligencia musical.

También habría que tener en cuenta otro tipo de inteligencia de la cual los artistas hacen uso que es la inteligencia intrapersonal y reflexiva, que utilizan para mostrar su yo interior de una manera profunda. A su manera combinan y manejan la información sobre sus propios estados de ánimo, sentimientos y emociones y ejercitan una combinatoria creativa para resolver sus problemas interiores. Esta inteligencia es tan importante que algunos pedagogos aconsejan que se considere como prioritario el desarrollo de la inteligencia intrapersonal como base y fundamento de las demás.

En la escuela por el contrario se tiende a segregar a los niños y niñas pensativos e introvertidos.

Finalmente se hace referencia a otros dos tipos de inteligencia que son la inteligencia corporal kinestésica (deportistas) y la interpersonal o social la utilizada por los políticos y diplomáticos.

De todo lo anterior podemos colegir que el papel de la escuela es fundamental para el desarrollo y fortalecimiento de todas y cada una de las inteligencias anteriormente citadas. O por el contrario la escuela debe ser la constante para detener y deteriorar el desarrollo de las mismas, Es por eso que los procesos metodológicos deben orientarse de manera conveniente para que tanto los procesos cognitivos como los demás que hacen al ser humano integral, se hagan convenientemente.

En los siguientes párrafos me referiré a algunos aspectos que tienen que ver precisamente con elementos propios que intervienen en el desarrollo de algunas inteligencias arriba mencionadas, especialmente en lo que se refiere a inteligencia espacial, reflexiva, musical, lógico-matemática y la lingüística.

2.3.6.1 Espontaneidad. La palabra espontaneidad procede del latín sponte y significa etimológicamente “por libre voluntad”. El sujeto la vive como una experiencia libremente producida, como su propio estado de autonomía, en contraposición a todo lo que, procedente del exterior o del interior de sí mismo, es imposible de controlar.

La espontaneidad se identifica con la naturalidad, la sencillez y la carencia de dobles intenciones.

Esta puede ser considerada desde dos perspectivas:

1. Espontaneidad originaria o reacción primaria. Por ella el hombre sigue sus impulsos naturales más instintivos, se encuentra libre de todo autocontrol.
2. Espontaneidad recuperada y/o adquirida, la cual implica un proceso de aprendizaje. Educar para esta espontaneidad significa integrar la riqueza cultural junto a la conservación o recuperación de lo mejor de la propia espontaneidad originaria, pasar de esta a niveles más profundos, a vivir naturalmente, sin esfuerzos, con valores y actitudes que se han ido adquiriendo en un proceso cultural de formación de la personalidad.

Se puede decir que la espontaneidad es la manifestación de la coherencia, del equilibrio, del bienestar psíquico de la persona,

La espontaneidad supone inmediatez entre la idea y el acto y la coherencia entre ambos. Cuando se alcanza, la vida fluye sin violencia: las ideas, los movimientos, las palabras, la expresión de los sentimientos, las acciones. Esta nos muestra la propia identidad de quien la posee, del nivel de autovaloración, de la seguridad en sí mismo.

“En la medida en que el desarrollo consiste en rechazar las inhibiciones y coerciones y en permitir a la persona ser ella misma, producir comportamiento - “imitarlo”- en vez de repetirlo, en dejar que su naturaleza interior salga a la luz, en esta misma medida el comportamiento de quienes se autorrealizan es no-aprendido, creado, liberado mas bien

que adquirido, expresivo mas bien que combativo”⁵

Maslow expresa aquí que la espontaneidad no se produce sin que la persona sea ella misma, es decir, es una consecuencia de esta, no se aprende lo que uno es, lo que se aprende es el modo para liberarse de lo que no se es y dejar que sobresalga la autoexpresión y así la identidad del que se expresa.

La espontaneidad se favorece cuando se permite a la persona seguir su propio modo de ser, lo cual no significa descontrol ni es contrario a la disciplina, por el contrario, espontaneidad y disciplina no se contraponen, sino que se relacionan mutuamente. Es más, la verdadera espontaneidad solo se adquiere después de un largo y riguroso sometimiento a un trabajo disciplinado, y esto es valido tanto para la vida cotidiana como para el arte ya que en ambos el común denominador es el impulso creador.

Para aprender a ser espontáneo se requiere cierto grado de flexibilidad:

“Como la educación está concebida rígidamente, ha empequeñecido nuestras personalidades hasta hacerlas inconscientes, nuestras vidas son insensatas, nuestros momentos escasos de verdadera espontaneidad, sino de propósitos de ella”⁶

Aquí Moreno, autor del denominado “psicodrama”, expresa que no tiene sentido dejar a los niños abandonados a lo que deseen, así puede ser que se desahoguen, pero esto no es espontaneidad. Moreno plantea una educación de la espontaneidad sistemática y organizada, que parta de situaciones sencillas de la vida real para irse complicando progresivamente.

De todo lo anterior podríamos decir que la autoexpresión que deberíamos alcanzar en las artes plásticas, es aquella que se deriva de un estado total de espontaneidad.

⁵ MASLOW. A.: El hombre autorrealizado, Kairós, Barcelona, 1979.

⁶ MORENO. J. L.: Psicodrama. Hormé, Buenos Aires, 1972.

2.3.6.2 Creatividad. ¿Hasta qué punto las características de espontaneidad podrían definir también la creatividad?. ¿Cuál es la diferencia entre una y otra?.

La creatividad, o manifestación de la conducta creativa, ha sido estudiada por muchos investigadores, expresamos a continuación la apreciación de algunos de ellos.

Para Carl Rogers:

“No podemos formular una descripción precisa del acto creativo, puesto que por su propia naturaleza lo hace indescriptible (...) sólo en un sentido muy general, podemos decir que un acto creativo es la conducta espontánea que tiende a surgir en un organismo abierto a todas sus vivencias internas y externas y capaz de ensayar de manera flexible todo tipo de relaciones”⁷

Según lo anterior, la espontaneidad y la creatividad van de la mano, están en una misma realidad, surgen de una misma necesidad de autoexpresión a partir de la cual el individuo puede ser y reconocerse distinto de los demás. La primera fuente de creatividad es la expresión personal, que se caracteriza por un estado de espontaneidad.

Para Torrence, autor reconocido por la pedagogía en este tema, los signos claves de la creatividad son: curiosidad, flexibilidad y sensibilidad ante los problemas, redefinición, conciencia de sí mismo, originalidad y capacidad de percepción.⁸

Las sugerencias de Torrence para no desanimar al niño creativo son: no desalentar su fantasía, no refrenarle, recompensar la creatividad, evitar los estereotipos sexuales, no juzgar al niño por su capacidad para la lectura y la escritura, concederle libertad para experimentar; ayudarle a utilizar su creatividad en el ámbito de las relaciones sociales y expresiones artísticas.

Huxley considera imprescindible para la creatividad la toma de conciencia elemental, una

⁷ ROGERS. C.: El proceso de convertirse en persona. Paidós, Buenos Aires, 1981.

⁸ TORRANCE. P.: Orientación del talento creativo. Troquel. Buenos Aires, 1969.

sabia pasividad y un trabajo inteligente y arduo.⁹

Según Guilford, el pensamiento creativo se caracteriza por su fluidez, su flexibilidad y su elaboración.¹⁰

Maslow identifica la creatividad con la salud”. Lo que él llama Creatividad AR es característica de todo individuo que se autorrealiza y presenta las cualidades de la espontaneidad. Poseer esta creatividad es disfrutar del equilibrio psicofísico, de una salud que convierte al que la posee en “invulnerable” en su propia identidad frente a los ataques que pueda recibir sobre sí mismo.

Hasta este momento parece secundario definir específicamente creatividad y espontaneidad, lo que muestran los autores citados claramente es que son dos realidades inseparables.

Educar para la creatividad no puede separarse del educar para la sociabilidad. Ser más creativo supone tener más actitudes y expresiones constructivas hacia los otros y no lo contrario, como lo expresa Maslow en el siguiente párrafo.

“Deberá ayudarse al niño a utilizar su creatividad en el ámbito de las relaciones sociales. Uno de los mayores problemas que ha de enfrentar en su vida es el de llevarse bien con los demás sin sacrificar las cualidades que lo convierten en un ser creativo y diferente. Deberá ayudársele a convertir su sensibilidad en generosidad, y valerse de su capacidad de percepción para mostrarse comprensivo y tolerante hacia quienes no ven las cosas del mismo modo que él. Se le mostrará que puede hacerse valer sin mostrarse dominante, trabajar sólo sin por eso aislarse del mundo, actuar con honestidad hacia los demás sin exagerar sus críticas. Se les preparará para aceptar el hecho de que todo aquel que posea ideas originales deberá estar dispuesto a constituirse en minoría de uno, al menos por un

⁹ En SANTIAGO PALOMA. De la expresión corporal a la comunicación interpersonal. Narcea, Madrid, 1985

¹⁰ Ibid

tiempo”¹¹.

2.3.7 Elementos básicos del Dibujo.

2.3.7.1 La línea¹². Uno de los elementos plásticos creativos y fundamentales es la línea. El movimiento, el ritmo, el contraste, la unidad, la variedad y demás, son algunos de sus atributos de expresión.

Cuando se dibuja un objeto, delimitamos su perfil mediante una línea que en la realidad no existe, lo que existe es el objeto en sí, y o para separarlo del ambiente que lo rodea nos valemos de ese trazo llamado línea.

Por sus virtudes de agilidad y desplazamiento fluido, es capaz de concretar imágenes instantáneamente. Su versatilidad expresiva acompañada del ritmo, le da la posibilidad de distribuir el plano o espacio en infinitas relaciones, produciendo gran cantidad de sorprendentes imágenes.

A través de los estudios de estética moderna, la línea ha alcanzado un valor importante en la creación plástica. Por ello, algunos estilos de los últimos tiempos han hecho de la línea su elemento principal de expresión.

Con solo trazar líneas rítmicas y paralelas se crea gran variedad de efectos sorprendentes al ojo humano, ya que la distorsión de la luz que se logra da por resultado un tipo de arte óptico. Dentro de esta modalidad la línea ofrece un campo infinito de creación. Jugar con la línea en forma ondulante, entrecruzada o paralela da resultados sorprendentes, abriendo nuevas técnicas de creación plástica.

Igualmente, las formas más raras o caprichosas de la naturaleza que se interpretan con filamentos como tejidos, plumas, cabellos, flores, texturas, entre otras, se fundamentan en la línea como elemento creativo.

¹¹ Ibid

¹² VILLACORTA P., Juan. Educación estética Integrada 1. Bogotá: Voluntad Editores Ltda.

↪ CLASIFICACION DE LAS LINEAS:¹³

- Línea Recta: Es la que señala la distancia más corta entre dos puntos.
- Línea quebrada: Esta compuesta de rectas que, en direcciones distintas, se unen por sus extremos. Expresa la inseguridad, el desequilibrio, el caos.
- Línea Curva: Es aquella que no tiene ninguna de sus partes rectas ni se quiebra en su curso. Es dinámica e implica movimiento, acción, feminidad. Si dichas líneas son suavemente onduladas, el movimiento de efecto es gracioso y elegante, por el contrario si son pronunciadas y repetidas dan idea de movimiento violento y desenfrenado.
- Línea Vertical: Es aquella que sigue la dirección de la plomada. Es el símbolo gráfico de la dignidad, es altiva, elegante, espiritual, romántica predispone el ánimo para elevar al espíritu al recogimiento y ala meditación, tiende hacia el cielo en su majestuosidad. Las líneas verticales también producen el fenómeno de alargar las cosas.
- La línea horizontal. Es aquella que sigue la dirección del nivel de las aguas tranquilas. Expresa y manifiesta el reposo, la quietud, la tranquilidad, la serenidad, el peso, la estabilidad y el equilibrio. Las líneas horizontales implican “hacer” las cosa más anchas y extensas.

La línea, también nos transmite otras sensaciones que son más sutiles o cuyas características, son aplicables a todas ellas, se encuentren en cualquier posición. Estas manifestaciones son las de delicadeza, rigidez, dureza, fragilidad entre otras.

↪ VINCENT VAN GOGH (1853 - 1890)

La línea gruesa, serpenteante y arremolinada, caracteriza la composición estética de Van Gogh. Conviene anotar la orientación de sus líneas onduladas. Todas ellas siguen un

¹³ OBRA DE DON BOSCO PIA SOCIEDAD SALESIANA. Educación Estética para la enseñanza Media. Bogotá: Editorial Centro Don Bosco.

rítmico movimiento ascendente que agudiza la sensación de espiritualidad de todo el ámbito, figura y espacio.

Línea, color, composición y tema jamás fueron conjugadas con tanta emoción y acierto

2.3.7.2 Las figuras geométricas.

2.3.8 *El Desarrollo Cerebral*¹⁴. Las investigaciones sobre el cerebro humano cada vez ocupan más un determinado sector de la ciencia (neurólogos y psicoanalistas) acerca de la especialización funcional de los dos hemisferios cerebrales humanos y de sus conexiones.

Hace aproximadamente un siglo, Hughlinigs Jackson postuló que el hemisferio derecho participaba directamente en los procesos de percepción y era el responsable de las zonas visuales más directas de relación con el mundo exterior, es decir es el responsable de que el sujeto perciba su propio cuerpo.

La intervención del hemisferio izquierdo, en el proceso de la comunicación se debe a que de él depende la articulación de los sonidos requeridos por el lenguaje en el acto de hablar. A partir del descubrimiento de Broca, el lenguaje motórico está asociado con el tercio posterior del giro frontal inferior izquierdo del cerebro, denominado “área de Broca”. Este descubrimiento hizo posible identificar el hemisferio izquierdo (en los sujetos diestros) como en el hemisferio en el que están comprendidas las más importantes funciones del lenguaje. Este hemisferio está encargado de las funciones simbólicas (representación gráfica, signos lingüísticos, etc.).

El Center of Culture and Technology de la universidad de Toronto ha elaborado el siguiente esquema de los dos hemisferios, según las funciones que le corresponden a cada uno.

¹⁴ DIAZ, Carmen. La creatividad en la expresión plástica. Propuestas didácticas y metodológicas. Madrid: Narcea S.A. de Ediciones.

Hemisferio izquierdo (lado derecho del cuerpo)	Hemisferio derecho (lado izquierdo del cuerpo)
Lenguaje verbal	Espacial/Musical
Lógico, matemático	Holístico
Lineal, especificado	Artístico
Secuencial	Simultáneo
Controlado	Emocional
Intelectual	Intuitivo, Creativo
Dominante	Secundario (reposo)
Mundano	Espiritual
Activo	Receptivo
Analítico	Sintético
Lectura, escritura, nombrar	Facial Reconocimiento
Orden secuencias	Simultáneo, Comprensión
Percepción del orden significativo	Percepción de modelos abstractos
Complejo motor secuencial	Reconocimiento de modelos complejos, figuras.

El desarrollo del hemisferio derecho es clave para poder llegar a la comunicación interpersonal, ya que sus funciones son decisivas en la toma de conciencia del yo.

No podemos referirnos a la comunicación interpersonal desde la exclusiva consideración de los aspectos verbales, también se refiere a las expresiones artísticas, emocionales y espirituales.

Desde el punto de vista pedagógico es necesario cierto conocimiento del desarrollo cerebral, como base para la investigación e implementación de técnicas educativas.

2.3.9 El dibujo Humorístico. ¹⁵La risa es una cualidad propia del hombre y una necesidad de la naturaleza humana en cualquier condición de su existencia. Las primeras

¹⁵ El Dibujo Humorístico. LEDA Ediciones. Barcelona. 1987. Pág. 5

caricaturas fueron talladas o pintadas en los muros de las cavernas prehistóricas unos 15.000 años antes de nuestro siglo. Gran parte de aquellas imágenes han sido representadas con admirable sentido de las proporciones pero otras aparecen distorsionadas fantásticamente. Algunos sostienen que estas exageraciones eran fórmulas mágicas o tenían un determinado fin especulativo, pero lo más seguro es que solo fueran expresadas para animar las largas horas de una reclusión obligada por las inclemencias del tiempo.

El remoto Egipto no pudo sustraer su arte rígido, sombrío y de grandes masas a la cualidad de lo cómico. En muchas de sus monumentales composiciones se sacrifica la gravedad y surge la sátira, el dato burlesco o ridículo y el gusto por lo caricaturizable.

