

*PROYECTO DE JUGANDO CON EL ARTE*

*FÉLIX ANTONIO PLAZA CARVAJAL*

*Monografía de Grado*

*Jugando con el Arte*

*UNIVERSIDAD DE LA SABANA*

*FACULTAD DE EDUCACIÓN*

*ARTES PLÁSTICAS*

*SANTAFÉ DE BOGOTÁ, D.C.*

*2001*

*Directivas*

*Rector*

*Doctor. Alvaro Mendoza Ramírez*

*Vicerrector*

*Doctora. Liliana Ospina De Guerrero*

*Secretario General*

*Doctor. Javier Mojica Sánchez*

*Directora del Registro Académico*

*Doctora. Luz Angela Vanegas Sarmiento*

*Decano de la Facultad de Educación*

*Doctora. Julia Galofre Cano*

*Directora del Área de Artes Plásticas*

*Doctora. Olga Lucia Olaya Parra*

## **ÍNDICE**

### *Introducción*

#### *1. Problema de la Investigación*

##### *1.1. Título: Jugando con el Arte*

##### *1.2. Objetivos:*

###### *1.2.1. Objetivos Generales*

###### *1.2.2. Objetivos Específicos*

##### *1.3. Justificación*

##### *1.4. Delimitación*

#### *2. Marco Teórico*

##### *2.1. Marco Contextual*

##### *2.2. Marco Conceptual*

###### *2.2.1. El Juego: Un buen recurso para enseñar y aprender*

###### *2.2.2. Juego y rito*

###### *2.2.3. Importancia del Juego*

#### *3. Propuesta de Innovación*

##### *3.1. Inducción*

##### *3.2. Taller 1. Qué es jugar con el Arte*

##### *3.3. Taller 2. Cómo se puede jugar mejor*

##### *3.4. Taller 3. Proceso de fabricación de papel y material didáctico*

##### *3.5. Taller 4. Juegos con el arte*

3.6. *Taller 5. Juegos teatrales*

3.7. *Taller 6. Trabajo de fabricación de elementos con material recuperado para teatro*

3.8. *Exposición de lo producido*

4. *Conclusiones y recomendaciones del Proyecto Jugando con el Arte*

*Bibliografía*

## ***Introducción***

*Acceder a la comprensión del niño significa iniciar un proceso de transformación de nuestra propia vida, que nos permita observar otras posibilidades de relación que él pueda tener: Esta apertura es la expresión de un cambio innovador; **Jugando con el Arte.***

*Este proyecto busca que la expresión plástica ayude al niño a encontrarse a sí mismo y a él con los demás, enriqueciendo su intelecto y su espíritu al entrar en contacto con su obra, permitiéndole crear sus propios trabajos, con su estilo y técnica característica, mediante talleres que involucran la lúdica.*

*No se trata estrictamente de un programa académico de Artes, sino de una serie de talleres que se combinan con las demás clases de esta área, y en los cuales el niño tiene oportunidad de realizar en cada sesión algunas actividades que le permite, mientras aprende, explorar, experimentar, y al mismo tiempo divertirse creando y compartiendo juegos y situaciones de tipo lúdico.*

***Jugando con el Arte** no es un proyecto que busque producir artistas o tener alumnos que terminen obras para hacer grandes exposiciones o espectáculos; por el contrario, orienta al niño a que aprenda a expresarse, venciendo sus temores al mostrarse para que pueda volcar parte de su interioridad utilizando al máximo sus habilidades y destrezas y así*

*desarrollar su creatividad y su sensibilidad mediante experiencias artísticas a través del juego.*

## **1. Problema de la Investigación**

*Cómo establecer una estrategia lúdica en la enseñanza del arte en 5º grado de primaria*

### **1.1. Título: Jugando con el Arte**

### **1.2. Objetivos**

#### **1.2.1. Objetivos Generales**

- *Establecer una estrategia lúdica en la enseñanza del arte en 5º de primaria.*
- *Reconocer otras posibilidades en el juego diferentes de las que se practican actualmente para hacer que en los niños intervengan más la imaginación y la creatividad.*

#### **1.2.2. Objetivos Específicos**

- *Promover con el juego un recurso didáctico útil en el aula y fuera de ella para el aprendizaje significativo de las artes y algunas de sus diferentes manifestaciones.*
- *Diseñar una estrategia metodológica en talleres de artes plásticas con el enfoque de Jugando con el Arte, para los alumnos de 5º de primaria del Gimnasio de Los Cerros.*

- *Utilizar el juego en el aula para conseguir que el niño tenga satisfacción y aprenda a disfrutar las actividades que realiza.*
- *Conseguir que el niño disponga de recursos para organizar su tiempo libre de manera que aprenda qué hacer con él y que le sea agradable.*

### **1.3. Justificación**

*La educación artística enriquece las diferentes formas de expresión; por eso con una educación creativa es necesario no olvidar que el juego y las actividades lúdicas en la escuela facilitan el desarrollo del pensamiento de los niños y ayudan a estructurar su lenguaje y comunicación, con la ayuda del arte el niño encontrará mejores formas de comunicar su expresión, porque éste le posibilita muchos caminos, como puede ser el visual por medio de las imágenes, el auditivo con la música y el canto, la actuación con el teatro y la danza, entre otras.*

*En la educación artística se debe mirar al niño como sujeto de la actividad educativa, que en **Jugando con el Arte**, muestra tanto al juego como al arte, interesados por la exploración y el descubrimiento, al estimular el hacer constante en el niño, se observa con atención sus necesidades y se le ofrece un punto de apoyo en la búsqueda de sus opciones, y además considera más valiosa su formación como persona que la misma transmisión de conocimientos.*



*Hoy día entre educadores, investigadores y psicólogos, se ha tomado conciencia sobre la importancia de educar a los niños en el terreno artístico, dado que las artes proporcionan ocasiones únicas para desarrollar cualidades personales. **Jugando con el Arte** no es un proyecto que deje a un lado esta consideración, pues además procura conjugar cualidades naturales que poseen los niños como son su expresión, su creatividad, su alegría, su inocencia y manera de vivir la vida, para fomentar su autoestima y confianza en el plano artístico, aprovechando que el niño es por naturaleza talentoso y creativo, ello se evidencia en su fantasía e imaginación al jugar lo que le permite poder compartir momentos gratos con sus compañeros y profesores.*

*Hoy en día, la educación artística en Los Cerros está alcanzando mayor importancia, los alumnos llegan más motivados al aula, se dan cuenta que no hay que tener un talento innato que destaque para hacer trabajos interesantes y que, además en muchos casos se pueden divertir cuando participan en los talleres propuestos en **Jugando con el Arte**, al tiempo que realizan sus propios juegos para llevar a la casa, o tener en el colegio.*

#### **1.4. Delimitación:**

***Jugando con el Arte**, se desarrolla en seis talleres de propuesta de innovación del juego en el aula desde las Artes Plásticas.*

