

Ludismo y el programa de Artes Plásticas de I y II Ciclos

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

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

La clase de Artes Plásticas cambia en beneficio del desarrollo de la creatividad, del dominio propio y sobre todo del disfrute y el goce del estudiante de primaria en nuestros centros educativos. El enfoque constructivista del programa de estudio permite que se desarrolle una metodología caracterizada por una espiral de pensamiento creativo que nos permite imaginar, crear, jugar, compartir y reflexionar, volver a imaginar y empezar el ciclo nuevamente, fortaleciendo el pensamiento creativo fundamentado en las necesidades educativas del siglo XXI y la sociedad actual. Cuando los niños imaginan lo que quieren hacer, y crean la idea que imaginaron, juegan con sus proyectos o creaciones compartiendo y socializando sus ideas, aunado a esto reflexionan sobre sus experiencias, reafirmando y refinando sus ideas, experimentando y generando nuevas ideas o alternativas diferentes, siempre avanzando en sus propósitos y metas.

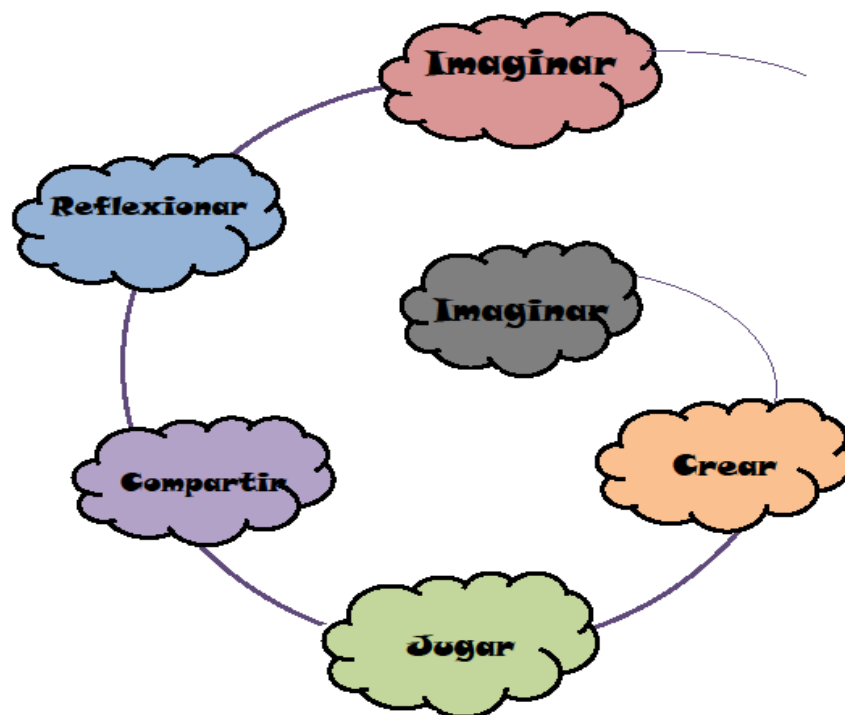


Ilustración 1 Metodología. Espiral del pensamiento creativo.

“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 llevan 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, goce o diversión, el juego pedagógico desarrolla varias habilidades cognitivas socio-emocionales y multisensoriales y brinda a los niños la oportunidad de desarrollar la expresión, creatividad y autoestima, tres aspectos fundamentales para el desarrollo de nuestro programa de estudios de Artes Plásticas de I y II Ciclos.

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 estudios, tomando en consideración que el enfoque de dicho programa es socio-reconstructivista y que se debe dar importancia al estudiante en la ponencia de situaciones e iniciativa propuestas por el docente. Debemos tener en cuenta que la etapa infantil de nuestros niños es breve y que se debe potencializar el desarrollo de la autonomía para el desenvolvimiento, libre, espontáneo y seguro en sus entornos escolares, ya que se favorece el desarrollo de la creatividad en cuanto a la resolución de problemas, definiendo diferentes alternativas ante situaciones cotidianas, acentuando la parte creativa y resignificando su propia identidad conforme su crecimiento.

Aprenden también a convivir con la otredad, estableciendo vínculos afectivos. A hacer y hacerse preguntas, a indagar y a formular explicaciones propias sobre el mundo, a descubrir diferentes formas de expresiones artísticas, musicales o teatrales e impresionarse con las posibilidades de movimiento que ofrece su cuerpo a sentirse protegidos, a congregarse, a participar, a ser escuchados y reconocidos como personas en un ambiente de respeto. Con la integración del juego, como parte de nuestro quehacer pedagógico en las aulas, se aprende a cantar, bailar a jugar de ser otro, a mezclar, a

hacer magia con los colores y materiales, en fin, a disfrutar de todas las expresiones artísticas, a vivir plenamente generando una persona segura y feliz cuando sea adulta.

De esta forma dentro del marco de la política educativa y curricular, se han integrado las dimensiones y habilidades, y las competencias hacia el siglo XXI, las cuales se centran en: aprender a aprender, creatividad e innovación, formas de vivir en el mundo y comunicación, proyectadas en las próximas planificaciones de clase para el año 2020.