Uno de los dibujos más conocidos de este período representa a una gacela que se entretiene en un juego parecido al ajedrez con el león; este, antes de que termine la partida arrebató la apuesta.

Los griegos, por su amplio espíritu y costumbres libres, cultivaron mucho la nota burlesca y libertina que, en algunos casos, se hace extravagante e insultante y no respetó nada, hasta los mismos dioses fueron estigmatizados por la burla. La caricatura en imágenes no se prodiga en los monumentos públicos griegos, pero la vena satírica y el deseo de reír son tan comunes a esta época que es fácil encontrar sobre vasos y objetos populares representaciones de parodias, máscaras y figuras grotescas. Una rama del arte cómico era el fálico; este añadía, a su carácter obsceno, la sátira y el humor.

La máscara cómica, que era muy popular entre los romanos, fue y sigue siendo el símbolo de lo burlesco, del teatro saltó a la calle e intervino en las fiestas populares dando nacimiento al carnaval; la máscara fue, el elemento distintivo de tipos populares como el bufón. En la caricatura romana son muy frecuentes los pigmeos de pequeño cuerpo y cabeza grande.

El viejo oriente cultiva ampliamente el dibujo caricaturesco por el que se exageran las taras físicas; sus tipos son fantásticos y monstruosos, aunque sin perder el carácter decorativo y

refinado de las composiciones del arte oriental.

La edad media prodiga las figuras grotescas: máscaras, monstruos, dragones y figuras mitológicas en los ornamentos de la arquitectura y muebles y en los manuscritos. Durante este período alcanza el humor su mayor expresión en los relieves tallados por debajo de los asientos de los sitials de coro en los que se desarrollan composiciones deliciosamente divertidas y de una picardía que raya en lo obscuro.

Rafael y Juan de Udine, en el renacimiento, son los creadores de los primeros grotescos, nombre que se debe a unas grutas descubiertas entre las ruinas del palacio del emperador Tito y cuyas paredes tenían pintadas muchas figuras y escenas de un carácter audaz y cómico. Miguel Ángel, Leonardo y otros grandes artistas manifestaron su genio en lo sarcástico.

La invención de la imprenta marca un amplio desenvolvimiento de la caricatura política, especialmente en Francia, país en el que este arte alcanza un gran desarrollo hacia la mitad del siglo XVII.

En Inglaterra surge la caricatura política durante el reinado de Carlos I. En sus primeros tiempos satiriza al episcopado de la iglesia Anglicana y la conducta licenciosa de los caballeros. En 1727 se da a conocer Hogarth, el más destacado caricaturista inglés, como pintor, su obra muy acabada y detallada, es fría y poco emotiva.

En Francia durante el siglo XVII, sirve como motivo las exageraciones de la moda para que los caricaturistas satiricen las ridiculeces de los trajes de la época.

La figura cumbre del arte satírico español el siglo XIX es Goya. Sus “Caprichos” son la obra más impresionante e intensa, la más sarcástica, audaz, sangrante y revulsiva de todos los tiempos. En sus grabados al aguafuerte, en sus litografías y en sus dibujos a lápiz, a la pluma o al pincel, se contiene la más elevada expresión de un alma atormentada ante la injusticia, la bajeza, el vicio, la ignorancia y la hipocresía.

En el dibujo cómico español de la primera mitad del siglo XX se imponen los nombres de Cilla, Mecachis, Sileno, Tovar, Tito y otros.

2.3.9.1 ¿Qué es el dibujo de humor?.¹⁶ El arte de la caricatura o del humor tiene muchas y complejas definiciones: “ Figura ridícula en que se deforman o exageran las facciones y el aspecto. Obra de arte en la que claramente o por medio de emblemas o alusiones, se ridiculiza a una persona o cosa”. También se dice que “1 La caricatura es la exageración de algo que no es perfecto para ridiculizarlo”, pero ninguna de estas definiciones expresa lo que es el arte del humor en nuestro tiempo en el que es difícil o imposible generalizar sobre una cualidad que sea esencial en aquel. Según Freud es “ Una válvula de escape del subconsciente, una liberación o rebelión de las energías instintivas del ser humano que reaccionan ante las imposiciones de lo serio y de lo trágico”.

La caricatura, en sus muchas formas, es un medio expresivo del más lato valor. La risa, el podernos reír de los demás, el reírnos de las situaciones más graves y solemnes, y aún de nosotros mismos, es uno de los primeros y más comunes atributos de la naturaleza humana y el que ejerce la atracción más poderosa sobre nuestros sentimientos. El dibujo humorístico brinda siempre un paréntesis alegre en la triste y compleja vida del mundo en que vivimos y requiere mucho más que la noticia de cualquier acontecimiento o suceso. La caricatura en forma de serie ha dado nacimiento al moderno género gráfico de la historieta de aventuras cómicas, fantásticas y románticas, cuya atracción sobre el público infantil es verdaderamente extraordinaria y aún sobre el de los mismos adultos que las leen y siguen con la misma avidez de un interés análogo.

2.3.9.2 ¿Es un arte la caricatura?.¹⁷ Son muchos los artistas y profanos que consideran el dibujo de humor como una forma artística vulgar y aún hay otros que ni siquiera admiten que le sea adjudicada la palabra arte. La caricatura es un arte, un gran arte de todos los tiempos en el que por escasas reglas básicas y medios muy elementales son expresados la

¹⁶ Ibid. Pág. 8

¹⁷ Ibid.

vida, las costumbres y el pensamiento de una época o un pueblo. Su más alto valor reside en descubrir cualidades ocultas pero decisivas de una persona o situación, provocando la sonrisa, la risa y la franca carcajada, o creando reacciones de la mayor emotividad.

2.3.9.3 Clasificación de los dibujos cómicos.¹⁸ Estos son de simple acción, de doble acción o de triple acción.

El de simple acción es aquel que tiene uno de sus elementos divertidos; éste puede ser, indistintamente, el personaje, la situación, el título o el pie del texto. En el de doble acción actúan dos de estos elementos. Los de triple acción o acción múltiple son aquellos en los que todos los elementos son divertidos por sí mismos y se ayudan entre sí para estimular el efecto; en estos y aunque sean apreciados aisladamente sus factores, son humorísticos el personaje, lo que este hace, lo que dice y hasta los elementos de fondo. Esta clasificación no prejuzga que un dibujo de múltiple acción pueda ser más regocijante que otro de acción simple; una caricatura sin título ni texto alguno puede decir más, por su expresión en silencio, que un excelente dibujo de acción múltiple.

2.4 MARCO LEGAL

Debido a la naturaleza misma de esta propuesta ella se encuentra enmarcada en una serie de leyes y fundamentos jurídicos que la sustentan. Primordialmente se hace referencia a lo siguiente:

Constitución Nacional de 1.991: En lo que tiene que ver con los principios fundamentales título II. Artículo 16 (derecho al libre desarrollo de su personalidad, artículo 27 libertad de enseñanza y aprendizaje, artículo 44 (derecho del niño a la educación y la cultura) artículo 45 (derecho a la formación integral).

¹⁸ Ibid. Pág. 14.

Según lo anterior, desde la misma constitución, el individuo desde que nace tiene derecho a la educación, al acceso al arte y a la cultura y al desarrollo de la personalidad y su formación integral.

Hace algunos años, las artes en general figuraban como un relleno en el pensum académico de escuelas y colegios. Este hecho cambio radicalmente con la promulgación de la ley general de educación. (115 del 8 de febrero de 1.994). Artículos 20 y 21: Objetivos específicos de la educación básica, en el ciclo de primaria literal L. Y artículo 23. áreas obligatorias y fundamentales. Literal 3.

La ley general hizo una legislación como su nombre lo indica, tipo marco, que fue reglamentando con algunos decretos de los cuales se podrían destacar:

1. El 1886 de 1.994; en los siguientes apartes:
2. Capítulo II (Organización de la educación formal, artículo VII en el cual se habla de la educación básica en cuanto a la educación formación integral.
3. Capítulo III, que reglamenta el P.E.I.
4. Capítulo V, en la cual se dan orientaciones curriculares, especialmente en el artículo 33. (Criterios para elaborar el currículo). Artículo 34 (que define las áreas). Artículo 35 (que habla del desarrollo de las asignaturas). Artículo 36 (que reglamenta los proyectos pedagógicos, siendo uno muy importante el que tiene que ver con la resolución de problemas de tipo cultural y además correlaciona habilidades, destrezas y valores. Artículo 38 que reglamenta el plan de estudios y específicamente el párrafo que habla de introducir excepciones al plan general de estudios y establecer planes particulares de actividades adicionales.
5. Finalmente se debe mencionar el decreto No 2343 de 1.996, que tiene que ver con la adaptación de un diseño de lineamientos generales de los procesos curriculares y establece los indicadores de logros curriculares para la educación formal. Específicamente se debe mencionar la sección tercera que se refiere a los indicadores de logro para los grados cuarto, quinto y sexto de la educación básica en el Inciso 3. Educación artística. Siendo los siguientes:

- ✓ Muestra sorpresa y entusiasmo por sus propias evocaciones, recuerdos, fantasías y expresiones artísticas; denota confianza en su gestualidad corporal y en las expresiones de los otros.
- ✓ Contempla, disfruta y asume una actitud de pertenencia a la naturaleza, a grupos de amigos y a un contexto cultural particular.
- ✓ Coordina y orienta efectivamente su motricidad hacia la construcción de formas expresivas; explora, compara y contrasta características de la naturaleza y de la producción cultural del contexto.
- ✓ Hace representaciones conjugando técnicas artísticas y lúdicas; establece comunicación con sus compañeros mediante símbolos, describe los procedimientos técnicos que realiza; transforma creativamente accidentes, errores e imprevistos.
- ✓ Identifica características estéticas en sus expresiones artísticas y en su contexto natural y socio – cultural; manifiesta gusto, pregunta y reflexiona sobre las mismas; las agrupa y generaliza.
- ✓ Explica las nociones básicas propias del lenguaje artístico contenidas en sus expresiones artísticas, las contrasta y las utiliza adecuadamente en otras áreas.
- ✓ Expresa una actitud de género sincera y segura; asume con responsabilidad y equilibrio sus éxitos y equivocaciones, propone y disfruta actividades grupales que inciden en la calidad de su medio ambiente.
- ✓ Inventa expresiones artísticas, construye instrumentos y herramientas simples para las mismas, expresa apetencias por acceder a actividades culturales extraescolares.
- ✓ Manifiesta disfrute y aprecio, ubica históricamente y hace juicios de valor sobre historias sagradas de su comunidad, ritos, leyendas, artes y, en general, sobre la producción cultural de su tradición y de otras, de manera discursiva o metafórica.

En el decreto 2737 de noviembre 27 de 1.980 se expide el código del menor, considerando que el niño debe estar preparado plenamente para una vida independiente en sociedad. Este código plantea como aspectos importantes los siguientes: Desarrollo de la personalidad, las

actitudes y la capacidad mental y física del niño hasta el máximo de sus facultades; Inculcar el respeto por los derechos humanos, el respeto de sus padres, de su identidad y de sus valores como también de los valores nacionales del país en el que vive.

De todo lo anterior se colige que la formación de las artes plásticas pasó de ser un mero relleno para convertirse en área fundamental en la formación integral del individuo.

3. METODOLOGIA

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación planteada para el proyecto es de carácter descriptivo ya que examina y describe las características del conjunto de sujetos de interés, en nuestro caso, los niños del grado sexto del Centro Educativo Distrital Chuniza.

3.2 POBLACION Y MUESTRA

La población y muestra objeto de la investigación son todos los 24 niños pertenecientes al grado sexto del Centro Educativo Distrital Chuniza cuyas edades oscilan entre los 10 y 12 años de edad, los cuales no presentan ningún tipo de limitación física ni mental para su edad.

3.3 APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS

Teniendo en cuenta que para lograr un diagnóstico acertado de la situación es necesario, además de la observación directa del grupo, la recolección de datos se utiliza la encuesta como instrumento apropiado para ello.

La encuesta estará conformada por una serie de preguntas de selección múltiple con el propósito de recolectar información con respecto al concepto e importancia que el niño tiene de la clase de artes y su situación frente al área y sus preferencias. Por otra parte se indaga sobre la motivación de los profesores con respecto a la materia. Para finalizar se pregunta sobre sus preferencias en cuanto al dibujo.

Las preguntas diseñadas para la encuesta son:

1. ¿Cómo considera la clase de Artes?
 - a. Muy importante
 - b. Importante
 - c. Poco Importante
 - d. Nada importante

2. ¿En sus ratos libres prefiere?
 - a. Ver televisión
 - b. Escuchar Música
 - c. Pintar
 - d. Practicar un deporte

3. Los profesores de arte que ha tenido han motivado su gusto por el dibujo
 - a. Mucho
 - b. Poco
 - c. Nada

4. ¿La clase de arte es?
 - a. Muy Agradable
 - b. Agradable
 - c. Poco agradable
 - d. Nada Agradable

5. De acuerdo a los siguientes tipos de dibujo escoge el que más te gustaría aprender a realizar.
 - a. El paisaje
 - b. Humorístico (caricatura)
 - c. El cuerpo humano

3.4 ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Para el análisis de la encuesta se realizó una tabulación de las respuestas de los niños a cada una de las preguntas planteadas, posteriormente se procedió a revisar los resultados obtenidos, los cuales se describen a continuación.

- En cuanto a la clase de artes se observa que el 37.5% de los alumnos, 9 de ellos, consideran que es poco importante, mientras el 58.3% piensan que es muy importante o importante. Sólo un alumno la ve como Nada importante.

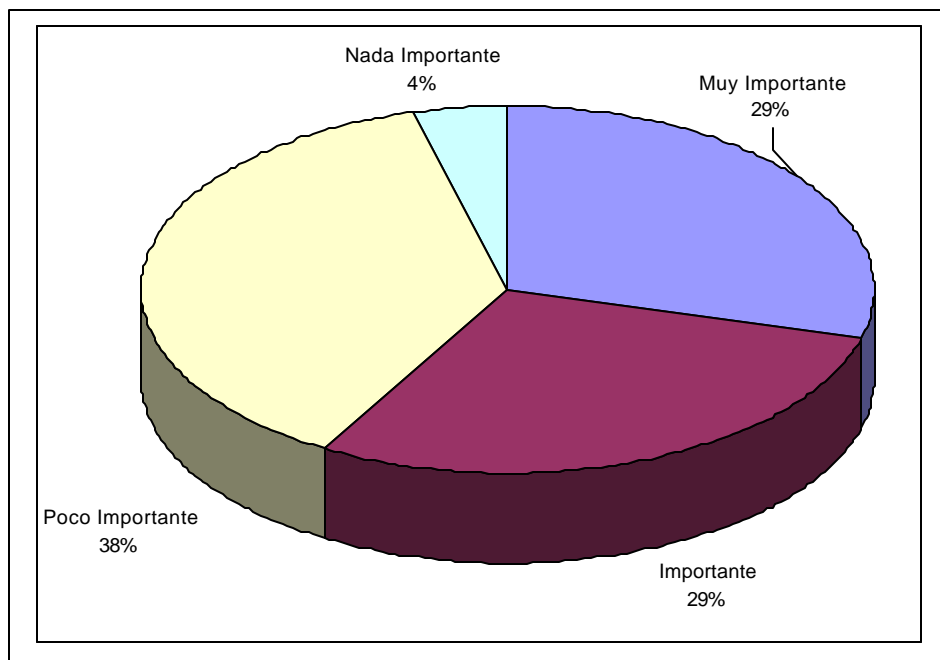


Figura 1. Importancia de la clase de artes para los alumnos de grado sexto.

- Al analizar el agrado en la clase de artes, se observa que para el 20.8% esta es Muy agradable, el 33.3% la ve como Agradable o poco agradable y el restante 12.5% la encuentra nada agradable.