## *2. Marco Teórico.*

### *2.1 Marco Contextual.*



*Figura N° 1. Vista de la fachada principal del Gimnasio de Los Cerros.*

*El Gimnasio de Los Cerros es una institución educativa ubicada en la zona de Usaquén, antiguo municipio vecino a Bogotá y que por el mismo crecimiento urbano del entorno ha sido absorbido por la ciudad convirtiéndose en un barrio más de la capital; la planta física del Gimnasio está implantada sobre una de las montañas que enmarcan la zona, de ahí que tome su nombre; vecinas a la construcción se encuentra varias sedes de colegios religiosos, de conventos y seminarios, goza de una construcción de estilo contemporáneo, en conjunto formada por un edificio central donde se encuentran la dirección y oficinas*

*administrativas, biblioteca, aulas de computo, restaurante-cafetería; a un lado de dicho edificio se puede encontrar un coliseo deportivo, de otro lado, un amplio oratorio seguido de salones que unidos hacen las veces de auditorio, siguiendo el recorrido se llega a otro edificio de dos plantas, sede en la que se localizan sala de profesores, aulas de clase, laboratorios de física y química además de la capellanía.*

*El gimnasio ofrece educación para varones que se imparte desde transición, pasando por niveles de básica primaria hasta llegar a básica secundaria en jornada única. La institución cuenta con un grupo de sesenta y cinco educadores y un capellán para ochocientos cuarenta alumnos. La educación que se promueve en el Gimnasio de Los cerros, es la toma de conciencia del educando, como ser que trasciende en constante cambio hacia una mejora en su formación, misma que integra elementos de diversa índole, que incluye como el de más importancia el impartir una formación con principios católicos, transmitidos según la espiritualidad del Opus Dei.*

## **2.2. Marco Conceptual**

### **2.2.1. El Juego: Un buen recurso para enseñar y aprender**

*El juego es una manifestación de la conciencia individual y colectiva que caracteriza cada grupo social y que forma parte de su acervo cultural. Dice J, Huizinga que “la competición*

*y la exhibición no surgen de la cultura sino que la preceden”<sup>1</sup>; estas son características que emanan del juego y que utiliza el hombre para generar conocimientos, costumbres, cultura.*

*El niño durante su educación tiene posibilidad de utilizar el juego para aprender, que bien dirigido se convierte en una herramienta pedagógica de gran valor para el educador; como se ve en uno de los apartados de la Declaración de Los Derechos del Niño: éste “tendrá derecho a recibir educación; (...) a instrucción que permita su cultura general y oportunidades para desarrolla sus aptitudes”<sup>2</sup>; por eso en jugando con el arte, el niño podrá tener posibilidades de entregarse a los juegos y las actividades recreativas, que deben ser orientadas para los fines fijados en la educación.*

*Raras veces se habla del tiempo que nosotros los adultos –padres y educadores- damos a los niños para jugar y para divertirse o del que nosotros le monopolizamos para enseñarles y para educarles en todo lo que corresponde hasta que ellos crecen; por eso no podemos olvidar que el juego, puede llegar a ser fundamental para ser utilizado en el aula por cuanto tiene mucho de actividad creadora, libre y espontánea; de búsqueda y disposición para generar actividad constructiva y que, además permite competencia sana entre los niños.*

---

<sup>1</sup> HUIZINCA, J. La Función Social del Juego. 1ra. ed. París : Edic Gallimard, 1986. P. 15.

<sup>2</sup> O.N.U. ASAMBLEA GENERAL DE LAS NACIONES UNIDAS. Declaración de Los Derechos del Niño, Ginebra.1959.

*Por eso si se quiere aprovechar positivamente la niñez, es necesario conocer ciertos elementos dentro de lo que significa la lúdica y el juego, para poder situarse y comprender el significado de los movimientos y de los juguetes. Para saber en qué nivel el juego puede ser una actividad creativa; en qué nivel se diferencia del trabajo o de simples ejercicios de aprendizaje e incluso hasta donde es educativo.*

*En su obra J. Huizinga que se torno clásica por su importancia, dice: "el juego es una acción libre, sentida como ficticia y sentida como fuera de obligaciones de la vida corriente"<sup>3</sup> . Esta palabra <libre> se revela muy importante; el juego es entonces una actividad espontánea en el niño, y la palabra "actividad" tiene también relevancia porque a veces el juego es un hecho ficticio no real y no imaginario.*

*Esto permite mostrar que diferente es jugar en el ámbito de la escuela a hacerlo en otro lugar o contexto, porque el juego utilizado como medio pedagógico no representa una importancia o interés del juego como simple entretenimiento, sino que su trascendencia se manifiesta en la actividad escolar como una motivación para el aprendizaje.*

### **2.2.2. Juego y rito**

*La contemplación de la naturaleza y de la vida se manifiesta en el hombre como una emoción; en virtud de ella un sentimiento hacia la naturaleza se refleja en concepción*

---

<sup>3</sup> HUIZINGA, J. Op Cip. P. 15.

*poética, en forma artística, y ésta genera a su vez una fantasía creadora que se exterioriza en forma de juego.*

*El proceso de crecer en el niño hacia la edad adulta presenta en lo que respecta al juego muchas posibilidades de elementos y materiales con los cuales puede realizar dicha actividad, desde los más sencillos y económicos hasta los más sofisticados y tecnificados; pueden ser desde una parte de su cuerpo, hasta algo que encuentra abandonado en algún lugar, “la arena y el barro, deben haber figurado supremamente temprano en las manipulaciones juguetonas y en la artesanía de nuestros remotos antepasados mientras holgazaneaban a orillas de un mar o de un lago”<sup>4</sup>. Así pues, con el juego, se ha transmitido una autorrealización del hombre de naturaleza espiritual a través de lo lúdico, que aprovecha su infancia como un corto pasaje de su vida antes de la edad adulta, y que le permite crecer y madurar por sí mismo como individuo con una personalidad.*

### **2.2.3. Importancia del Juego**

*Es imprescindible conocer, aceptar y respetar el tiempo que requiere el hombre en su proceso de aprendizaje, como uno de los tantos que él ejercita a lo largo de toda su vida. De esta forma, se entiende que no importa la cantidad de información y conocimientos que intenten –de manera desahogada, ayudados por la tecnología y avances en los medios de*

---

<sup>4</sup> GESELL, Arnold y otros. Emociones Actividades e Intereses del niño de 5 a 16 años. 2da. ed. Buenos Aires : 1967. p.49.

