

El juego en las clases
de Artes Plásticas en Primero
y Segundo Ciclos

“Imaginar, crear, jugar, compartir
y reflexionar” M. R.

Por: Rosalía Ramírez Chavarría

Resumen

Las clases de Artes Plásticas cambiaron para beneficio de los estudiantes y del desarrollo de la creatividad, de dominio propio y sobre todo del disfrute y el goce del estudiante de primaria en nuestros centros educativos. Una de las fases más importantes para el desarrollo del programa de estudios corresponde al “juego” con él, nuestros estudiantes desarrollan la expresividad, la espontaneidad, además se fortalece la personalidad, favorece la creatividad, el respeto, el espacio de los demás y la autonomía.

Palabras clave: constructivismo, educación primaria, experiencias de expresión, programa de Artes Plásticas.

Abstract

Keywords: constructivism, experiences of expression, plastic arts program, primary education.

El enfoque constructivista del programa de estudios de Artes Plásticas permite que se presente una metodología caracterizada por un ciclo en espiral, es decir de Imaginar crear jugar compartir y reflexionar, volver a imaginar y empezar el ciclo de nuevo, lo cual permite fortalecer el pensamiento creativo que se fundamenta en las necesidades educativas del siglo XXI y la sociedad actual. Cuando los niños imaginan lo que quieren hacer, y crean la idea que imaginan, juegan con sus creaciones, las comparten, socializan y

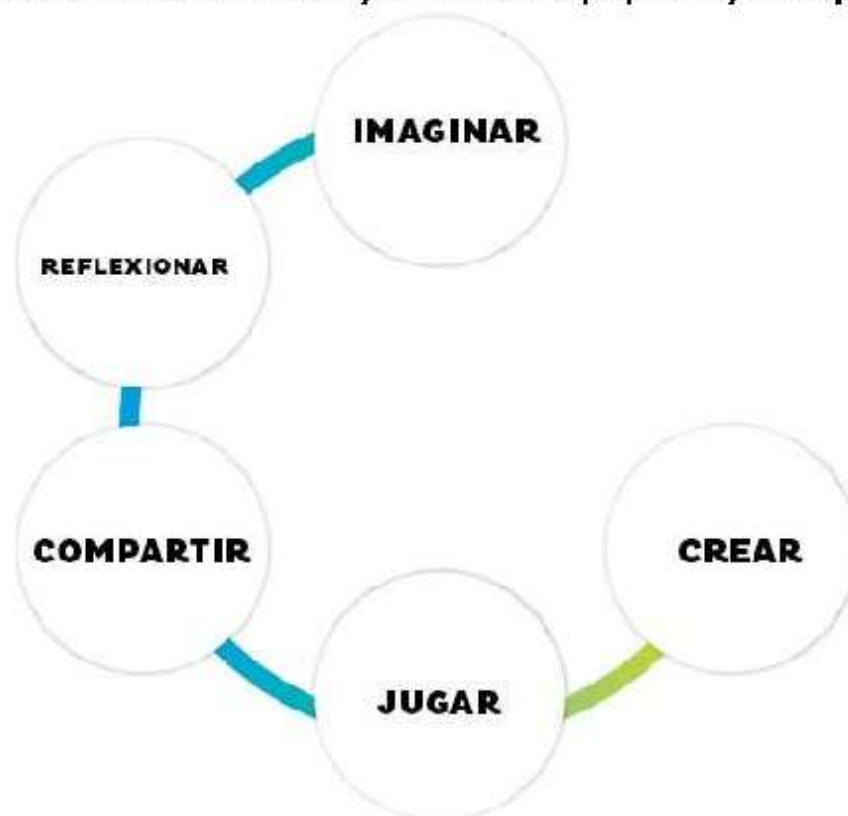


Escuela Unificada
República del Perú
DRE San José Central



Escuela Otto Hübbe
DRE San José Oeste

reflexionan sobre sus ideas y sus experiencias y a su vez reafirman y generan nuevos conceptos con alternativas diferentes y avanzan en sus propósitos y metas para la vida.



Estas cinco fases de la metodología del pensamiento creativo definitivamente conducen a nuevas propuestas de ideas, que a su vez, conlleva nuevamente a Imaginar, crear, jugar, compartir y reflexionar, lo que enriquece nuevamente el proceso en un continuo ciclo. Es aquí donde nos enfocamos en una de las fases la cual se vuelve muy importante para el desarrollo del programa de estudios "el juego" con el que los estudiantes desarrollan la expresividad, la espontaneidad, además fortalece la personalidad, la creatividad, el compañerismo, el espacio de los demás y la autonomía.