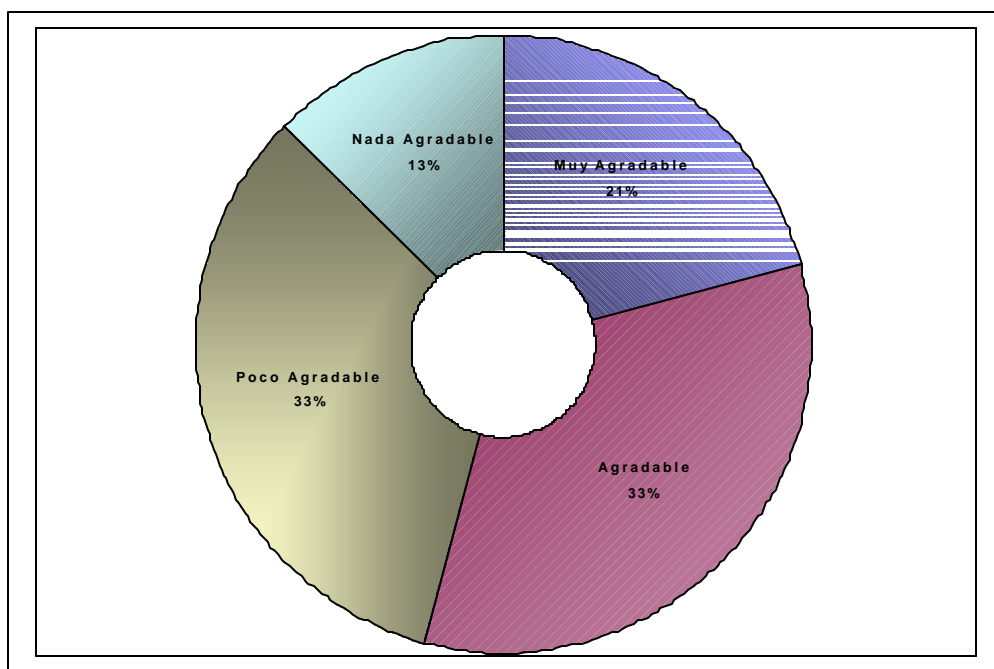


Figura 2. Agrado de los niños de sexto hacia la clase de artes.

- Al analizar el aprovechamiento del tiempo libre, se observaron los siguientes resultados:

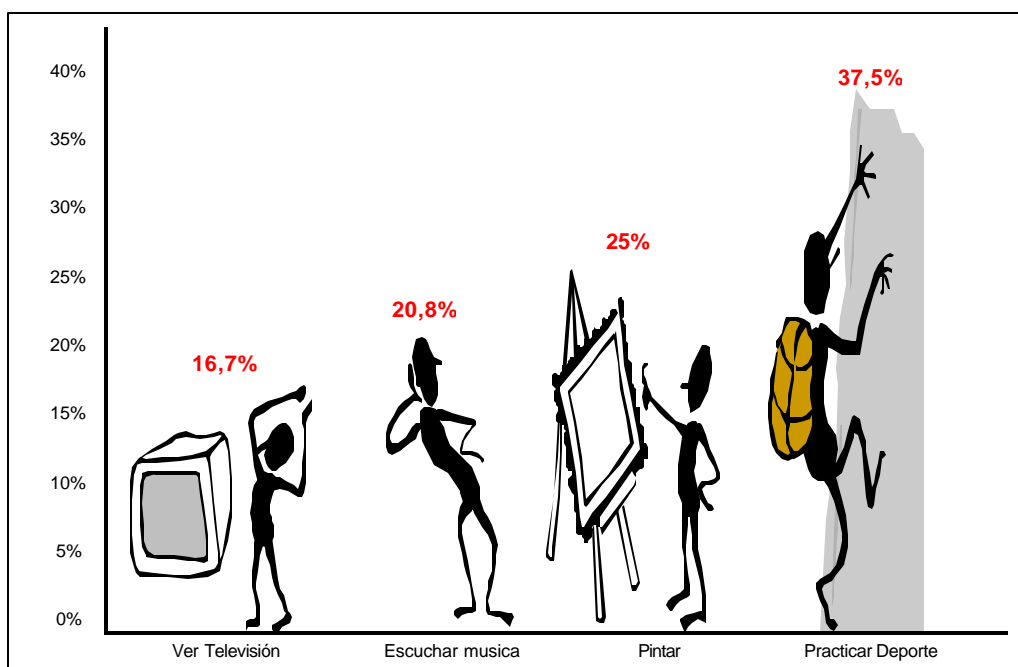


Figura 3. Utilización del tiempo libre en los niños de grado sexto.

- Al indagar sobre el grado de motivación hacia el gusto por el dibujo que los profesores de artes han despertado se encuentra que el 54% de ellos piensa que ha sido poca dicha motivación, el 37% piensa que ha sido mucha y el 8.3% opinan que no han recibido ningún tipo de motivación.
- En cuanto al tipo de dibujo que les gustaría aprender a realizar, se nota una alta inclinación por el humorístico, en el 75% de los niños, y tan sólo un 17% y 8% hacia el paisaje y el cuerpo humano respectivamente.

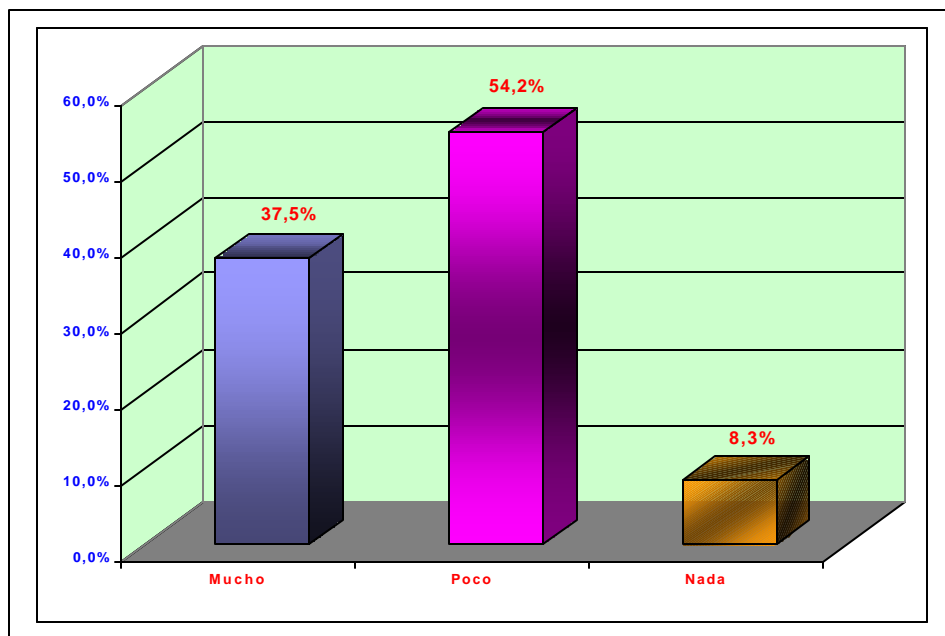


Figura 4. Grado de motivación de los profesores hacia el gusto por el dibujo. Opinión de los niños de sexto grado

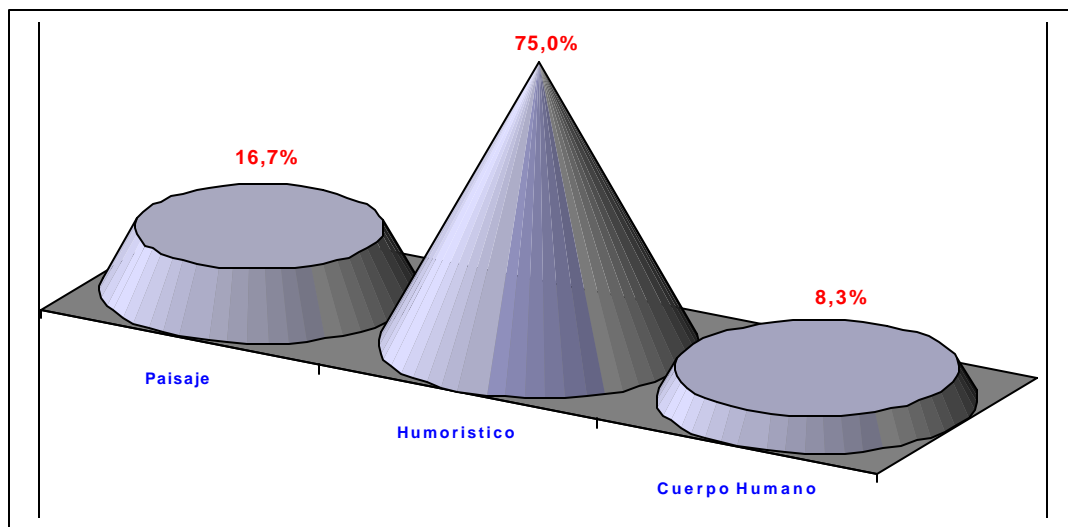


Figura 5. Tipo de dibujo que le gustaría aprender a realizar a los niños de grado sexto.

Como conclusiones generales se puede anotar:

- ↳ Aún cuando la clase de artes es considerada como importante, se puede observar que no es del todo agradable para los niños, lo cual podría ser por falta de motivación, de estrategias metodológicas o de que el niño no ve un acercamiento de los temas a su realidad, por lo tanto lo aprendido no es significativo para él.
- ↳ Se observa poca motivación por parte de los maestros de artes hacia el dibujo, lo cual redundaría en que los niños no lo practiquen en su gran mayoría en sus ratos libres.
- ↳ Se debe aprovechar el hecho que a un alto porcentaje de los niños sienten deseo de aprender el dibujo humorístico, proponiendo estrategias pedagógicas que faciliten el aprendizaje del mismo, buscando además que sientan un mayor agrado e interés por la clase de artes.

4. PROPUESTA

4.1 FUNDAMENTACION

En la práctica de la docencia se han detectado algunas deficiencias metodológicas y pedagógicas en la enseñanza de las artes, dichas deficiencias hacen que se presenten ciertas actitudes en los estudiantes tales como desmotivación y desinterés por la asignatura. Lo anterior se debe a la falta de un proceso sistemático en los grados anteriores que permita al alumno dar a la asignatura la importancia que esta requiere.

La propuesta está fundamentada desde el punto de vista práctico y metodológico y pretende dar a conocer algunos elementos mediante talleres, con el fin de que docentes actuales y futuros posean una herramienta práctica que despierte en el niño un continuo interés por el aprendizaje de las artes a través del dibujo humorístico y además que puedan desarrollar la capacidad creadora que ellos poseen.

4.2 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

4.2.1 Objetivo General. Proponer una estrategia metodológica basada en talleres para la enseñanza del dibujo humorístico en el grado sexto de básica secundaria.

4.2.2 Objetivos Específicos

- Utilizar el dibujo humorístico como elemento metodológico en el desarrollo de la sensibilidad.
- Facilitar el aprendizaje del dibujo humorístico a través del abecedario gráfico.
- Desarrollar la motricidad fina, a través del dibujo humorístico.
- Utilizar las formas geométricas, como base de cualquier dibujo.
- Aprender a construir la cabeza humana humorística con base en las formas geométricas,
- Conocer algunas técnicas básicas para la construcción de los rasgos faciales y diferentes

expresiones.

- Desarrollar la sensibilidad a través del aprendizaje de los rasgos faciales y diferentes expresiones.
- Manejar los rasgos faciales básicos para lograr expresar diferentes edades.

4.2.3 Primer Taller - La Línea

4.2.3.1 Introducción. Como parte fundamental del dibujo, la línea es un medio de expresión con el cual nos podemos comunicar y expresar las cosas que pensamos y sentimos. Grandes artistas de todos los tiempos la han utilizado haciéndola parte fundamental de sus creaciones y será parte de las creaciones de futuros artistas.

4.2.3.2 Justificación La línea en sus diversas funciones ha contribuido al progreso de la humanidad y ha sido testimonio de los diferentes estados del hombre desde sus primeras manifestaciones, partiendo del paleolítico hasta nuestros días. Adicionalmente, como elemento esencial en la expresión artística, después del punto, es necesario incluir el tema para lograr un conocimiento básico del mismo ya que es el fundamento del dibujo humorístico.

4.2.3.3 Objetivo General Identificar los diferentes tipos de línea, su valor y características generales por medio del abecedario gráfico.

4.2.3.4 Objetivos específicos

- ✓ Motivar el aprendizaje mediante la utilización del abecedario gráfico.
- ✓ Utilizar el abecedario gráfico para identificar los diferentes tipos de línea, por medio de ejercicios con diversos materiales.
- ✓ Identificar los diversos calibres de la línea de acuerdo a su intensidad a través de sonidos musicales.

4.2.3.5 Actividades del taller

1. **La línea musical.** El trabajo se debe desarrollar individualmente. El maestro indica a los estudiantes que al ritmo de la música rayen sobre una hoja de papel grande siguiendo la melodía y la intensidad, es decir que a mayor intensidad musical mayor debe ser la presión que ejerzan con el lápiz y viceversa.

En el desarrollo de la actividad, el maestro indica a los estudiantes la forma adecuada para trazar una buena línea, así: “Tome el lápiz, sujételo con los dedos sin moverlos, mueva todo el brazo (Mano, muñeca, y antebrazo, desde el codo a los nudos de la muñeca). Así tendremos una línea suelta de mucha flexibilidad y expresión.

2. **Aprendamos el abecedario gráfico.** El alumno deberá realizar los ejercicios propuestos en el **Anexo A**. Inicialmente con diversos materiales tales como: plastilina, lanas, o cualquier otro material maleable. Posteriormente pasarán a desarrollar los ejercicios sobre papel empezando con formatos grandes hasta llegar al tamaño mínimo deseado, utilizando lápices, colores, crayolas, plumones y demás. Es importante que el maestro recalque el nombre de cada una de las líneas que se utilicen en el ejercicio. En el **Anexo B**, se puede observar un ejemplo del trabajo de los niños realizado con diferentes materiales.
3. **El valor de la línea.** Sobre una hoja blanca de tamaño octavo de pliego y con renglones de 3 cms. de ancho, los niños comenzarán a trazar líneas en el sentido que deseen. En los primeros renglones se hará mayor presión al lápiz para lograr una mayor intensidad. En los renglones siguientes se disminuirá progresivamente la presión que se ejerce sobre el lápiz, para disminuir la intensidad o calibre de la línea, hasta llegar a líneas muy suaves.

Finalmente sobre un formato libre, el alumno realizará líneas continuas con diferente valor tonal, basándose en la experiencia anterior.

4. Elaborando tramas. Para la realización de esta actividad se utilizarán diversos materiales tales como palillos, pitillos, palos de pincho, lanas y demás, con los cuales se desarrollarán los siguientes ejercicios:

- ✓ Elaboración de las figuras que deseen superponiendo el material seleccionado sobre la superficie elegida.
- ✓ Seguidamente el maestro les indica que superpongan el material seleccionado en el siguiente orden: Líneas paralelas en sentido horizontal, sobre las anteriores en sentido diagonal de derecha a izquierda.



- ✓ Basándose en el ejercicio anterior, el maestro invita a los niños para que lo plasmen o reproduzcan sobre una hoja de papel utilizando lápiz. En este momento el maestro debe explicar el proceso básico para hacer tramas que es el siguiente:
 - ⇒ Líneas en sentido horizontal.
 - ⇒ Sobre las anteriores, líneas en sentido diagonal, de derecha a izquierda, tratando de formar rombos, que sean más largas que las anteriores.
 - ⇒ Sobre las líneas anteriores se repetirán los trazos nuevamente, hasta lograr una buena trama.

- ✓ Tomando como punto de partida los objetos que hay dentro del espacio donde se encuentren los niños, se pide que sobre una hoja de papel los dibujen de acuerdo a como los observen.
- ✓ Posteriormente el maestro indica que deben borrar cualquiera de las líneas que utilizaron para dibujar el objeto, preguntando ¿Qué ocurrió con el objeto?, ¿desapareció?, ¿Se transformó?, ¿quedó igual?, ¿se transformó en otro objeto?.
- ✓ A través de esta serie de preguntas el niño debe llegar a la conclusión de que la principal característica de la línea es limitar los objetos, dándoles forma.
- ✓ Para finalizar, los niños realizan tramas sobre los dibujos anteriores buscando realizar composiciones.

4.2.4 Segundo Taller - Figuras Geométricas y Dibujo Humorístico

4.2.4.1 Introducción. Todo en la naturaleza está enmarcado en las figuras geométricas, con este principio analizaremos todos los procesos de construcción del dibujo humorístico. La capacidad de dibujar depende de la capacidad visual de quien realiza el dibujo, toda persona que posea una vista y una coordinación normales puede aprender a dibujar. Aprender a dibujar es algo más que en sí misma, es aprender a ver y procesar la información visual de una manera especial.