*comunicación- entrar continuamente en nuestra inteligencia con diferente nivel de comprensión.*

*Se puede llegar entonces a pensar que lo más conveniente es enseñar a razonar, a aprender, a crear; debemos aceptar que antes de enseñar teoría sobre cada conocimiento humano, deberíamos saber algo más sobre teorías de aprendizaje, pues para ayudar a los alumnos a pensar creativamente, y de forma útil para su futuro, los docentes necesitamos entender el proceso creativo y las cualidades que caracterizan a los individuos creativos, así podremos acondicionar el escenario para los estudiantes de una forma más adecuada.*

*Aparentemente el desarrollo del potencial creativo está asociado al estímulo de ciertas actitudes en los individuos, que se pueden modificar a través de la educación. Reconocer el papel de la educación es, por tanto, una posición de compromiso para el educador, pues representa la influencia más calificada para iniciar la formación de la personalidad.*

*El proceso de formación de la personalidad ocurre desde que el niño nace y continúa hasta la edad adulta; por ello es necesario conocer acerca de teorías del desarrollo humano, que puedan reflejar la relación entre los cambios en el comportamiento con la edad cronológica del sujeto; es decir, las características conductuales deben estar relacionadas con las etapas específicas del crecimiento.*

*Las leyes que regulan las transiciones entre estas diferentes etapas del desarrollo también deben identificarse. Y ellas se han promulgado en varias teorías, entre las que se enmarcan*

*algunas de primordial importancia como las teorías evolutivas acerca de la percepción y cognición de Piaget y la freudiana de la personalidad. Ambas explican el desarrollo humano en la interactividad de las variables biológicas y ambientales.*

*Piaget, por su parte basa sus teorías sobre el supuesto de que desde el nacimiento los seres humanos aprenden activamente, aún sin incentivos exteriores. Durante todo ese aprendizaje el desarrollo cognitivo pasa por cuatro etapas bien diferenciadas en función del tipo de operaciones lógicas que se puedan o no realizar:*

*La primera etapa que distingue Piaget es la de la inteligencia sensomotriz que va desde el nacimiento hasta los 2 años de edad aproximadamente, en ella “el niño pasa de realizar movimientos reflejos inconexos al comportamiento coordinado, pero aún carece de la formación de ideas o de la capacidad para operar con símbolos”.<sup>5</sup> Es esta la etapa en que la mayoría de niños aprenden a caminar y a hacerse entender hablando; y en la que el niño ejerce juegos para obtener placer, llevándose cosas a la boca.*

*Al ir creciendo en edad el niño alcanza la segunda etapa, llamada del pensamiento preoperacional de los 2 a los 7 años aproximadamente, “el niño es capaz ya de formar y manejar símbolos, pero aún fracasa en el intento de operar lógicamente con ellos”<sup>6</sup> en sus juegos alcanza a involucrar la ficción y la simbología, por eso esta etapa se puede llamar etapa del juego simbólico con la que el niño logra representar lo que no está presente.*

---

<sup>5</sup> POZO, J. Teorías Cognitivas del aprendizaje. 1ra ed. Madrid : Edic. Morata, 1996. P. 335.



*En la tercera etapa, la de las operaciones intelectuales concretas de los 7 a los 11 años aproximadamente –que es la etapa que cubre la edad de los niños con los que se trabaja en **Jugando con el Arte**- el niño “empieza a ser capaz de manejar las operaciones lógicas esenciales, pero siempre que los elementos con los que se realicen sean referentes concretos (no símbolos de segundo orden, entidades abstractas como las algebraicas, carentes de una secuencia directa con el objeto).”<sup>7</sup> Los juegos en esta etapa son reglados y llegan a ser una imitación del mundo adulto, la actividad lúdica le permite explorar y descubrir; también que pueda exteriorizar sus pensamientos. Las diversas formas que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren en el mismo lapso de tiempo, las estructuras intelectuales.*

*El juego contribuye al establecimiento de nuevas estructuras mentales, pues contribuye al paso de una a otra etapa de su desarrollo, eso que el niño hace mientras juega, puede significar un factor de desarrollo globalizado de una personalidad equilibrada, competitiva, que le permite ser activo, y ejercer la posibilidad de elegir, de tener dominio y control de su voluntad y a acatar unas reglas para la convivencia.*

*En la última de estas etapas, la de las operaciones formales o abstractas, que abarca desde los 12 años en adelante, aunque, como Piaget determinó, “la escolarización puede adelantar este momento desde los 10 años incluso, el sujeto se caracteriza por su*

---

<sup>6</sup> Ibid, P. 335.

<sup>7</sup> Ibid, P.336.

*capacidad de desarrollar hipótesis y deducir nuevos conceptos, manejando representaciones simbólicas abstractas sin referentes reales, con las que realiza correctamente operaciones lógicas”<sup>8</sup>*

*Durante el preescolar y los años de escuela primaria, el juego es para el niño la actividad fundamental y sobre la base de las distintas teorías que lo explican, existen múltiples formas de utilización pedagógica del mismo. Entre ellas, se pueden citar, desde la ausencia casi total de juego, porque solo implica placer, y por ello entra en contradicción con los objetivos de aprendizaje en algunas instituciones, hasta la utilización didáctica en extremo; sin olvidar la práctica, del juego como recreación, para liberar emociones y energía, lo que supone un “dejar hacer” en el juego, es decir, una actividad donde el adulto queda prácticamente marginado.*

*El niño juega con creatividad y con ella puede relacionarse con el arte; lo crea, lo recrea y lo transforma, lo vivencia y aprende de él a través de representaciones simbólicas, el niño es un ser humano que por naturaleza social, necesita de los demás, que vive en una constante relación con el mundo que le rodea. Mediante la creación establece la armonía entre el individuo y la sociedad, es un don y un arte, pues es la manifestación esencial del ser.*

---

<sup>8</sup> *Ibid*, P. 336.

*Asumiendo el enfoque histórico cultural de esta actividad, entendemos que su origen, naturaleza y contenido tienen un carácter social: el juego, surge y se desarrolla bajo la influencia, intencionada o no, de los adultos; de aquí la consideración de que los educadores pueden contribuir de manera significativa a elevar su potencial educativo, mediante la utilización de procedimientos muy peculiares de dirección pedagógica.*

*En **Jugando con el Arte**, incluso el profesor, después de interactuar, se hace parte clave del proceso, debe tener en cuenta que a través de los juegos infantiles espontáneos es posible que el mismo infiera lo que el niño puede hacer por su cuenta, que función es la preponderante para interpretar la situación lúdica, y, con una mayor habilidad incluir modificaciones en los juegos infantiles que le permita conocer como ha sido el proceso para construir dicha interpretación, algo similar a lo que santo Tomás promulga en uno de sus principios acerca de la filosofía de la educación: “el docente debe procurar no dificultar la elaboración personal de la ciencia por parte del alumno”<sup>9</sup> acomodando en este caso el término ciencia al conocimiento que el niño adquiere mientras juega, tales procedimientos de dirección pedagógica no entran en contradicción con el carácter independiente de la actividad lúdica o de juego en el aula, por el contrario, van encaminadas a potenciarlo, el adulto juega con los niños, y desde su posición de copartícipe del juego, mediante sugerencias, proposiciones, y de ser necesario demostraciones, va conduciendo la actividad hacia el logro de objetivos educativos sin*

---

<sup>9</sup> Santo Tomás de Aquino, Filosofía de la Educación. De Veritate. q. XI (De Magistro).