"Jugar es el trabajo de los niños" según dice Piaget, nosotros jugamos desde los primeros meses de gestación, brincar, saltar y sonreír se realiza desde el vientre materno. A través del juego, obtenemos disfrute, goce y placer. Jugar proviene del (latín-ludus) que significa jugar como necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir y expresar una serie de emociones orientadas hacia el entendimiento y la diversión, que nos lleva a disfrutar gozar y reír. Cuando somos niños el juego es parte de nuestras vidas y la mayoría de las veces se realiza totalmente inconsciente. Cada juego experimenta una fase de exploración, límites y goce o diversión. El juego pedagógico desarrolla varias habilidades cognitivas, socio-emocionales y multisensoriales, el arte-juego-pedagógico brinda a los niños la oportunidad

para desarrollar el cerebro, el dominio, la autoestima y la creatividad, tres aspectos fundamentales para el aprendizaje.

Según María Acaso, nuestras aulas deben dejar de ser centros de aburrimiento, como lo menciona en su libro "Revolution" aquí lo importante es qué va a hacer el alumno cuando llegue a la clase, se entiende la clase como el todo, desde el mobiliario hasta los índices de participación. El espacio donde se proyecta la clase de Artes Plásticas debe ser un espacio transformado, siempre debe aportar un instintivo artístico.

En la etapa escolar, el juego debe de estar presente en la educación de los niños y retomar como base diferentes actividades lúdicas enlazadas a la metodología y a los contenidos del programa de estudio, donde se considere que el enfoque de dicho programa es socioconstructivista y que se debe enfatizar en la importancia del estudiante en la ponencia de situaciones e iniciativa en las estrategias de la mediación pedagógica propuestas por el docente. Se debe tener en cuenta que la etapa infantil de los niños es breve y si se vive plenamente genera una persona segura y feliz cuando sea adulta.

Características del juego

- Favorece la socialización, compañerismo, el respeto por las reglas y el crecimiento personal.
- Se utiliza como herramienta y apoyo educativo, además también como diversión y disfrute.
- Es una actividad libre y voluntaria con un continuo mensaje simbólico, es sinónimo de goce, de diversión y esparcimiento.
- El niño juega para descubrirse, conocer a los demás y a su entorno.
- El juego debe organizarse y plantearse con reglas claras sin pasar a promover la competencia entre los participantes.
- El error es fundamental para avanzar y progresar en los propósitos propuestos.
- El efecto de juego en la clase de Artes Plásticas, se vuelve aburrido si siempre se realizan las mismas actividades, para que el juego funcione bien es necesario que el estudiante pueda identificar nuevos retos.



Recomendaciones para el docente

Al involucrarse el docente implica dos alternativas, la participación directa, consiste en la selección del juego, iniciador y organizador del juego, integrar a los niños y niñas aisladas, poder establecer las reglas. La otra es el involucrarse en forma indirecta la cual consiste en observar los progresos y consecuencias para poder incorporar nuevos juegos dirigidos, disponer del recurso, organizar del espacio y el tiempo, poder crear actitudes adecuadas, observar las actitudes de los niños. El juego dirigido es una de las actividades donde el docente requiere de una de las elecciones del juego a desarrollar, de acuerdo con los objetivos y la importancia del docente en su participación.



El docente debe ser un mediador o estimulador pedagógico debe motivarse para poder transmitir la alegría y la confianza para llevar a cabo las actividades, es quien inicia el juego. Es muy importante que este sea participe en todo momento del juego, puesto que ya que es una de las formas más directas de transmitir hacia los niñas y los niños los conocimientos, así como la flexibilidad de cualquier sugerencia de los participantes.

Sin experimentación lúdica el mundo se vuelve rígido y estructurado, con el juego se han descubierto valiosos inventos y extraordinarios conocimientos

Referencias

- Acaso, M. (2015). Reduolution: Hacer la revolución en la educación. Paidós: Contextos Costa Rica. Ministerio de Educación Pública. (2013). Programa de estudio de Artes Plásticas I y II Ciclos, San José: Ministerio de Educación Pública.
- Garner, H. (1994). Educación artística y Desarrollo humano. Barcelona: Paidós.
- Lowenfeld, V. y Britain, W. L. (2008). Desarrollo de la Capacidad Intelectual y Creativa. Buenos Aires: Kapelusz.

Moreno, J., & Rodríguez, P. (2010). El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil. Uruguay: JA Moreno. Recuperado de <http://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf>

Resnick, M. (2007). Sembrando las Semillas para una sociedad más creativa. Massachussets: Laboratorio de medios de MIT