4.2.4.2 Justificación. A través de la historia se ha planteado la enseñanza - aprendizaje del dibujo humorístico utilizando las figuras geométricas como parámetro para la construcción de las formas que existen en la naturaleza. Por lo anterior es de gran relevancia introducir a los niños en este concepto, para que más adelante construyan fácilmente sus propuestas de dibujo humorístico.

4.2.4.3 Objetivo General Desarrollar la capacidad visual del alumno para que logre enmarcar fácilmente cualquier forma de la naturaleza dentro de una figura geométrica.

4.2.4.4 Objetivos específicos.

- ✓ Identificar las figuras geométricas básicas a través de la observación.
- ✓ Reconocer las formas de su entorno con las figuras geométricas.
- ✓ Lograr que el niño relacione fácilmente cualquier forma de la naturaleza con las figuras geométricas.
- ✓ Expresar gráficamente las relaciones entre las figuras geométricas y las formas de la naturaleza.

4.2.4.5 Actividades del taller

1. El caracol pintor. Para esta actividad se utilizarán los siguientes materiales:

- ✓ Dibujos de figuras geométricas en papel cuadriculado de 30 cms. por 20 cms. (Anexo C)
- ✓ Platón con cal.
- ✓ Grupos de 6 niños
- ✓ Preferiblemente espacios abiertos y amplios

Inicialmente cada grupo escogerá uno de sus compañeros como caracol pintor. Posteriormente se entregará a cada grupo una de las figuras geométricas mencionadas, sin que sea vista por el caracol pintor.

El juego consiste en reproducir en el piso, por parte del niño que ha sido seleccionado como “caracol pintor”, la figura que le corresponda al grupo. Los demás niños darán las instrucciones de movimiento, de acuerdo con el esquema que se ha entregado en el papel cuadriculado

El “caracol pintor” debe empolver las suelas de los zapatos para dejar huellas por donde camine y sólo se moverá cuando reciba instrucciones que él entienda: Caminar hacia delante (cierto número de pasos), Caminar hacia atrás (cierto número de pasos)-, volver

a la derecha, volver a la izquierda.

Los niños restantes deberán:

- ✓ Ubicar en un sitio determinado al caracol pintor.
- ✓ Seguir una a una las líneas del dibujo y ordenar al “Caracol pintor” la acción que deseen que realice. Si quieren que camine, deben decirle cuantos pasos debe dar y si quieren que gire, deben decirle si a la derecha o a la izquierda.

Una vez que el “caracol pintor” haya realizado todas las instrucciones que sus compañeros le han dado, se comparará el dibujo realizado con las huellas con el modelo, si hay diferencia, se buscarán los posibles errores y se corregirán.

Para finalizar, los niños deberán definir el nombre de la figura que han realizado y describir sus características principales. (Ejemplo: Cuadrado: Figura de cuatro lados iguales).

Se pueden hacer variantes de este juego, permitiendo que sean los niños quienes diseñen los dibujos en el papel cuadriculado.

2. **La Naturaleza Geométrica:** Inicialmente dentro de un espacio cerrado se pide a los estudiantes que verbalmente expresen las formas que observan y se puedan relacionar con las figuras geométricas básicas. Ejemplo: la ventana con el cuadrado, puerta con rectángulo, caneca, tablero y demás. Seguidamente se hará la misma experiencia en un espacio abierto (parque, patio, zonas verdes y demás), aquí se pide a los estudiantes que elijan objetos que puedan traer a un sitio indicado, no más de cinco y en un tiempo determinado definido por el maestro (Piedras, tapas, vaso, palos, hojas caídas de los árboles y demás). Aquellos elementos que no puedan trasladar pero que el niño considere importante explicar con que figura geométrica se relacionan, podrán hacerlo posteriormente ante el grupo de compañeros.

3. **El visor mágico:** Se pide a los niños que elaboren sobre un cartón paja una figura geométrica básica con un vacío (hueco) de la misma forma en el centro de ella. A través de la figura realizada, los estudiantes deberán buscar elementos de su entorno que se enmarquen dentro ella. Posteriormente deberán dibujar sobre papel y enmarcadas dentro de la figura geométrica respectiva, algunas de las figuras que han encontrado.



Para finalizar, deberán realizar una composición utilizando las siguientes figuras geométricas: Cuadrado, rectángulo, círculo, triángulo.

4.2.5 Tercer taller-La Cabeza Humorística

4.2.5.1 Introducción. Como se mencionó anteriormente es importante que el niño entienda que las formas de la naturaleza se enmarcan dentro de una figura geométrica, y nuestro cuerpo no es la excepción. Por lo anterior iniciaremos con la construcción de la cabeza como elemento primario del dibujo humorístico la cual podemos esquematizar por medio de una forma circular, elíptica u oval.

4.2.5.2 Justificación. A partir del entendimiento de que todas, las formas de la naturaleza se enmarcan dentro de una figura geométrica, los niños podrán realizar de una forma más simple sus futuros trabajos. La construcción de la cabeza como un elemento de mayor expresión, permite motivar al niño a iniciar su proceso de construcción de dibujos humorísticos.

4.2.5.3 Objetivo General. Lograr que los niños construyan diferentes formas de la cabeza, partiendo de las figuras geométricas.

4.2.5.4 Objetivos específicos.

- ✓ Lograr que el niño entienda que la caricatura es una distorsión de las formas reales.
- ✓ Identificar las figuras geométricas que se relacionen con la forma de la cabeza humana.
- ✓ Utilizar la combinación de diferentes figuras geométricas para lograr la composición de formas humorísticas de la cabeza a través de ejercicios prácticos.
- ✓ Lograr que el niño construya diferentes formas de ojos, narices, bocas, orejas y cabellos partiendo de prototipos básicos y con ejercicios prácticos.

4.2.5.5 Actividades del taller

1. Distorsionemos figuras humanas: Para el desarrollo de esta actividad se entregará a cada niño hojas en blanco, una revista, tijeras y colbón. Se pide al niño busque en la revista la foto de una cabeza que le guste y que la pegue sobre la hoja blanca. Posteriormente deberá buscar un cuerpo que no sea acorde a dicha cabeza, recortarlo y adicionarlo a esta. (**Anexo D**). Es importante aclarar también que se pueden combinar cabezas y cuerpos de seres humanos y animales. Esta actividad permite que el niño se divierta y descubra las posibilidades de distorsión de las figuras humanas.

Por último realizarán el mismo ejercicio pero solamente, recortando cabezas, ojos, narices, labios, orejas y cabellos.

- 2. Formas de la cabeza.** Los estudiantes deberán llevar diferentes frutas y bloques lógicos. Se pide que con plastilina y sobre las frutas o los bloques adhieran ojos, nariz, boca, orejas y cabello para darle expresividad a la cabeza. Posteriormente representarán dicha composición sobre papel blanco y deben identificar las figuras geométricas que encuentren, utilizando colores.



- 3. El rostro de mi compañero.** El siguiente ejercicio se realizará por parejas y consiste en:
- ✓ Cada alumno observará el rostro de su compañero, determinando las características más notorias de este e intentará identificar las figuras geométricas que se enmarcan en su rostro, ejemplo: Para pómulos grandes: círculos, para la nariz: triángulos, la frente-. rectángulos y demás.
 - ✓ Posteriormente plasmará sobre el papel el rostro de su compañero utilizando las figuras geométricas descubiertas en él exagerando las características o los rasgos más notorios. Ejemplo: Si su compañero tiene pómulos prominentes deberá utilizar círculos grandes.
 - ✓ Por último el maestro explica a los estudiantes que se puede dibujar una cabeza

humorística superponiendo varias figuras geométricas. Esta actividad se complementa con ejercicios prácticos propuestos en el **Anexo E**.

4.2.6 Cuarto Taller - Rasgos Faciales y Expresiones.

4.2.6.1 Introducción. El dibujo humorístico, sin expresividad no tendría ningún sentido, ya que justamente esta parte es fundamental para imprimir en el todo tipo de expresiones y generar diversas emociones. Dicha expresividad se relaciona con sentimientos tales como felicidad, tristeza, emoción, enojo, duda, sorpresa, alegría, miedo y demás.

Lo anterior está íntimamente ligado con los rasgos faciales que tienen que ver con la identidad de cada personaje como juventud, vejez, maldad, bondad, modernidad, fealdad, belleza y demás.

4.2.6.2 Justificación. Basándose en la importancia que tiene la expresividad y los rasgos faciales que se imprimen en un dibujo humorístico es trascendental que el alumno lo ponga en práctica para lograr nuestro cometido final. Si el alumno logra dar expresividad a sus dibujos humorísticos, luego de haber realizado el proceso que hemos planteado estaremos aportando al desarrollo de su creatividad, sensibilidad y libre expresión.

4.2.6.3 Objetivo General. Realizar caras humorísticas con expresión y rasgos faciales, demostrando creatividad, sensibilidad y libre expresión.

4.2.6.4 Objetivos específicos.

- ✓ Interiorizar las diferentes emociones que podrían representar una emoción.
- ✓ Expresar emociones como alegría, tristeza, rabia y demás, a través de representaciones mímicas.
- ✓ Plasmar expresividad a dibujos humorísticos.

4.2.6.5 Actividades del taller

1. **Adivinemos emociones.** Para el desarrollo de esta actividad se deberá contar con un casete que contenga sonidos expresivos (risas, llanto, terror, suspiros y demás). Se solicitará a los niños que con los ojos cerrados escuchen los diversos sonidos e imaginen el rostro de la persona que lo está emitiendo y la situación en la que se encuentra. Posteriormente se les pide que intenten plasmar la sensación o expresión en un dibujo.
2. **Las expresiones en mi rostro.** Para la realización de la actividad se formarán grupos de seis niños, a quienes se les entregarán pinturas faciales para que con ellas maquillen su rostro y realicen una expresión indicada por el maestro (tristeza, alegría, odio y demás) y luego la representen ante el grupo de compañeros.



3. **Las partes del rostro.** Adicionalmente se explica a los niños que con la ayuda de las diferentes partes del rostro (ojos, nariz, boca, oídos) se pueden lograr mejores expresiones y que dichas partes se pueden dibujar con diferentes figuras geométricas. Para ello se entregará diferentes láminas de ejemplo como las planteadas en el **Anexo F**, para que practiquen su diseño y luego realicen sus propias creaciones.

- 4. Dibujando emociones.** Finalmente los niños deberán realizar los ejercicios prácticos propuestos en el **Anexo G** y desarrollar una pequeña historia con diferentes personajes (malos, buenos y demás) en diferentes expresiones (tristeza, odio, alegría y demás).



Una muestra del trabajo de los niños se puede observar en el **Anexo H**

4.2.7 Quinto Taller – La Génesis del Cuerpo.

4.2.7.1 Introducción. Para trabajar la vivencia artística de la figura humana tradicionalmente se utiliza una enseñanza fundamentada en la técnica como elemento motivador, técnica basada en los cánones o medidas convencionales para su estructura y proporción. Es importante combinar la lúdica con la vivencia corporal tomando como base o punto de partida el hecho de que el juego es algo intrínseco en el niño permitiéndole expresar sus capacidades artísticas con mayor facilidad logrando así un efecto más completo en la representación de la figura humana.

4.2.7.2 Justificación. La representación de la figura humana es uno de los temas más complejos en el dibujo tanto artístico como humorístico ya que implica un manejo adecuado de la proporción y estructura. Sin embargo, con este taller los estudiantes descubren que a partir de su propio esquema corporal es fácil vivenciar dicha proporción, movimiento y estructura, plasmándolo así a través del dibujo con mayor facilidad.

4.2.7.3 Objetivo General. Desarrollar el conocimiento de la figura humana a través de actividades lúdicas que permitan su representación con el dibujo humorístico.

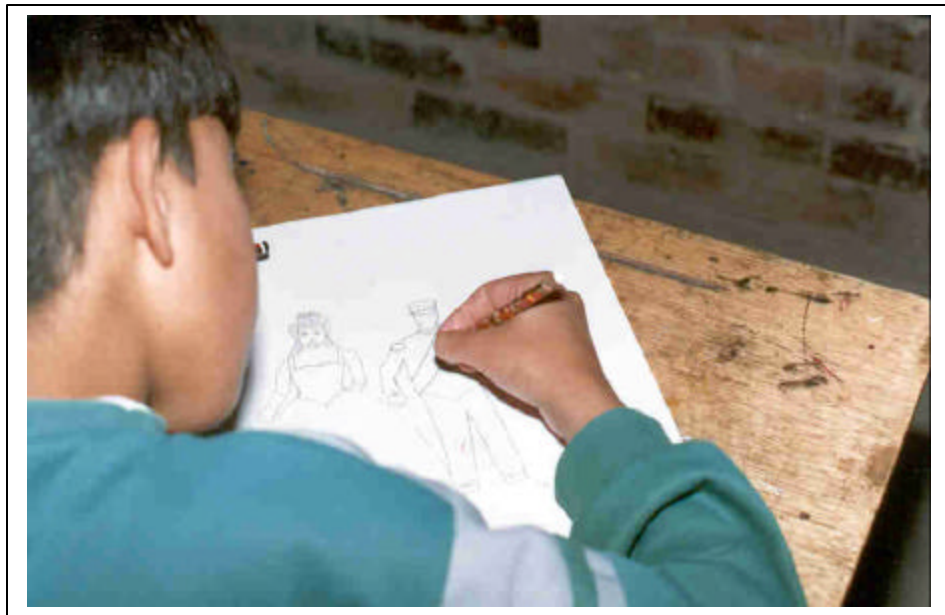
4.2.7.4 Objetivos específicos.

- ✓ Iniciar en el conocimiento de la estructura de la figura humana a través del juego y modelado en plastilina.
- ✓ Promover el manejo del dibujo de manos y pies a través de actividades lúdicas.
- ✓ Estructurar el esquema de la figura humana a través de la práctica del dibujo de sus partes.

4.2.7.5 Actividades del taller

1. **El juego de la estatua.** Se organiza a los niños en círculo y se coloca música como fondo para que a través de su ritmo se desplacen realizando diferentes movimientos. El guía de la actividad da la indicación que una vez se detenga la música todos deben quedar en la posición en que se encuentren a manera de una estatua. Se hace énfasis en mirar detenidamente las diferentes posiciones en que quedan los compañeros para actividades posteriores.
2. **Conozcamos la Figura humana.** Con ayuda de los dibujos planteados en el **Anexo I**, el maestro da la siguiente explicación a los niños:
 - a. La figura Humana se compone de cabeza, tronco y extremidades. (señalando dichas partes en la lámina)

- b. La cabeza se puede representar con diferentes figuras como se vio en el taller número tres.
 - c. El tronco se divide en dos partes: tórax y caderas, los cuales se pueden representar dibujando dos formas ovoides invertidas.
 - d. Los brazos, piernas, manos y pies se representan trazando líneas.
- 3. Formemos la figura humana.** Utilizando plastilina de diferentes colores y palillos, los niños modelan la figura humana de acuerdo a lo vivenciado en las actividades anteriores. Se deben tener en cuenta la estructura, y proporción.
- 4. Dibujemos el esquema corporal.** Con base en el modelo creado en la actividad anterior, se pide a los niños que realicen los primeros dibujos de la figura humana. Posteriormente se pide que con base en su propia creatividad realicen diferentes dibujos utilizando diversas figuras geométricas y tamaños de las mismas que reemplazan las utilizadas por el maestro en la explicación de la actividad tres. De esta forma los dibujos realizados tenderán a lo cómico o humorístico.



- 5. Aprendamos a dibujar manos.** Con base en una lámina que contiene el dibujo de una mano (**Anexo J**), el maestro explica la forma como esta se realiza:
- a. La planta de la mano se puede representar con figuras circulares o en forma de corazón.
 - b. Los dedos se representan con rectángulos u óvalos alargados de diferentes tamaños, de acuerdo a los dedos de una mano convencional.
 - c. Generalmente los dibujos de manos humorísticas tienen tres o cuatro dedos.
 - d. Para poner en práctica el dibujo de las manos, los niños calcan una de sus manos sobre papel en diferentes posiciones y realizan variaciones de estas, como quitando uno de los dedos, agrandándolas, adelgazándolas y todas aquellas que su creatividad les permitan.
 - e. Para finalizar los niños pueden colorear o pintar sus dibujos con diferentes materiales.
- 6. Aprendamos a dibujar pies.** El maestro explica la forma en que se realiza el dibujo de un pie humorístico, utilizando las láminas del **Anexo K** ejemplo.
- a. Para dibujar la base del pie se utiliza básicamente triángulos en diferentes sentidos.
 - b. Para dibujar los dedos se pueden utilizar círculos y óvalos de diferentes tamaños de acuerdo a los dedos de un pie convencional.
 - c. Al igual que en la actividad anterior como práctica los niños calcan uno de sus pies y realizan diferentes variaciones como agrandar los dedos y todas aquellas que su imaginación les permitan
 - d. Igualmente se finaliza con la decoración del dibujo.
- 7.** Para Adquirir destreza en este tipo de dibujos se debe realizar una práctica continua de los mismos.