*perder de vista las necesidades e intereses de los niños, propiciando su iniciativa y su creatividad.*

*El juego es la forma más común con la cual el niño conoce, no hay necesidad que éste intente intencionalmente hacerlo fuente de aprendizaje, pues por naturaleza implica exploración, creación, experimentación, así que es una alternativa agradable de aprender, para el niño es necesariamente un aprendizaje de tipo significativo, que en el adulto no es tan fácil que se dé, porque ya no es una actividad espontánea, ya no le es fácil que lo asuma naturalmente porque a su edad no es propio interpretar ciertos roles como lo hace el niño; Vygotski, como Dewey y Piaget, describen el poder del juego en el aprendizaje infantil, aludiendo que en el juego, los niños ejercitan su imaginación y también exploran los roles de los adultos en las experiencias de la vida cotidiana.*

*El adulto aprende de otro modo; de manera consciente, premeditada, deseada; estudia y analiza experiencias, las discute, lleva sus ideas a la práctica y de está extrae nuevas ideas. El niño por el contrario adopta una actitud muy distinta y natural ante lo desconocido que es prácticamente todo para él, éste juega con lo que ve y que dentro de su sentido común percibe como objeto que puede tocar y manipular, desbaratar, hacer sonar, componer y descomponer.*

*Cuanto antes se cultive la capacidad artística a través del juego, es mejor, porque los primeros años condicionan en todos los sentidos los resultados posteriores. Es Lowenfeld, quien dice “El desenvolvimiento de la capacidad creadora comienza en cuanto el niño*

*empieza a documentarse a sí mismo. (...) inventando balbuceos, imitando sonidos, creando sus propias formas de representación. (...) Desde estas simples formas, hasta las formas más complejas de creación, existen numerosos pasos intermedios”<sup>10</sup> y concluye además que “el estudio del desarrollo de la capacidad creadora se halla vinculado justamente a esos distintos pasos.” <sup>11</sup>*

---

<sup>10</sup>LOWENFELD. Desarrollo de la Capacidad Creadora. 1ra. Ed. Madrid : sin editorial, 1973. p.55.

<sup>11</sup> Ibid. p. 55.

### ***3. Propuesta de Innovación***

*Jugando con el Arte, es un proyecto de tipo investigación acción, por su carácter de propuesta aplicada que surge al involucrar una estrategia lúdica para la enseñanza del Arte en el grado 5° de primaria, organizado de tal forma que comprende seis talleres, que abarcan los siguientes aspectos temáticos de trabajo:*

- *Inducción.*
- *Qué es jugar con el arte.*
- *Para qué sirve jugar.*
- *Proceso de fabricación de papel y material didáctico.*
- *Juegos con el arte.*
- *Juegos teatrales*
- *Trabajo de fabricación de elementos con material recuperado para teatro*
- *Exposición de lo producido.*

*La metodología para estos talleres consistió en iniciarlos con una motivación e introducción a cada tema, mostrando por ejemplo, esquemas, fotos, vídeos, materiales y objetos con los que se pueden dar idea de cómo hacer su propio trabajo con un toque de originalidad; luego, se da paso a las preguntas y a intercambiar opiniones y experiencias, y se concluye con la parte práctica del taller, todo en un espacio de dos horas semanales.*

### ***3.1. Inducción***

*Objetivo:*

*Que los alumnos conozcan el proyecto **Jugando con el Arte**.*

*Esta sesión no llega aún a tener el carácter de taller práctico, lo que se hace es explicar a los alumnos de qué se trata Jugando con el Arte.*

*Ellos intervienen haciendo preguntas y propuestas para ser aplicadas. Por lo que continuamente se mantuvieron muy interesados acerca del proyecto, ante la posibilidad de tener una clase innovadora en la que se puede jugar y divertirse con un profesor dentro del aula, algo nuevo para ser vivido por ellos en una clase; algunos habían oído o tenido de alguna manera experiencias lúdicas para aprender algo, por ejemplo con el computador en su casa, con programas muy comunes para dibujar, o practicar inglés o matemáticas, pero no tenían claro que con el juego se pudieran realizar tantas cosas y mucho menos que se aprendiera de una forma agradable y fácil. Los resultados fueron muy gratificantes quedando en ellos un alto grado de motivación por comenzar con el proyecto.*

*Como recomendación se tiene que hay que recordar con frecuencia a los alumnos en los demás talleres del proyecto, que el juego es un elemento que constituye para nosotros un recurso innovador para aprender Arte, y que no se pueden limitar a lo puramente lúdico.*

### **3.2. Taller 1. Qué es jugar con el Arte**

*Objetivo:*

- *Organizar los grupos de trabajo que van a realizar las actividades de **Jugando con el Arte**, para que reconozcan como se aplica el juego dentro del esquema del mismo proyecto.*



*se propusieron dos temas, el primero se trabajó de forma teórica y el segundo de manera práctica:*

- ***El Juego:** Explicación de qué es el juego, en qué consiste Jugando con el Arte, como proyecto educativo, diciéndoselos de una manera sencilla para que ellos puedan llegar a comprender lo necesario para su buen desempeño en dicho proyecto, también se habla con ellos sobre sus experiencias al jugar, ya sea cuando están solos o en grupo así comprenden que este programa permite un aprendizaje significativo para ellos por su carácter lúdico, que hace del trabajo en esta materia una actividad agradable, recreativa y valiosa.*
- ***Juegos con el arte:** Se proponen diversidad de actividades lúdicas para trabajar dentro del taller de artes*

*Para la primera parte que se trabajó: la teórica, se tiene como aspecto negativo que se pasó el tiempo reflexionando sobre estos temas y cuando nos dimos cuenta se había dejado el trabajo practico de lado por dedicarle más espacio a la reflexión; como sugerencia de trabajo hay que controlar el tiempo y dar un plazo adecuado para hacer y responder las preguntas, por ejemplo un cuarto de hora o veinte minutos, advirtiéndole que luego de este lapso se dedicaran a trabajar sobre lo explicado.*

*Para la segunda parte que se llevó a cabo en la siguiente sesión de clase se conformaron equipos de trabajo para las actividades a realizar en este y los demás talleres del*

*programa. Lo que en un principio no fue fácil, pues muchos no tienen empatía entre ellos porque no les es fácil trabajar con ciertas personas, que a su parecer no son juiciosas y organizadas, o porque no alcanzan un rendimiento adecuado en lo académico o en lo artístico, por todo esto hubo que hacer varios cambios y concertaciones para lograr un rendimiento adecuado, y un grado de satisfacción para el desempeño de cada grupo.*