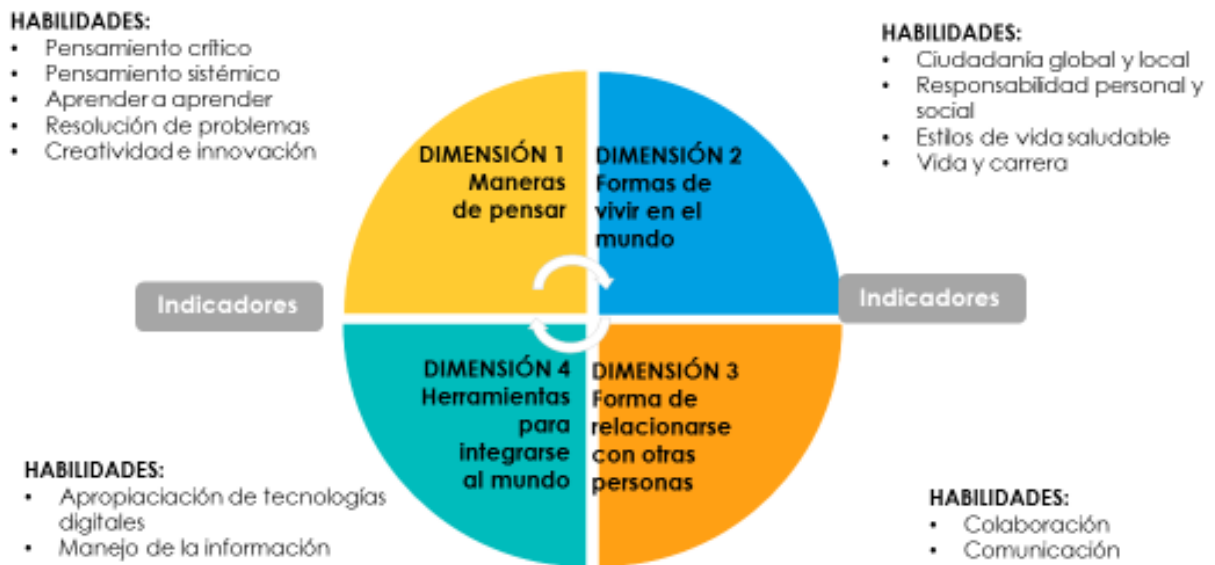


Ilustración 2 Habilidades requeridas para cada una de las dimensiones.

Habilidades principales que los niños desarrollan gracias a los juegos de carácter constructivo:

- Favorecen la motricidad fina, que es con la que se manipulan los objetos más pequeños. Además, aprenden conceptos como el volumen, el tamaño y las formas geométricas.
- Desarrollan la memoria visual, la atención y las habilidades cognitivas.
- Observan el entorno, los elementos que conforman la realidad y tratan de imitarla. Construyen a partir de patrones mentales (modelos) edificios o objetos.

Buscan patrones en su memoria y prestan más atención a todo cuanto les rodea.

- Asimilan y refuerzan de conceptos lógicos que les facilitan la tarea del montaje, tales como clasificar por colores, emparejar según las formas y ordenar por tamaños.
- Aprenden a solucionar problemas y a resolver las dificultades, lo que se traduce en una mayor confianza en sí mismos.
- Comprenden conceptos espaciales como abajo, arriba, a un lado o al otro, mejorando su orientación espacial.
- Características importantes del juego:
Favorece la socialización, compañerismo, el respeto por las reglas y el crecimiento personal.
- Se puede utilizar 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 recreo de diversión y esparcimiento.
- El niño juega para descubrirse, conocer a los demás y a su entorno.

Papel del docente de Artes Plásticas:

El docente debe de estimular o iniciar el juego constructivo y es de suma importancia contar con la alegría que este ponga en la actividad, ya que es una de las formas más directas de transmitir conocimientos, sentimientos y emociones hacia la otredad, así como la flexibilidad de cualquier sugerencia de los participantes. El involucramiento del o la docente implica dos alternativas, una es la participación directa, selección del juego, iniciador y organizador, integrando al estudiantado aislado y estableciendo las reglas. Otra es la participación indirecta, de poder observar los progresos y consecuencias incorporando nuevos juegos preparados, disponer del recurso, organizar el espacio y el tiempo, creando actitudes adecuadas al observar las cualidades de los niños. El juego pedagógico propuesto desde la metodología del programa de estudios de Artes Plásticas de I y II Ciclos es una de las fases importantes de este proceso educativo, donde se integran principios actividades y prácticas del arte, en su máxima expresión con la

utilización de materiales flexibles o sólidas, moldeadas, dispuestas o modificadas, tanto para la formación previa en la infancia como para la preparación posterior, propiciando un intercambio cultural y de grupo para el desarrollo de las habilidades, favoreciendo una formación con excelencia y actualizada del estudiantado para el mundo contemporáneo.

Rosalía Ramírez Chavarría
Asesora Nacional de Artes Plásticas, I y II Ciclos
Departamento de I y II Ciclos
Dirección de Desarrollo Curricular