4.2.8 Sexto Taller – Movimiento en el dibujo Humorístico.

4.2.8.1 Introducción. La destreza requerida para resolver una situación humorística depende en gran medida del manejo del movimiento y la expresión. Trátese de una historieta, un proyecto de animación, una caricatura política o el humor gráfico en general; el desarrollo gráfico de la idea humorística hace que estos dos aspectos sean imprescindibles en el dibujo. El movimiento en particular es el alma de la narración visual, de la misma manera que la acción es el soporte principal en el despliegue de una historieta.

De esta manera si el dibujante quiere que sus creaciones humorísticas tengan agilidad debe utilizar el conocimiento cabal de los mecanismos cinéticos que animan el dibujo humorístico.

4.2.8.2 Justificación. Representar figuras humorísticas en movimiento, requiere del conocimiento de conceptos básicos de diversos personajes dentro de situaciones diferentes, utilizando adecuadamente efectos visuales y códigos cinéticos, que refuerzan el desarrollo gráfico de una situación humorística. Por lo tanto, este taller pretende iniciar al estudiante en el conocimiento de dichos conceptos básicos que le darán elementos que sumados a la creatividad y espontaneidad que ellos poseen les permitan expresarse gráficamente.

4.2.8.3 Objetivo General. Resolver conceptos básicos del movimiento en personajes humorísticos propios (originales).

4.2.8.4 Objetivos específicos.

- ✓ Utilizar adecuadamente el eje de movimiento, a través de ejercicios prácticos.
- ✓ Desarrollar la creatividad a través de dibujos propios en los cuales se apliquen conceptos básicos aprendidos.
- ✓ Construir personajes humorísticos que expresen movimiento utilizando diferentes materiales.

4.2.8.5 Actividades del taller

- 1. La forma del movimiento en la figura humana.** A través de un juego, el cual consiste en que cada uno de los estudiantes o por parejas pase al centro del salón y represente la posición que desee frente a sus compañeros (hacer equilibrio, correr, caminar, saltar, etc.) el maestro induce el concepto de movimiento corporal y lo representa utilizando un borrador de nata, el cual mueve en varios sentidos haciendo ver que de esa forma se puede dibujar cuerpos de personajes humorísticos. Ver **Anexo L**.
- 2. Busquemos el eje del movimiento.** El maestro elabora varios dibujos del esquema corporal en el tablero, utilizando la forma del borrador pero en diferente posición y movimiento. A estas estructuras les agrega las partes faltantes (cabeza-ovalos. Brazos y piernas-Líneas. Manos y pies- corazones, círculos) Además de lo anterior hace la explicación del eje de movimiento a través del trazado de una línea en la mitad de cada uno de los personajes dibujados en el tablero, la cual será la guía o indicará el movimiento que se desee imprimir a dichos personajes. Ver **Anexo M**
- 3. Dibujemos Movimiento.** El maestro entrega a cada niño, hojas blancas, para que dibujen sus propios personajes en movimiento de acuerdo a la explicación anterior. Pueden utilizar diferentes materiales como crayolas, lápices de colores, plumones, pasteles y demás. Seguidamente entrega a cada niño plastilina y palillos para que con ellos construyan los personajes que dibujaron en el ejercicio anterior.

CONCLUSIONES.

Como se ha podido apreciar a lo largo de este trabajo, a partir de la promulgación de la ley general, las artes han pasado a ocupar un lugar preponderante dentro de cualquier plan de estudios académico. Sin embargo, aparte del aspecto solamente jurídico dado por la ley 115 y sus decretos reglamentarios, este estudio arrojó hechos importantes.

El primero de ellos tienen que ver con el hecho real de la aplicación de la ley 115, pues aunque ésta es taxativa en cuanto a que las artes como asignatura debe hacer parte fundamental del plan de estudios, en la práctica la formación artística todavía tiene un largo camino por recorrer, puesto que por el mismo desarrollo del conocimiento humano y de la sociedad hipertecnificada se le da más importancia a lo que da resultados prácticos y materiales, olvidándose del aspecto humano, la sensibilidad y la formación integral del ser, el cual las artes juegan un papel muy importante.

Con respecto a la aplicación de ejercicios lúdicos y prácticos se observa que permiten, además de desarrollar en el niño la creatividad y espontaneidad, un notable mejoramiento en el proceso de aprendizaje, logrando despertar el interés por el dibujo humorístico.

De igual manera es importante utilizar estrategias adecuadas que motiven suficientemente al niño propiciando un acercamiento más significativo al maravilloso mundo de la expresión artística.

Finalmente y como gran conclusión, se puede analizar el hecho de que el área de las artes es un campo abonado para hacer investigación pedagógica. Que partiendo de las valiosas experiencias de todos los que de una u otra manera estemos involucrados en el proceso de enseñanza – aprendizaje, reflexionemos sobre nuestro quehacer pedagógico para ir produciendo elementos de tipo didáctico y metodológico para de esta manera enriquecer lo que existe hoy en día y podamos llevar a la práctica todo lo que la Ley General de Educación en su filosofía conlleva en cuanto a la formación integral del colombiano de hoy

y de mañana.

RECOMENDACIONES

A lo largo de la experiencia como docente de artes he logrado recopilar ciertas vivencias que han dado algunas herramientas para aportar en el campo educativo. Como se mencionó a lo largo del trabajo, el arte pasó de ser una materia más para convertirse en un área relevante dentro del pensum tradicional, lo cual influye positivamente en la sensibilidad y desarrollo integral del ser, por lo tanto es importante que los docentes encargados de tan interesante labor aprovechen dicha coyuntura y unan fuerzas y todo el talento y potencial que tengan para reivindicar el arte dentro de una sociedad que de alguna manera lo ha subvalorado encasillándolo en un círculo muy reducido.

Es la oportunidad para que se aproveche que el área de artes es un campo abonado donde se involucran y comprometen los docentes para hacer investigación y producir metodologías novedosas a partir de la lúdica que alcancen nuestro cometido, logrando seres integrales que aporten a esta sociedad que está ávida de cambios y nuevas propuestas.

Dichas metodologías pueden colocar al niño como la parte más importante en el proceso permitiéndole un aprendizaje más significativo y convirtiéndolo en el gestor de su propio conocimiento, además de motivar el desarrollo de su capacidad creadora.

Finalmente el maestro debe ser un facilitador, guía y motivador que genere en el niño confianza.

BIBLIOGRAFIA

DEBESSE, M. y MIALARTE, G. Introducción a la pedagogía. Barcelona: Oikos - Tau ediciones, 1.972.

DIAZ, Carmen. La creatividad en la expresión plástica. Propuestas didácticas y metodológicas. Madrid: Narcea S.A. 1.988.

GALLEGO BADILLO, R. El trabajo pedagógico. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional, 1.986. p. 85.

MASLOW, A. El hombre autorrealizado. Barcelona: Editorial Kairós. 1.979.

MOORE, T. W. Introducción a la teoría de la educación. Madrid: alianza editores. 1.980. p. 18.

MORENO, J.L. Psicodrama. Hormé, Buenos Aires, 1.972.

MORENO M, Heladio. Ponencia presentada a “ Pedagogía 99.” Encuentro por la unidad de los educadores latinoamericanos. 1.999.

ROGERS. C. El proceso de convertirse en persona. Paidós, Buenos

TORRANCE, P. Orientación del talento creativo. Buenos Aires: Editorial Troquel, 1.969.

ANEXOS

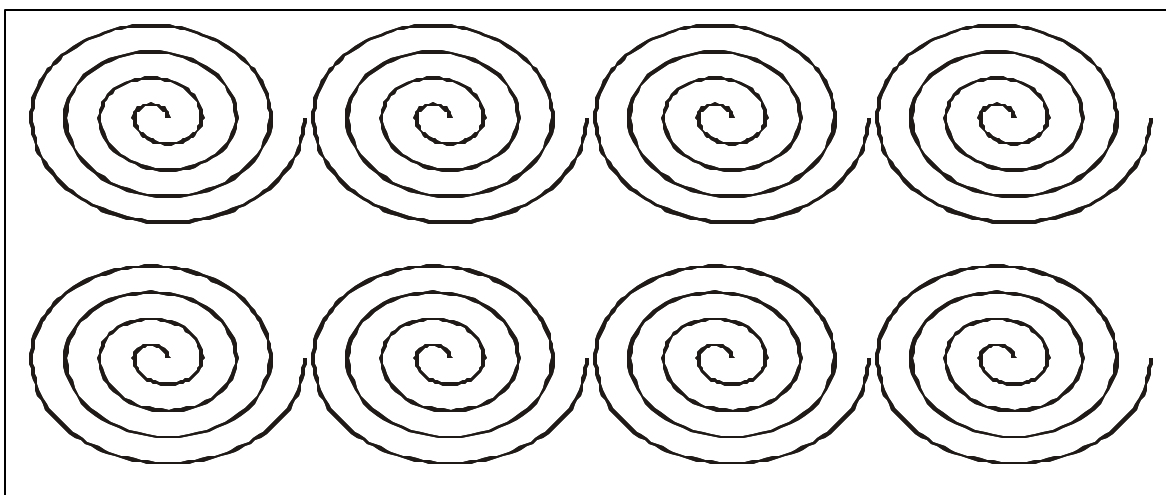
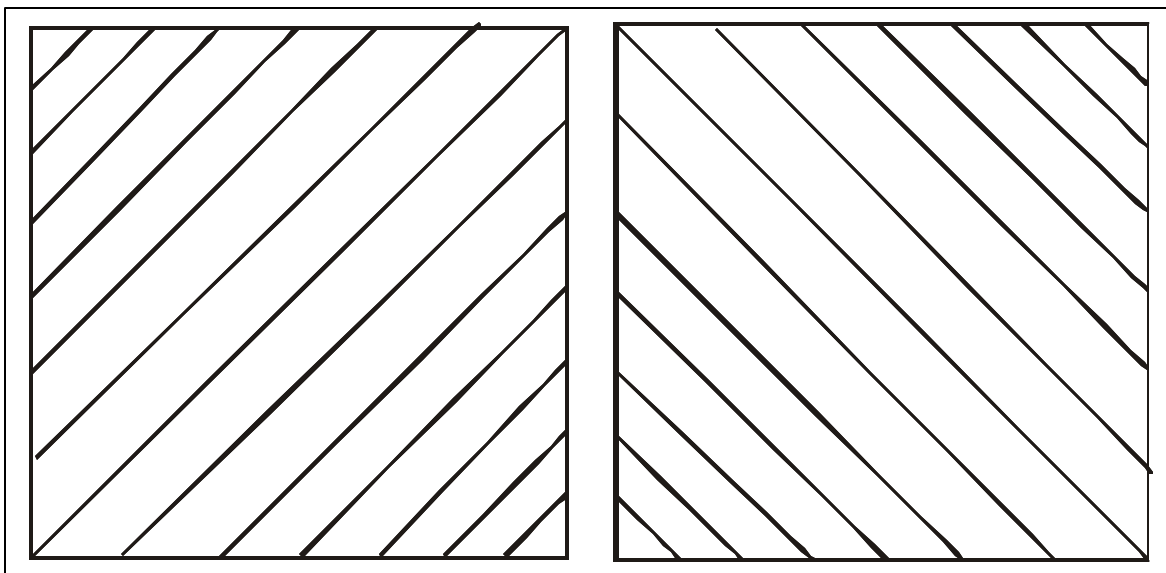
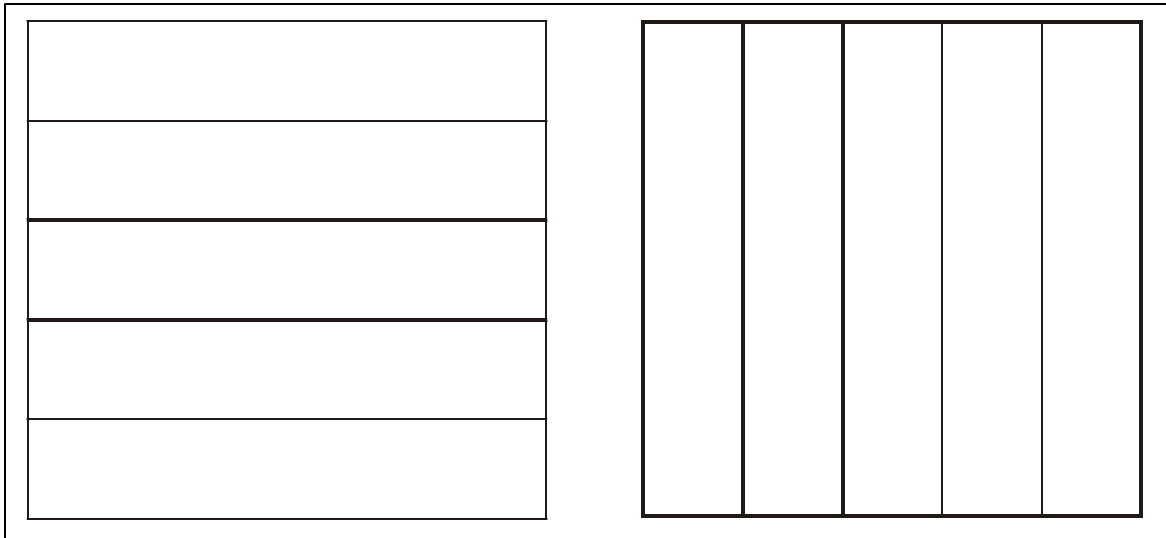
Anexo A TARJETAS UTILIZADAS EN LA ENTREVISTA



Cuerpo Humano

Caricatura

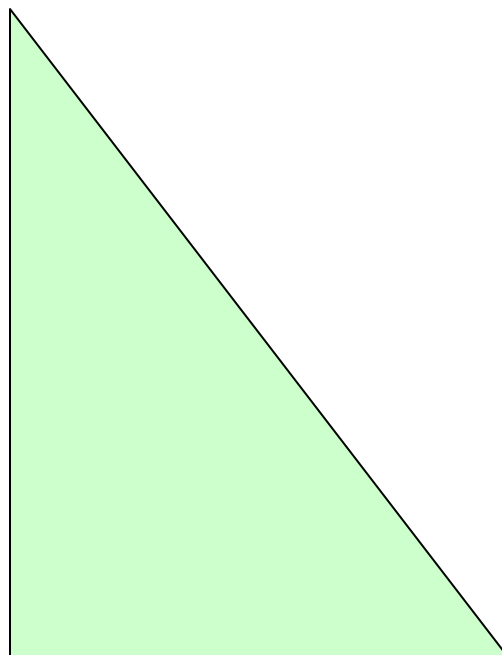
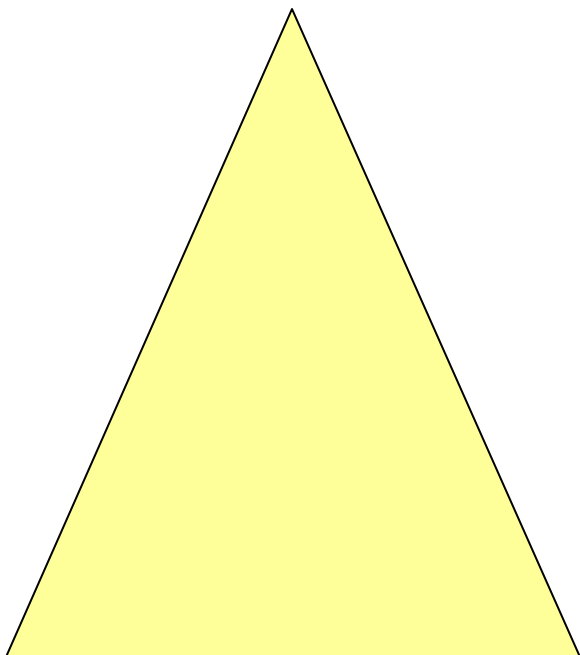
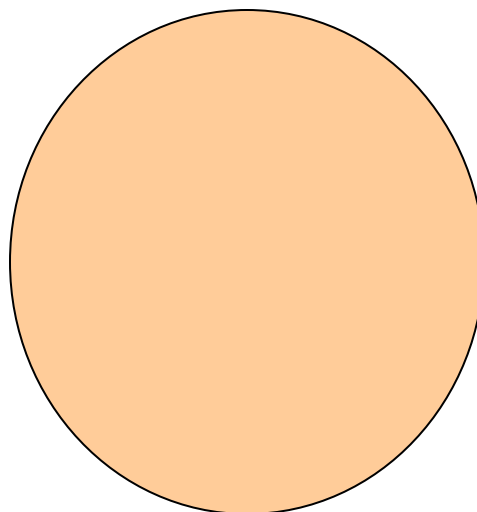
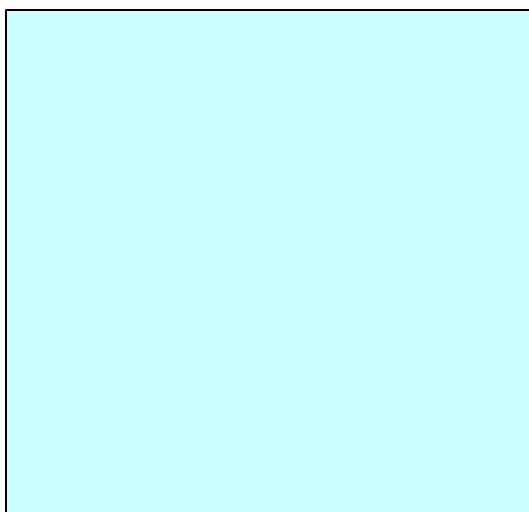
Anexo B. Ejercicios para el Abecedario Gráfico