*Cómo en la sesión anterior se habían pedido los materiales para trabajar, se propuso que cada grupo hiciera un tipo de trabajo lúdico o un juego sencillo y diferente como representaciones teatrales, adaptación de juegos conocidos como el Cabeza y Cola, adivinanzas, elaboración de collages, dictado de dibujos, imitación e interpretación de personajes y/o circunstancias reales e imaginarias.*

*Algo positivo es que cuando se empieza a ver producción, los alumnos se muestran abiertos a la posibilidad de compartir ideas y experiencias, son capaces de criticar de manera constructiva los defectos de los trabajos propios y de los otros grupos, así como de recibir opiniones de los demás. Se procura que las críticas vengan dadas con suficiente tacto como para no herir susceptibilidades.*

*A veces se muestra los trabajos realizados o en proceso de elaboración sin nombrar la identidad de los autores, al verlos, comienza una especie de competencia sana, queriendo hacer mejores propuestas para no quedarse atrás en cuanto a belleza e interés de la obra, a combinación de colores y de materiales, a la calidad de los acabados, entre otros muchos detalles.*

*La evaluación que se hizo con los aportes de los alumnos sirvió para evidenciar como ellos pudieron superar dificultades iniciales, aportando nuevas ideas que les permiten mejorar los procesos de sus desempeños.*

### **3.3. Taller 2. Cómo se puede jugar mejor**

*Objetivos:*

- *Valorar las reglas en el juego.*
- *Reaccionar adecuadamente en el juego cuando se gana y se pierde.*

*En este taller se trata entre otras cosas sobre cómo y por qué se juega, por qué es necesario tener un reglamento para saber orientar la actividad y poder divertirse, la importancia de saber ganar y perder.*

*En esta fase del programa se manejó como eje de trabajo, el tema “Algo nuevo sobre el juego: Ganar y perder”, empleando para ello un material escrito tomado del Proyecto Educativo Institucional P. E. I. del Gimnasio de Los Cerros. En que se tratan entre otras cosas la cultura del juego, para hacerlo adecuadamente se tuvo que ajustar el material para poder aplicarlo al arte como instrumento para aprender y divertirse. Después se*

*trabajó una actividad sobre el valor y la importancia de saber ganar y perder acatando las reglas del juego.*

*La mejor manera de aprender sobre la importancia de ganar y perder es jugando, así no se bajará el entusiasmo de los alumnos, esto se alcanza a notar porque se distraen y porque su actitud es la de quien quiere acabar con los continuos diálogos, desde un comienzo se había planteado un plan para aprender artes y poder divertirse la mayor parte del tiempo, ellos entendieron que sería así, pero por el contrario evidencian que hay una serie de sesiones muy cargadas de diálogos y análisis colectivo que poco a poco no es tan participativo. Como sugerencia se plantea que desde un principio se hable sobre la necesidad de acordar y emplear un espacio corto de tiempo para algunas instrucciones y consideraciones previas.*

*En cuanto al trabajo práctico, se realizó un juego en el que había una serie de actividades en las que competían en grupos y por cada vez que algún participante ganaba obtenía tres puntos para su equipo y cuando quedaban de últimos perdían un punto de los ganados; por ejemplo había que responder cierto número de preguntas sobre cultura general artística, identificar obras de arte y artistas, también realizar dibujos, escribir interpretaciones críticas o lectura de ciertas obras de arte, ganando la más acertada.*

*Cada uno se esforzaba y daba lo mejor de sí, luego, al final de la clase el tiempo no fue suficiente, hubo que hacer una segunda parte en la siguiente clase, en la que se jugó todo el tiempo, notándose la necesidad de preparar material para hacer más preguntas; cuando se comentó con otro profesor la experiencia, él sugirió emplear el juego Sabelotodo, que en*

*sus fichas trae preguntas de arte, esto redujo el trabajo para mí, a sólo tener que leer y seleccionar lo que se preguntaría.*

*Al final, en cada curso resultaba un solo equipo ganador, se habló sobre como ellos habían dado mucho para el equipo, y como, a pesar de ello sólo había un grupo triunfador y varios perdedores; ellos comentaban cómo se sentían en tales situaciones y por qué hay que saber afrontar con altura cada circunstancia de estas para no llegar a excesos.*

*Se puede decir que de esto se obtuvo mucha ganancia, pues se trató de motivar una situación que concluyera en un darse cuenta que el juego, así como el deporte, brindan muchas satisfacciones al ganar o al compartir un buen rato con los compañeros y amigos, pero también muchas frustraciones sino se sabe perder. Entendieron cómo muchos deportistas arruinan momentos estupendos de su carrera como toda ella por no saber perder, como también por no dar todo de ellos por lo que a veces ganan mala fama o se ven relegados a figuraciones secundarias.*

*Lo positivo del taller además de lo comentado anteriormente es que todos tuvieron que participar mientras se jugaban los puntos en las diferentes actividades; lo negativo en cambio, es que a la hora de hacer la retroalimentación no hubo una participación que abarcara a todos, ello, por falta de tiempo y porque no a todos les llama la atención participar.*

*Como sugerencia para el juego se plantea que pueden haber más actividades a realizar en equipo, por ejemplo hacerles llevar cartón paja o cartulinas y pinturas, que con ellos realicen una composición colectiva sobre algunas de las preguntas y dar diez puntos en lugar de tres por el esfuerzo que se requiere, lo cual se puede hacer en un tiempo de cinco a diez minutos, lo que obliga a trabajar rápido y como se premia al mejor tienen que trabajar bien.*

*Otra alternativa es hacer una final entre los dos grupos ganadores de cada curso, pero ya no en medio de clase, sino en un descanso, se puede tener la asistencia de los dos cursos completos, unos alumnos estarían concursando mientras la mayoría estarían en el auditorio haciendo barra y, de vez en cuando, participando cuando los equipos concursantes no atinen en las preguntas, también pueden asistir profesores que pueden hacer las veces de jurado y también de público.*

*La evaluación realizada para esta parte de Jugando con el Arte, se hizo considerando la parte procedimental, de realización y actuación de los alumnos en la praxis del taller.*

### ***3.4. Taller 3. Proceso de fabricación de papel y material didáctico***

*Objetivo:*

*Aprender a fabricar papel de reciclaje utilizando elementos variados para experimentar posibilidades de elaboración.*

*Para este taller se hicieron actividades como trabajar el proceso de fabricación de papel, dar coloración al papel y agrega varios materiales para texturar el papel y aromatizarlo.*

*Al comienzo, se presentaron varios inconvenientes causados por el espacio de trabajo, es decir el mismo salón, que no está adecuado como taller de artes; para solucionar este inconveniente se delegó a un grupo la recolección de agua antes de iniciar el taller, para evitar problemas con el orden.*

*Otro aspecto problemático que se generó fue el de tener que dejar los botes con agua y el material en remojo en cada salón -para hacer después el papel- por cerca de una semana o más, pues no faltaba él o los alumnos que hacían travesuras con el contenido de los botes, por lo que tocó comisionar a un grupo para evitar estas situaciones y cuidar el material. Así mismo recomendar a los encargados del aseo que no fueran a botar el material de los botes que estaban en los salones de clase.*

*Algo a tener en cuenta en esta etapa de elaboración del material es que la práctica del taller genera en los alumnos un proceso donde se dan situaciones donde el ensayo-error produce un conocimiento más directo que el que puede dar una charla, esto hace que las inquietudes y problemas que surgen se vayan resolviendo en clase, y al mismo tiempo se genera un espacio para experimentar con los materiales y la técnica.*

*Los alumnos comienzan a ensayar con papeles de diferentes clases y colores descubriendo posibilidades distintas para los acabados; esta experimentación se va enriqueciendo gracias a que se prueba con varios materiales como trapos viejos, cartones, flores, pasto picado, canela en polvo y en astillas, colbón para obtener dureza y distinto tiempo de secado, además pinturas y colorantes entre otros. Se les propone elaborar papeles de diferentes grosores para tener conque trabajar en la siguiente fase del proyecto.*

*De otro lado hay que tener en cuenta que el tiempo es corto para el trabajo, sólo hay un espacio de 90 minutos en total, que constituyen las dos horas de clase semanales, en las que hay que adecuar el salón para preparar todos los materiales e iniciar la clase, después*



*trabajar con estos y terminar por recoger lo que se empleó y dejar el salón presentable para la clase que sigue. Como solución para optimizar este tiempo se da el delegar grupos de trabajo para distintas situaciones que se presenten.*

*Aún así se ha logrado con esta forma de trabajar buenos resultados, por ejemplo algunos alumnos se involucraron tanto con la actividad que no esperaron para el trabajo en clase y han generado ellos mismos su propio proyecto casero de Jugando con el Arte, van buscando nuevas posibilidades para fabricar papeles de diferentes estilos y clases, de los cuales llevan variedad de muestras al colegio.*

*La evaluación es de tipo procedimental, observando cómo cada alumno ha utilizado los medios y recursos disponibles para demostrar que ha aprendido a dominar la técnica de elaboración del papel de reciclaje.*

### ***3.5. Taller 4. Juegos con el Arte***

*Objetivos:*

- Aprovechar el material de la actividad anterior para fabricar material didáctico.*
  
- Desarrollar un sentido ecológico de los recursos naturales y aprender a reciclar materiales.*

*Para empezar a trabajar en la elaboración de juegos, primero se realizó una actividad para lograr desarrollar en los alumnos un sentido ecológico, se les llevó a la sala de proyecciones o Tramoya y se les pasó una película sobre la contaminación de los recursos naturales, en la que se veía por ejemplo como se contaminan los ríos y mares, como se daña el aire con la polución y el humo de las fábricas, de los incendios y quemas, como se talan árboles para fabricar pulpa y elementos de uso común para la vida del hombre, también se contaba como en la actualidad se desperdician muchos recursos y se hace basura. En segundo lugar se les pidió que hicieran una composición comentando los aspectos que más les había impactado sobre el vídeo y que añadieran algunas cosas que según ellos ayudarían a cuidar la naturaleza.*

*En la siguiente sesión habiendo revisado estos textos se hizo un par de carteleras con los principales aportes de los alumnos y otros que se agregaron por parte mía; se dio lectura de estos y se sacaron algunas breves conclusiones para empezar a trabajar y no dejar pasar el tiempo en una jornada de sólo sensibilización que probablemente terminaría en aburrimiento y poco trabajo práctico.*

*Entre muchas de las cosas que se pudieron llegar fabricar para jugar y que se aprecian en la imagen, se tienen un rompecabezas de figuras geométricas, y otro con un tema de la naturaleza, cartas para jugar Concéntrese, algunos hicieron series relacionadas con distintas asignaturas como sociales al dibujar parejas de banderas, o geometría al emplear el tema de las figuras geométricas, también hicieron rompecabezas con fotografías*

*familiares, lo que relacionaban con el tema de la familia visto en clase de educación sexual.*



Figura N° 2. Juegos fabricados en clase con los alumnos de Quinto grado del Gimnasio de Los Cerros

*Muchos aprendieron a reutilizar empaques de productos de consumo casero, como cajas de zapatos, de fósforos, de licores y comestibles entre otros, para después recortarlas, pintarlas o pegarles papeles y darles acabados distintos y así tener un empaque original para sus juegos.*

*Lo que a mi modo de ver es más positivo y que uno no alcanza a imaginar antes de comenzar a trabajar esta fase del proyecto con los muchachos, es todo el despliegue de creatividad que se desarrolla y las posibilidades que ellos abren para hacer cosas con un sentido estético original con sólo proponerles alguna posibilidad de trabajo, para que hagan algo de lo cual apenas tenían una idea alrededor de un tema de su interés o por un*

*juego que ellos o alguien conocido tiene o que conocen y que luego transforman en otros diferentes.*

*Como recomendación se da que a pesar que se está trabajando en grupos es bueno asignar tipos de juegos a cada equipo y que cada alumno pueda elaborar su propio juego para evitar situaciones en las que, después de todos haber trabajado y aportado tiempo, esfuerzo, dinero en los materiales que compraron no puedan contar con su juego y se desmotiven, es mejor por ello que cada uno se quede al final con el juego que fabricó y al que puso todo su esfuerzo, y que pueda compartirlo después con los demás.*

*En este caso la evaluación se realiza individualmente, considerando aspectos como aprovechamiento de los materiales que reutilizó, el tipo de acabados que aplicó, que aportes dio al nuevo juego, pues cada uno tenía que variar un juego existente para darle un toque original, muchos para ello lo relacionaron con algún tema de otra asignatura de estudio.*

*Las aportaciones de los alumnos evidencian el nivel de calificación en la evaluación que les corresponde, en la medida en que observan cambios y mejoras, nuevas ideas, superación de dificultades, grado de motivación y profundización de sus propuestas de juego.*

### **3.6. Taller 5. Juegos Teatrales**

*Objetivos:*

- *Descubrir algunas posibilidades de juegos con ayuda de recursos teatrales.*
- *Fomentar el pensamiento creativo del alumno en situaciones improvisadas.*

*Se programó hacer juegos especiales sobre expresión y creatividad usando recursos teatrales como la personificación, la dramatización, la improvisación, entre los cuales se tienen:*

*El juego del objeto transformado para crear situaciones con acciones desencadenadas, consiste en tomar un elemento cualquiera como un saco, un útil escolar o elemento deportivo y darle un empleo diferente para el cual fue creado como suponer que tenga vida tratándolo como a un hombre o un animal. Por ejemplo se cogía un balón y con él se hacía una representación de unos señores que se encontraban un bebé perdido o abandonado y lo ayudaban a alimentar, a cambiar de pañal y finalmente a encontrar a su papá.*