Anexo C. Muestra del trabajo realizado por los niños en el Abecedario Gráfico



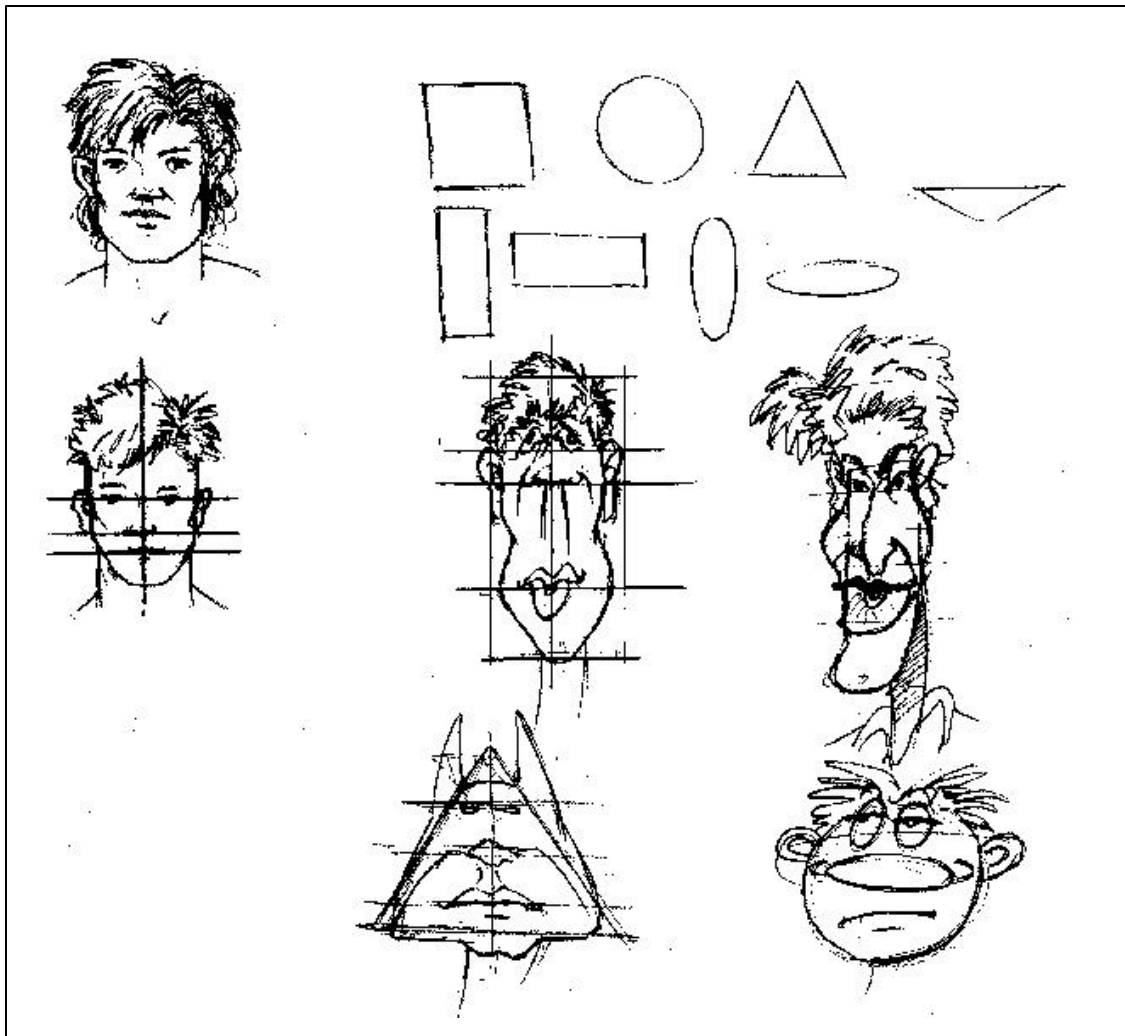
Anexo D. Figuras Geométricas para utilizar en la Actividad del Caracol Pintor



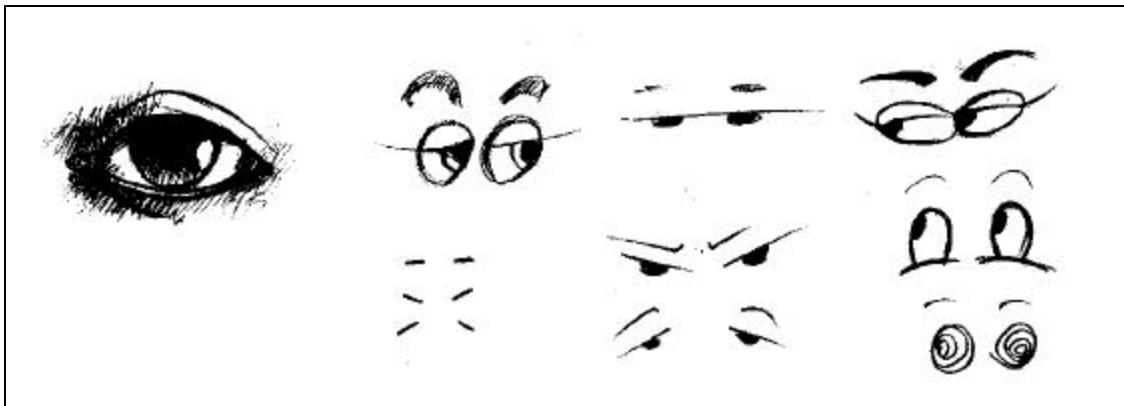
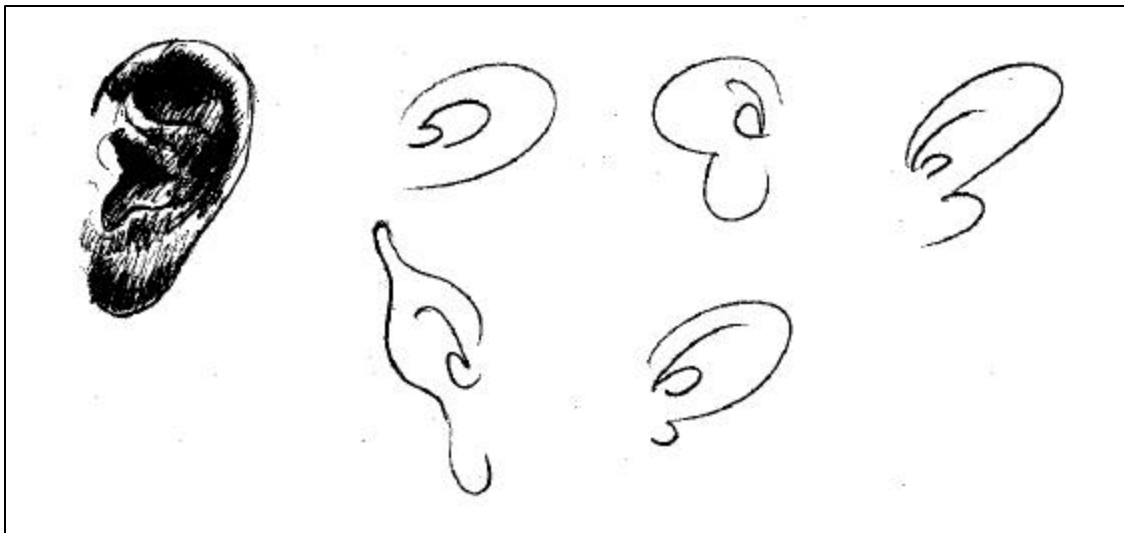
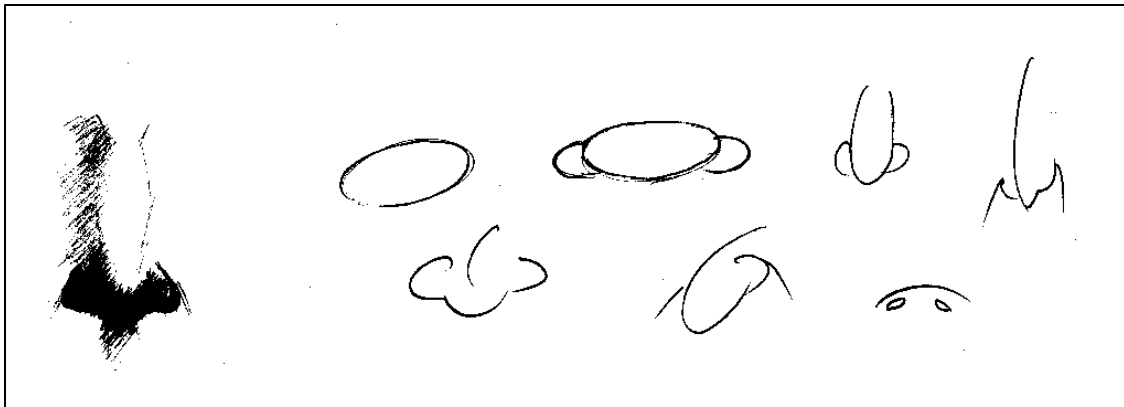
Anexo E. Muestra de la Actividad de Distorsión de Figuras Humanas



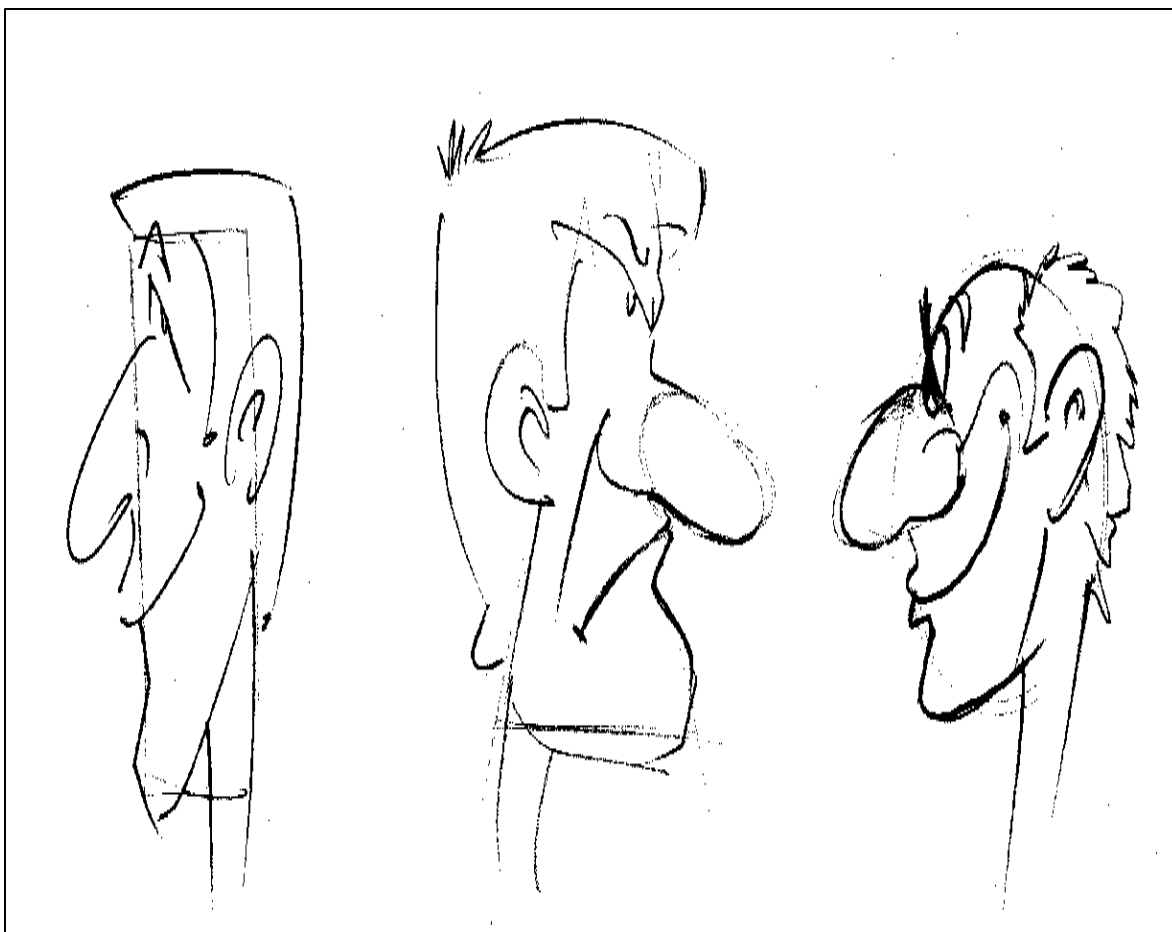
Anexo F. Ejercicios Prácticos - Creación de Cabezas Humorísticas



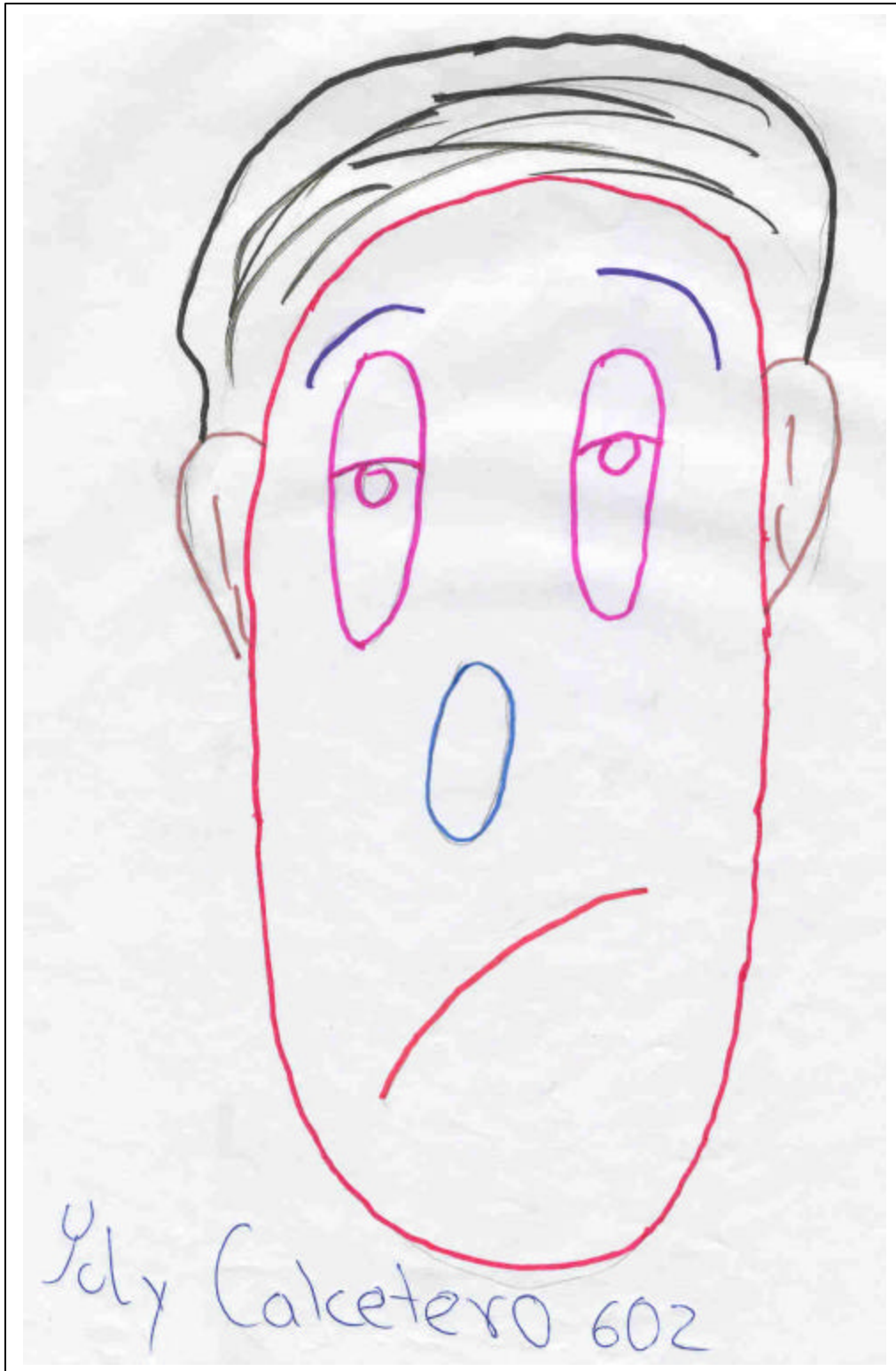
Anexo G. Ejemplo de las partes del rostro en forma humorística