*El juego de la pantomima repetida, que consiste en hacer lo mismo que un mimo cuando imita los movimientos de otra persona.*

*El juego del cambio de ánimo, que consiste en fingir estados de ánimo como tristeza, alegría y felicidad, ira o sorpresa al descubrir alguien o algo perdido. Como alternativa*

*para este juego se puede fingir tres de estos estados al encontrar una misma cosa significativa para ellos.*

*También se hizo dramatización de canciones, de poemas y algunos cuentos seleccionados; al principio la mayor dificultad es atreverse a actuar, pues muchos nunca lo han hecho, les da pena o son demasiado tímidos.*

*Lo que es normal en estas circunstancias es que cuando los primeros les toca o se atreven a hacerlo, al principio no se sienten a gusto hasta pasado un rato cuando han roto la barrera del miedo o la pena y se dan cuenta del gozo y el contento que produce este tipo de actividades, después para los otros es más fácil advertir que en estas situaciones es normal equivocarse y causar risa a los demás, lo importante es que se sientan bien y que finalmente se animen a actuar.*

*Como recomendación, se precisa la importancia de hablar con ellos para recalcar que esta experiencia les servirá en un futuro para aprender a manejarse ante un público o auditorio. También que hay que aprender a dominar el miedo y el temor a equivocarse en público, que hasta los más consagrados artistas del canto y la actuación les da miedo actuar ante un público y el nerviosismo antes de hacerlo es natural a pesar de los talentos y experiencia que se puedan tener, con más veras sino se tienen, lo importante por tanto no es lucirse, sino llegar a actuar y hacer el mejor intento en cada participación.*

*Al evaluar el trabajo de los alumnos se les pidió una auto-evaluación sobre su desempeño, referido a la manera como manifestaron su espontaneidad, sobre cómo desarrollaron su capacidad de expresarse, de actuar y de improvisar en distintas situaciones.*

### ***3.7. Taller 6. Trabajo de fabricación de elementos con material recuperado para teatro***

*Objetivo:*

*Aprender a trabajar con material recuperado con el cual se elabore y adecue elementos teatrales para escenografía y vestuario.*

*Las actividades programadas para esta parte del programa tienen que ver con la fabricación de elementos para hacer teatro; entre los que se cuentan disfraces, máscaras y artefactos para hacer efectos teatrales de luz y sonido entre otros. Se trabajó además un taller de maquillaje teatral.*



Figura N° 3. Juegos teatrales en clase con alumnos de Quinto grado de Básica Primaria.

*Las dificultades que se presentaron para realizar las actividades anteriores fueron varias; entre ellas se tienen por ejemplo que para conseguir el maquillaje teatral, no se contaba con referencia de productos y marcas de calidad con precios asequibles, son pocos los buenos distribuidores de estos materiales, Con este material hubo otro inconveniente consistente en los altos costos para lo cual hubo que explicar una y otra vez en que se usaría, pues en Los Cerros el teatro no es una actividad tradicional y son escasas las actividades que en torno a él se han realizado y con no muy buenos resultados.*

*Después de poco más de 10 meses se logró la compra del equipo de maquillaje y además la espera valió la pena pues se consiguieron dos juegos de cada elemento solicitado. En la siguiente ilustración se aprecia algunos niños después del taller de maquillaje teatral que se realizó*



*Para lo que tuvo que ver con el trabajo de iluminación, se fabricaron unas lámparas hechas con tarros de pintura con su instalación eléctrica y tapados con papel celofán, también se hizo pintando los bombillos con vitrasetas para crear ambientes y atmósferas de varios colores.*

*Respecto al sonido se grabaron algunos efectos con ruidos especiales como portazos, montajes musicales con ayuda de CDs que llevaron los alumnos, se hicieron sonidos de animales que se podían imitar y sonidos de la naturaleza como el viento, lluvia, olas, entre otros.*

*Con respecto al trabajo escenográfico está aún pendiente de concluir por imprevistos sucedidos que se explicarán más adelante, se está haciendo un mural con los alumnos de los dos cursos, para ello a cada uno se le pidió que llevara un cuarto de cartón paja, los que a su vez se unieron con cinta de enmascarar y sobre ellos se proyectó imágenes con un proyector de filminas, se dibujó un motivo navideño, haciendo para su composición superposición de elementos de varias pinturas famosas del arte universal.*

*Cada cartón se numeró previamente y se le escribió con lápiz el color que cada segmento del dibujo llevaría, la idea se entregó indiscriminadamente un cartón a cada uno de los casi ochenta alumnos del grado quinto para que lo trabajen en la técnica que deseen; pero en esta parte se ha presentado un gran inconveniente y es que estaban pegados aún muchos de los cartones de uno de los dos quintos en un muro del aula de música, un señor*

*encargado del aseo de dicho lugar tomó os cartones que se habían despegado y caído al suelo y los botó a la basura sin poderlos recuperar, pues esto pasó en un fin de semana, por lo que un curso se le alcanzó a entregar con que trabajar y el otro no.*

*Para solucionar el problema se les dijo a los alumnos que recibieron su material que lo terminaran y lo devolvieran para unir de nuevo cada parte del conjunto, para colocar unos cartones nuevos en cada espacio y dibujar el mural completo nuevamente.*

*Adicional a esto se tiene que se ha presentado la temporada de recuperación de logros, así que quizá la mejor alternativa sea terminar con los alumnos que no pueden irse a vacaciones por tener asuntos académicos pendientes para los últimos días de noviembre.*

*Entre las técnicas que emplearon los alumnos que si pudieron hacer su parte se tienen lápices de colores, óleos, vinilos, papel crepé pegado, marcadores, témperas, entre muchos más. Con ello se tiene una riqueza visual en lo que hasta ahora es una obra llamativa y promete que quedará muy bien concluida.*

*Por falta de tiempo y presupuesto no se han podido hacer otros montajes escenográficos con láminas de cartón o de triples para ser ensamblados y pintados según las necesidades que se tengan. Pero para días especiales como en la Semana Cultural, se pudo hacer decoraciones especiales en cada salón del nivel A, con temas representativos de varios departamentos de Colombia. La idea es poder concluir este tipo de trabajos el año entrante*

*proponiendo nuevos talleres si me corresponde continuar con los mismos alumnos en el siguiente grado, y dejar para quinto lo que se ha hecho hasta ahora.*

*Como sugerencia adicional se pueden hacer este tipo de trabajos para decorar salones, pasillos, ambientes teatrales.*

*Una forma en que los niños pueden evaluar ellos mismos su trabajo es haciendo un concurso de los mejores montajes escenográficos. Por parte del profesor la evaluación se puede dirigir a medir la manera como los alumnos usaron los materiales, cómo emplearon las técnicas y procedimientos plásticos para crear una obra original y estética.*