Anexo H. Algunas Expresiones Faciales para practicar



Anexo I. Muestra del Trabajo de los niños sobre el rasgos faciales y expresiones



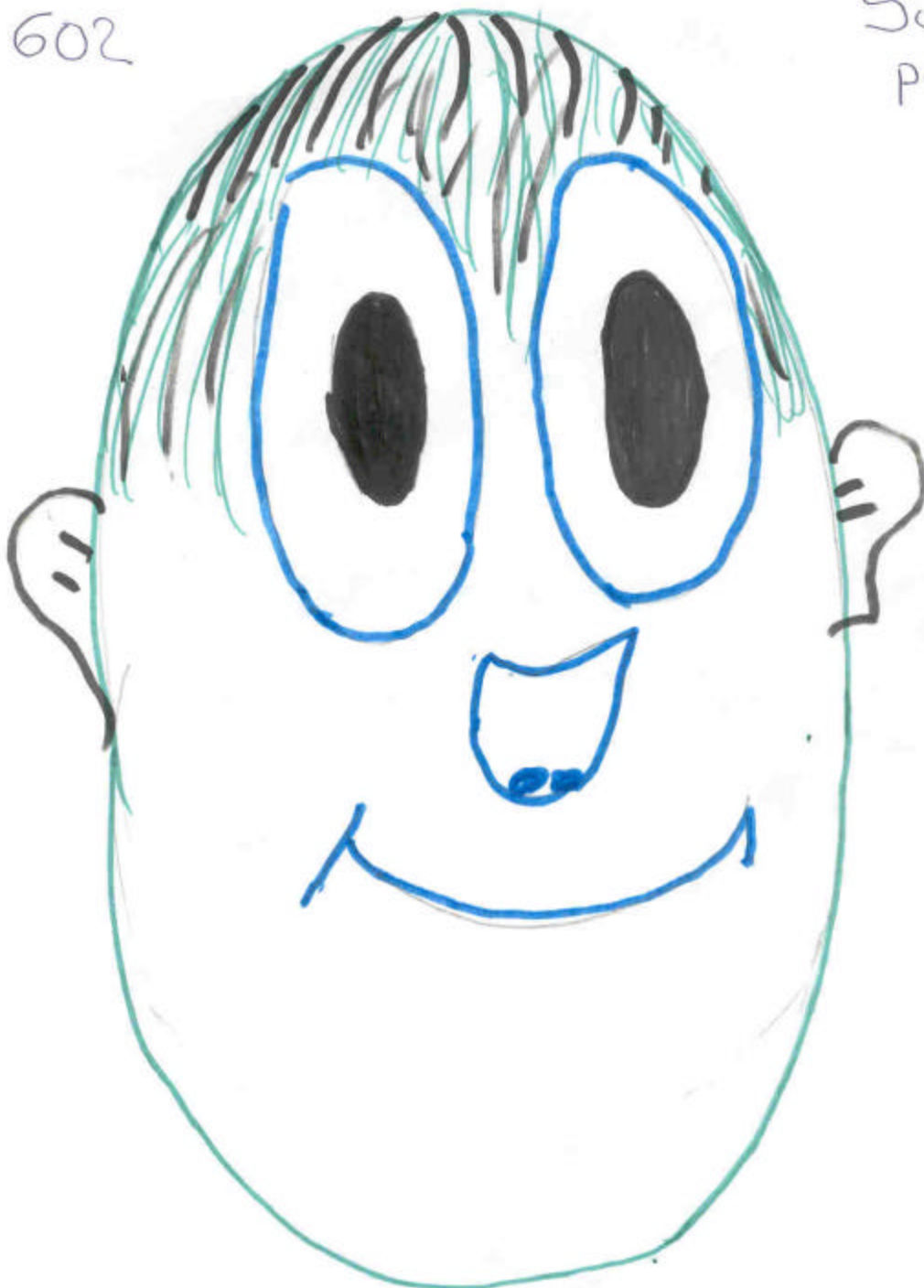


Feney Martin saakendra

602

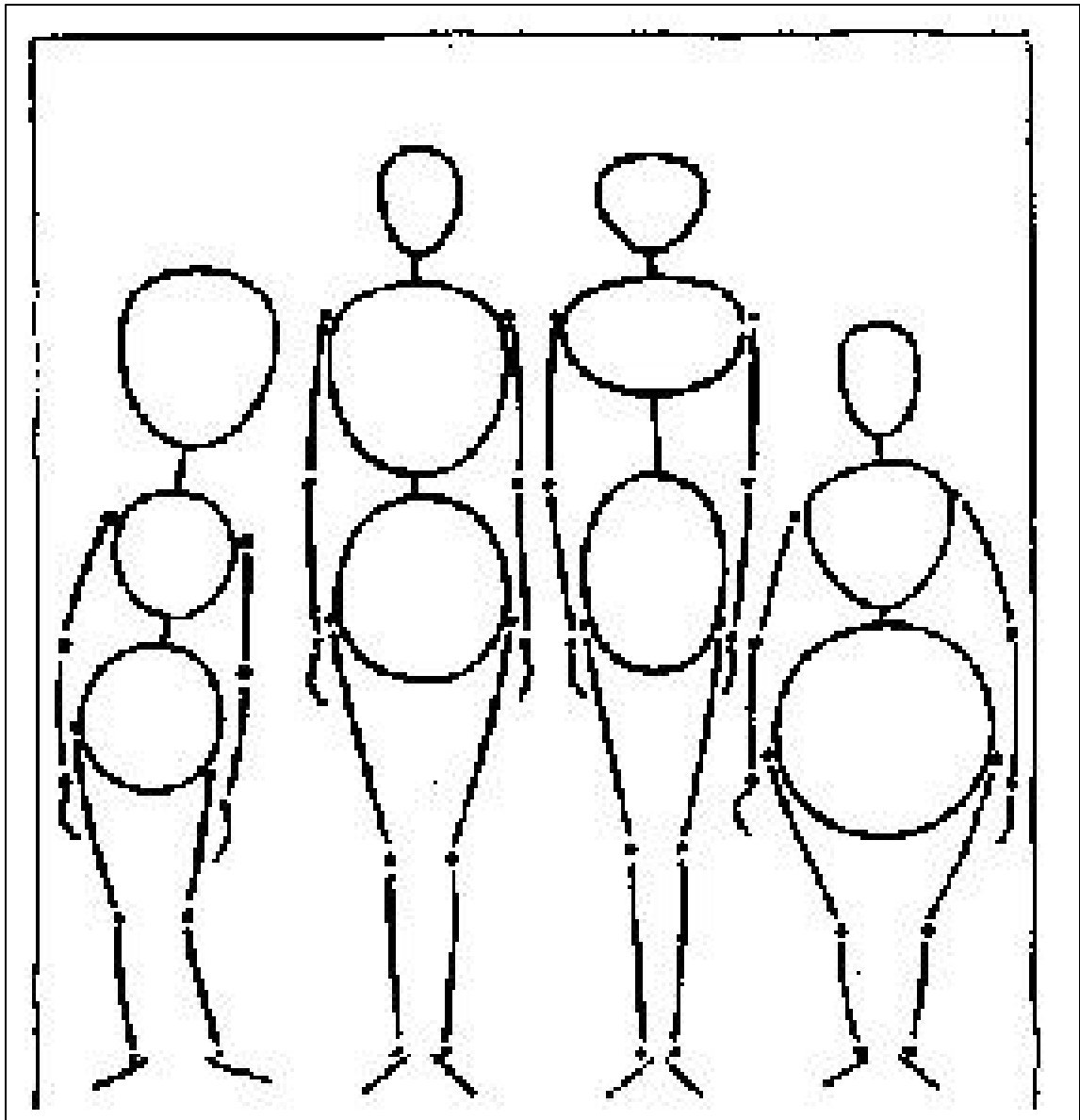
602

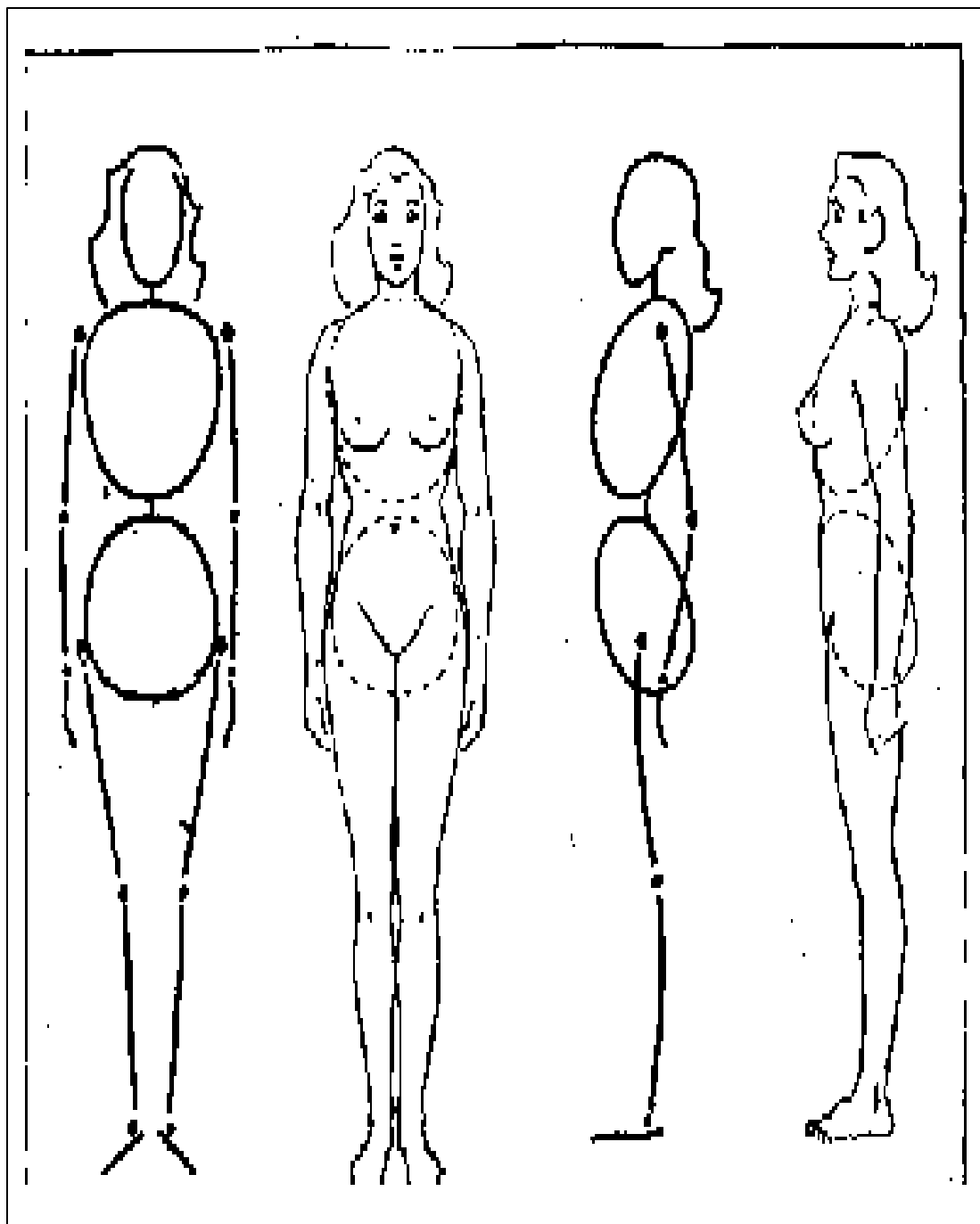
Su
per

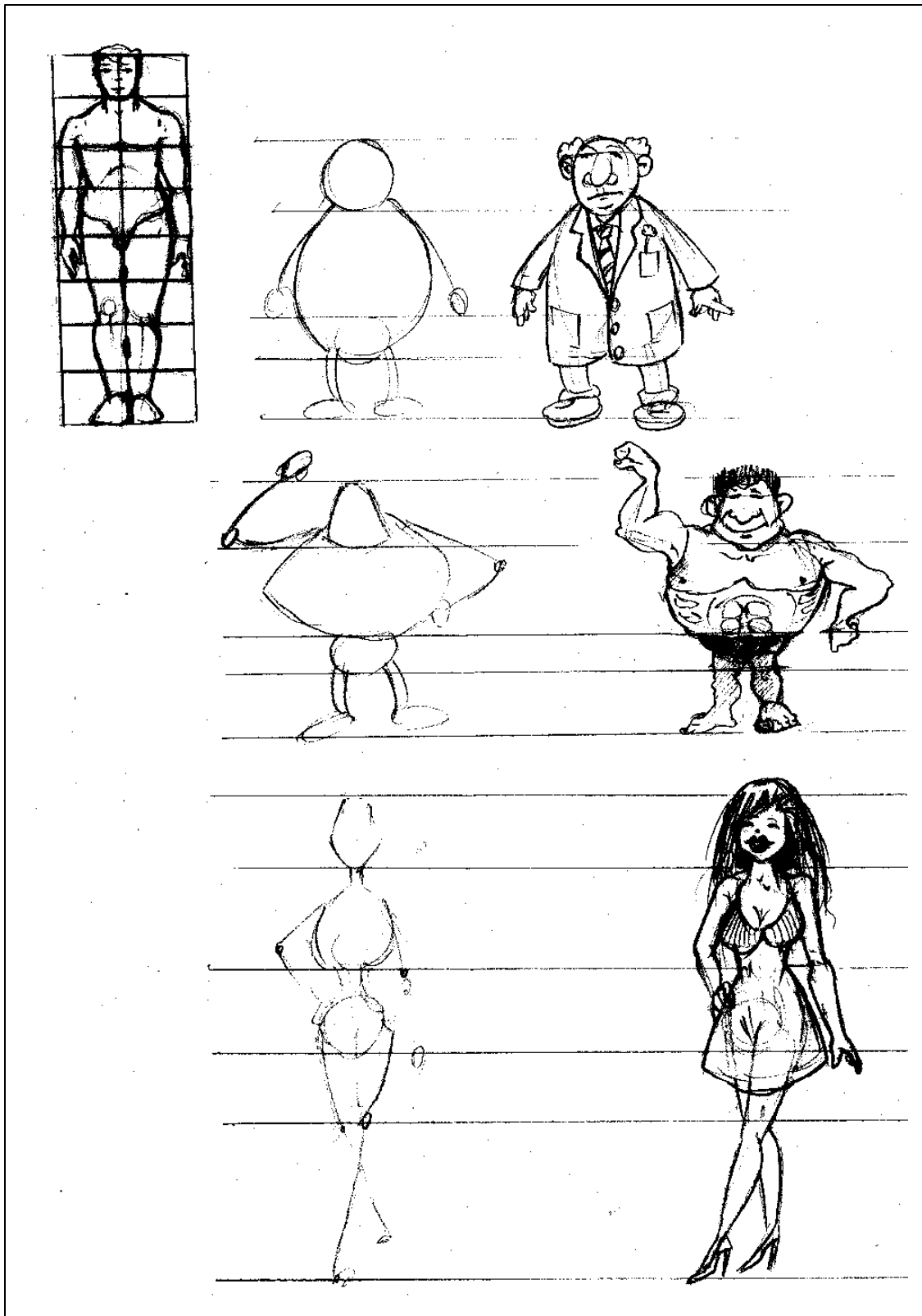


Sonrisa

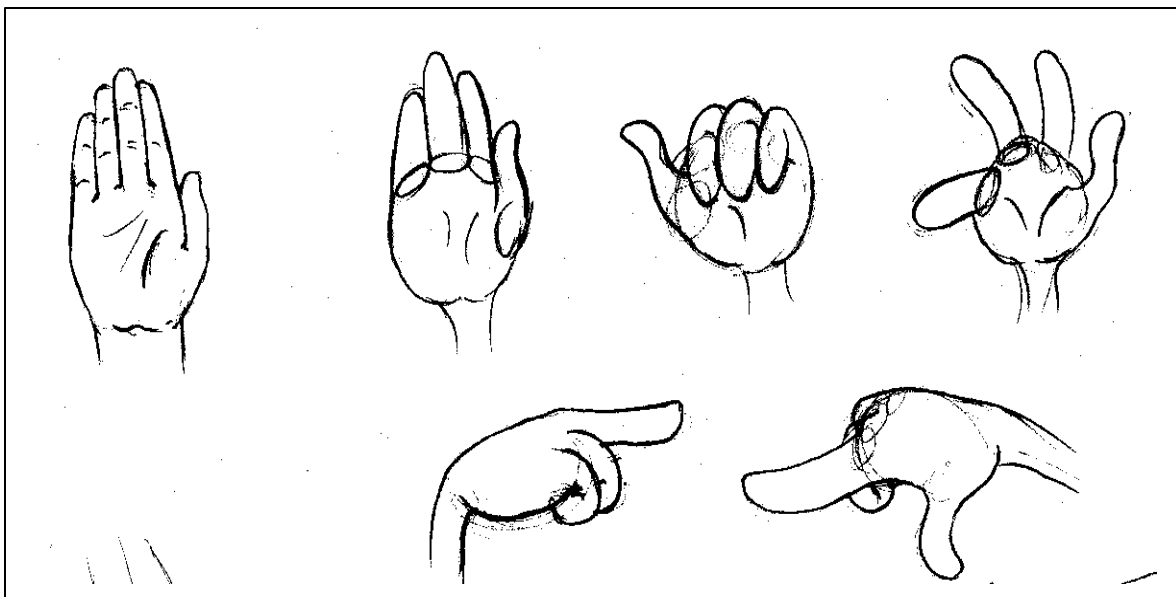
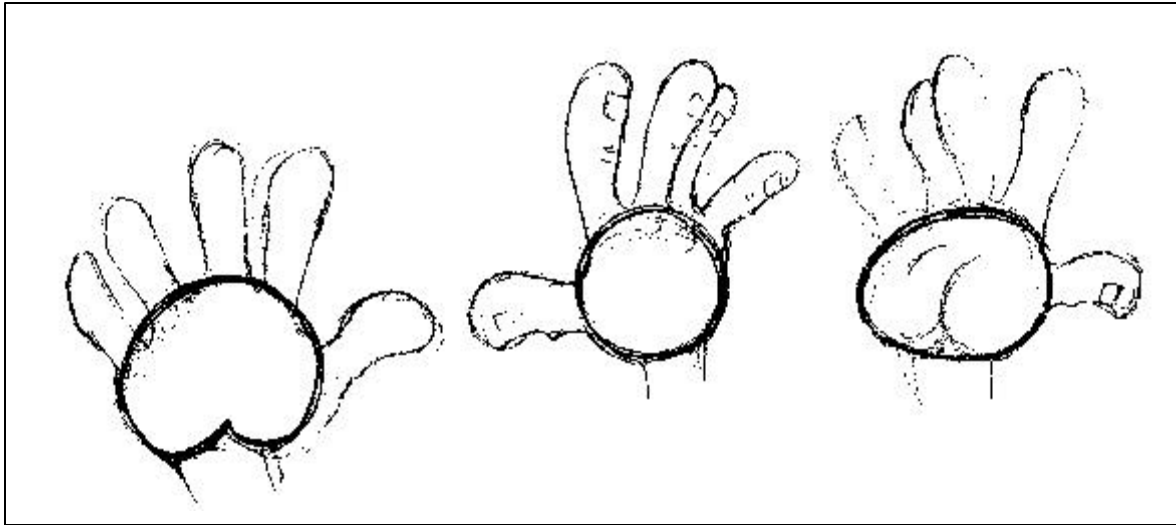
Anexo J. La Figura Humana