### **3.8. Exposición de lo Producido**

*Los espacios en que se han ido exponiendo los resultados de esos talleres durante el año, son por ejemplo todos los salones del nivel B, que integran los grados desde cuarto hasta sexto incluyendo Pre. Se han visto en las aulas periódicamente, trabajos que se van rotando de salón.*

*Otra alternativa para mostrar trabajos es ponerlos en algunas circulaciones y espacios públicos del colegio.*

*Durante la semana cultural se pudo realizar muestras de las dos obras de teatro con asistencia de los padres de los alumnos y algunos cuantos directivos y profesores. También se hizo talleres de máscaras y de maquillaje teatral para los que quisieran participar.*

#### **4. Conclusiones y Recomendaciones del Proyecto Jugando con el Arte**

*No siempre es fácil conseguir un programa de Artes para trabajar en el aula que ya este elaborado o adelantado; sobretodo si se trata de uno de tipo innovador, o al menos que se sepa hay pocas experiencias conocidas sobre determinados temas. Son escasos los docentes que escriben y comparten sus experiencias pedagógicas, se recomienda por ello hacer uso de la tecnología del Internet, que en este caso sirvió para orientar acerca de temas de ayuda sobre el juego, sobre Psicología, monografías sobre educación y pedagogía, entre otros, ello lo lleva a uno hacia el conocimiento de autores e investigadores importantes sobre dichos temas, además sugiere bibliografía que se puede consultar sin perder tanto tiempo en las bibliotecas, como un medio seguro para bajar costos y rendir más el tiempo.*

*Al asumir el juego como actividad fundamental para el proyecto **Jugando con el Arte**, se le ubica en el centro del plan, proyectando su utilización en diferentes momentos del proceso educativo y de acuerdo con ello poder concebir formas particulares de participación del educador, pero siempre bajo un criterio de intencionalidad, debiendo diferenciarse el juego como tal, de la utilización de procedimientos lúdicos para elevar el tono emocional en una actividad didáctica, para tratar determinados contenidos del programa con diversidad de juegos y actividades lúdicas, diferentes muchas veces de las que se aplican en la escuela tradicional, con lo que se logró que muchos niños retraídos, tímidos y solitarios se integraran e intervinieran continuamente en el plan rompiendo sus propias barreras y dificultades o al menos aprendiendo a controlarlas.*

*Una realidad cotidiana y difícil a la hora de ponerse frente a una clase es que "los alumnos de ahora no son como los de antes", son más indisciplinados, inquietos, insolentes, indolentes, carentes de motivación para aprender hechos y verdades, así como perezosos ante el trabajo, sin importar si éste es duro o no. Por eso de los logros obtenidos con el proyecto de Jugando con el Arte, entre alumnos del grado quinto de primaria, se cuenta que ellos están trabajando interesadamente obteniendo buenos alcances en su aprendizaje, logrando una competencia sana entre los grupos de trabajo, con el ánimo de alcanzar mejores resultados en lo que producen a partir de un aprendizaje significativo.*

*No faltan los alumnos perezosos o desmotivados, a veces el problema para ellos es sentirse poco o nada talentosos, muchas veces eso se lo creen porque los adultos –padres y maestros- al igual que otros compañeros se lo han dicho y ya de tanto asumirlo inconscientemente, se lo creen y lo viven; una forma de atacar esa mentalidad negativa, se logra cuando se les hace ver que cada uno tiene sus propios talentos: unos para el canto, otros para el dibujo, la pintura, la actuación, para hacer máscaras, para contar un chiste, para bailar, o hacer otras cosas, de manera más o menos bien, unos por don innato o porque lo han practicado y se han esforzado por conseguirlo, este proyecto, ayuda por tanto a subir la autoestima del alumno, a que aprenda a desempeñarse en equipo, a aportar elementos valiosos para el trabajo aceptando capacidades y limitaciones propias y de los demás.*

*El alumno debe ser más protagonista de su propio aprendizaje, de su propia capacidad de imaginar. Plasmar un modelo de clase donde los alumnos descubran verdades, que aunque*

*sean conocidas para el maestro serán nuevas para ellos; un modelo de clase donde la imaginación no tenga límites, y donde habrá que buscar la forma de comunicarse con los compañeros, discutir, compartir y disfrutar; un modelo de clase creativa y participativa, donde el objeto de conocimiento se construya activamente en la mente de los alumnos y no pretenda estampárselos en sus cabezas con la forma ya definitiva, compite avasalladoramente contra el modelo sedentario y representa, al mismo tiempo el espacio eficaz de "detoxificación" y reflexión sobre el papel del niño y del adolescente frente al bombardeo de información, que a su vez es una forma de permitir un mejor aprovechamiento del tiempo libre que ellos tienen.*

*Algo definitivo en este acercamiento es que aprendí a jugar con el arte. Porque esto no es tan fácil como se cree. Ya me daba cuenta cómo los niños perciben y aprenden instantáneamente; para un proyecto de este tipo hay que tener en cuenta que la escuela de hoy debe ser un espacio diferente, de aprendizaje activo, un lugar donde los alumnos se "descontaminen" de la polución mental, de la pereza física ante el trabajo por las comodidades que les brinda la tecnología y las comunicaciones modernas; y, mejor aún, donde se preparen con recursos valiosos para hacer frente a su propio futuro.*

*Para jugar no hay que pretender quitarse años de encima, ni modificar el lenguaje, ni ponerse a decir cosas absurdas e incoherentes; tratando incluso de hacer el ridículo pretendiendo inequívocamente ponerse al nivel del niño. Es algo mucho más complejo. Es aproximarse a su emoción, a su fantasía, al tipo de abstracción que él maneja, a su ritmo vital, y entablar con él este lenguaje simbólico de acciones, palabras, objetos que se*

*manejan como elementos muy concretos del juego; es lograr la sencillez propia de la niñez que en el adulto se olvida muy fácilmente, jugando se logra una comunicación verdadera con el niño, y el adulto de cierta forma vuelve a ser niño.*



## **BIBLIOGRAFÍA**

*GESELL, Arnold y otros. Emociones, Actividades e Intereses del Niño de 5 a 16 años. Buenos Aires : 1967; p.49.*

*HUIZINGA, J. La Función Social del Juego. París : Edic. Gallimard, 1986. p. 15.*

*LOWENFELD. Desarrollo de la Capacidad Creadora. Madrid : sin editorial, 1973. p.55.*

*O.N.U. ASAMBLEA GENERAL DE LAS NACIONES UNIDAS. Declaración de Los Derechos del Niño, Ginebra.1959.*

*POZO, J. Teorías Cognitivas del aprendizaje. Madrid : Edic. Morata, 1996. P. 335.*

*SANTO TOMÁS DE AQUINO. Filosofía de la Educación. De Veritate. q. XI (De Magistro).*