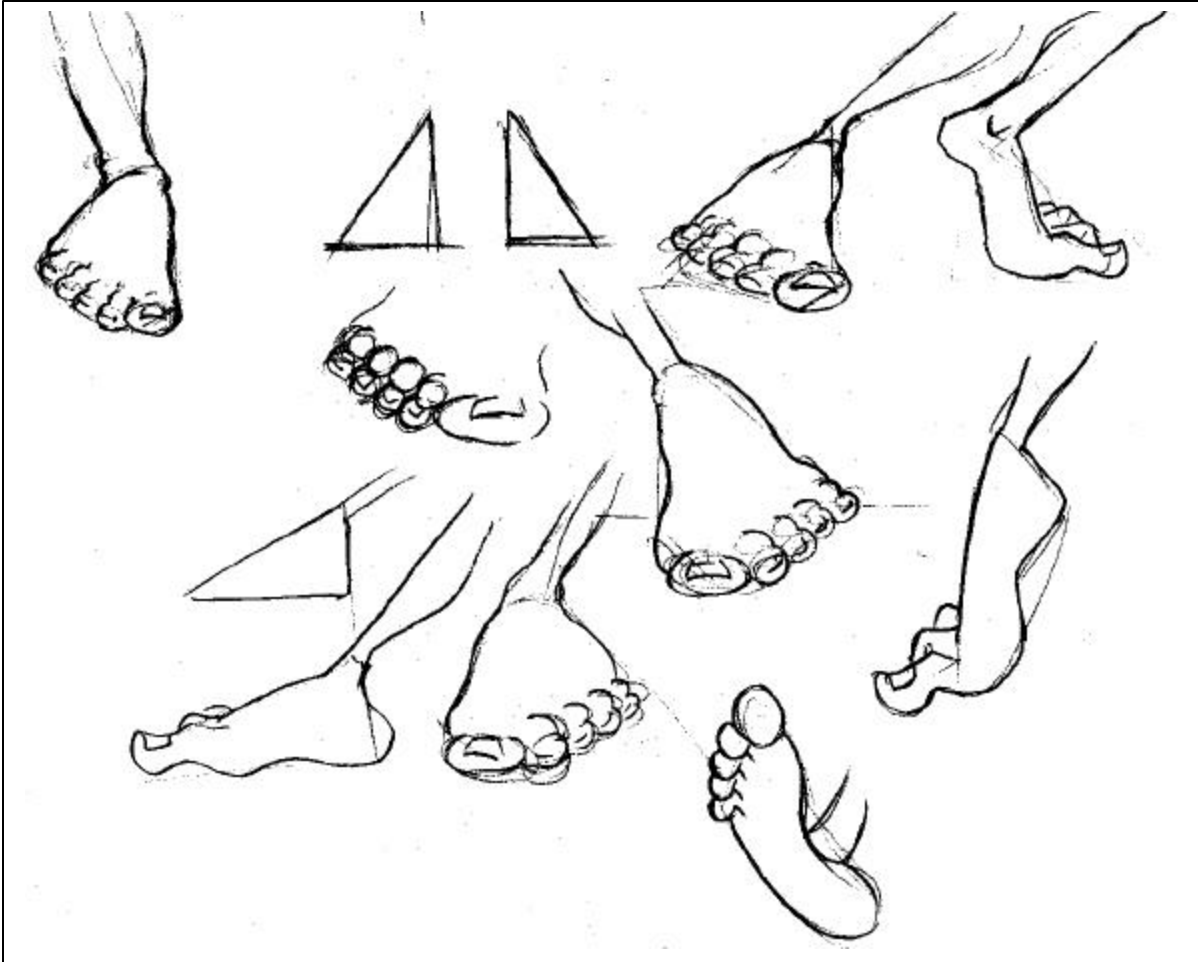
Anexo K. Dibujo de Manos



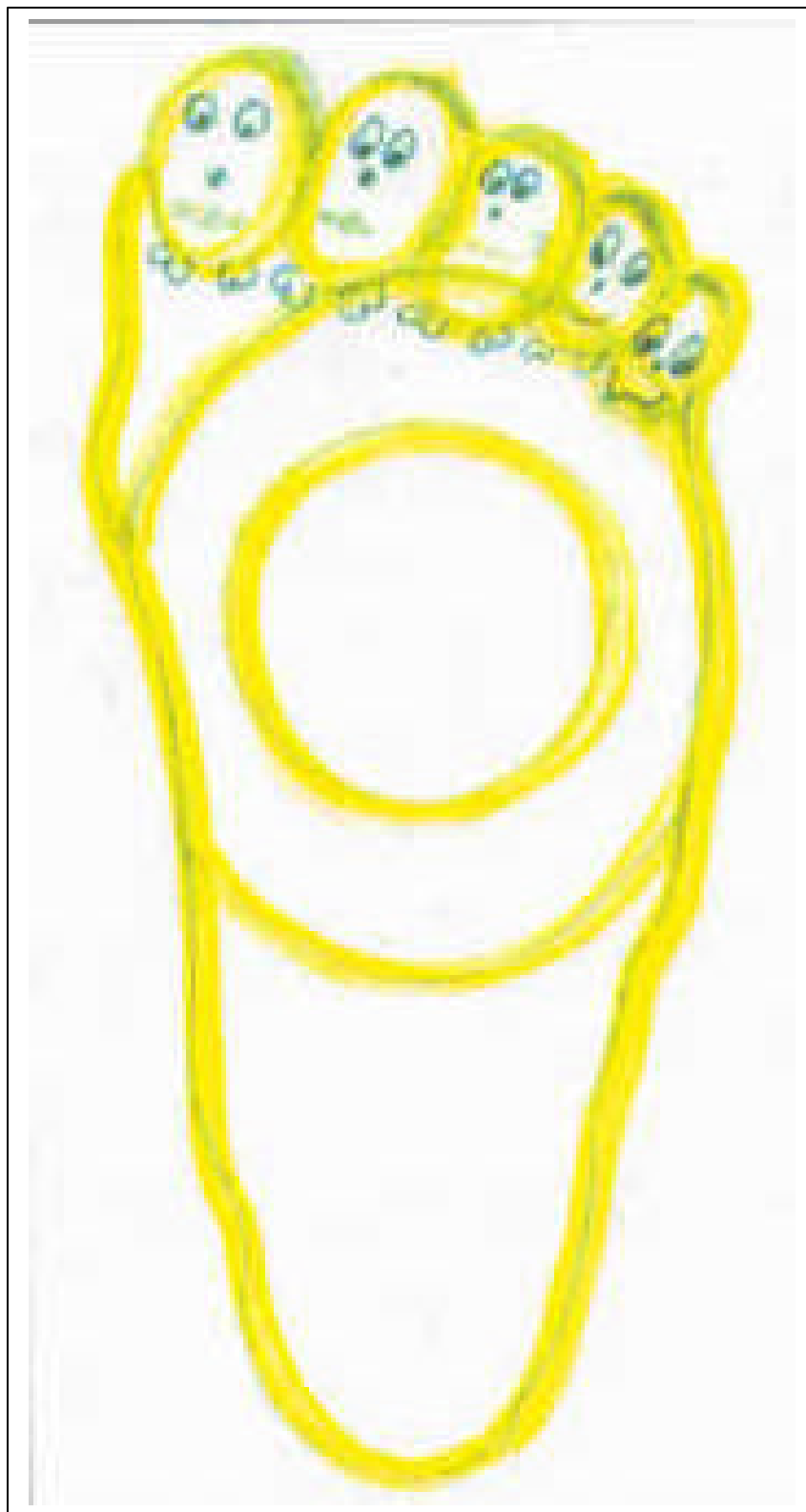
Anexo L. Muestra del Trabajo de Manos humorísticas realizado por los niños



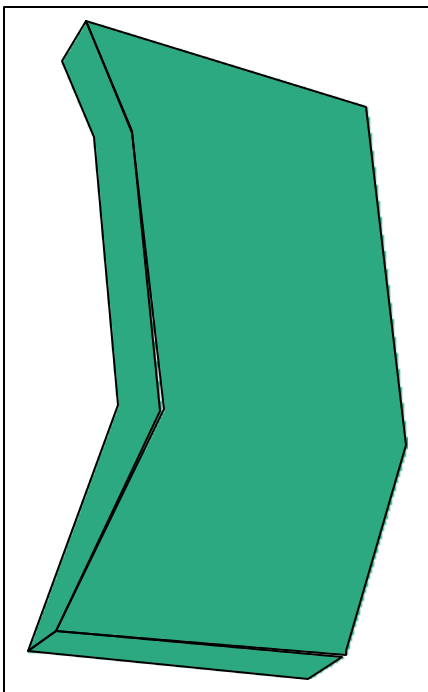
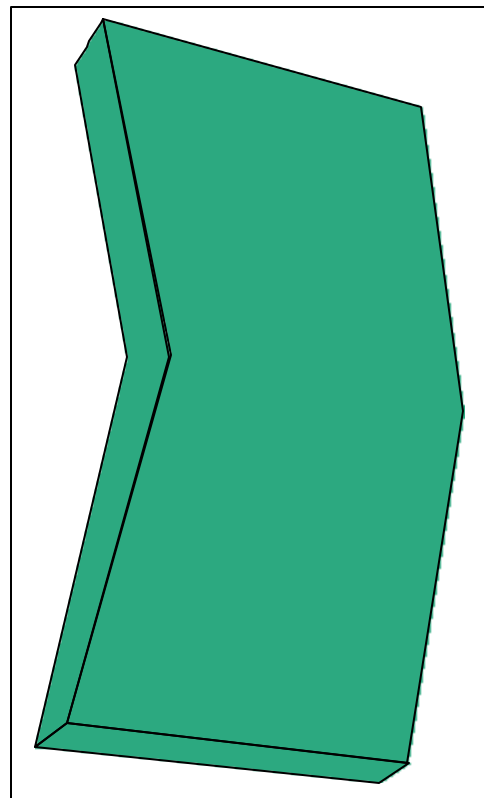
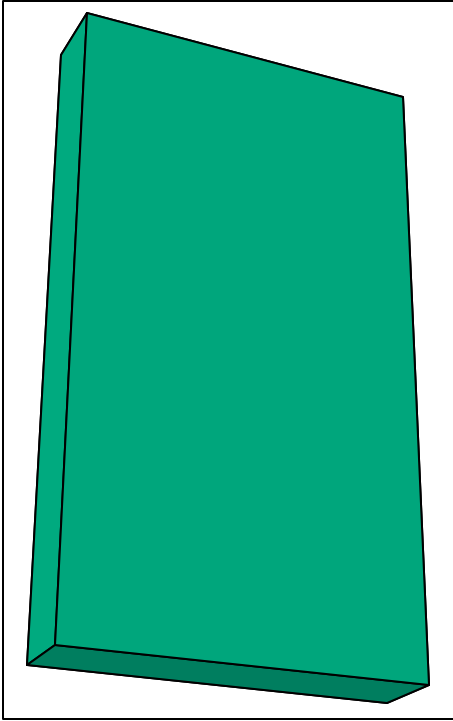
Anexo M. Dibujo de Pies



Anexo N. Muestra del Trabajo de Pies Humorísticos realizado por los niños



Anexo O Explicación del Movimiento con Borrador



Anexo P . El Movimiento del Cuerpo

