

**LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA UN SENTIMIENTO
JUGANDO APRENDO EL LENGUAJE DE LA SENSIBILIDAD, EN LA
EXPRESIÓN CORPORAL Y LA PLÁSTICA**

**DANIEL GERARDO DUEÑAS
DIANA VICTORIA NARVÁEZ**



**UNIVERSIDAD DEL CAUCA
FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES EXACTAS Y DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN
ARTÍSTICA
POPAYÁN –CAUCA
2016**

**LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA UN SENTIMIENTO
JUGANDO APRENDO EL LENGUAJE DE LA SENSIBILIDAD, EN LA
EXPRESIÓN CORPORAL Y LA PLÁSTICA**

**DANIEL GERARDO DUEÑAS
DIANA VICTORIA NARVAEZ**

**Tutor:
Mg. LANGEN LOZADA**



**UNIVERSIDAD DEL CAUCA
FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES EXACTAS Y DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN
ARTÍSTICA
POPAYÁN –CAUCA
2016**

Nota de Aceptación

Tutor _____

Mg. Langen Lozada Olaya

Jurado _____

Dra. María Elena Mejía S.

Jurado _____

Dra. Teresa Elizabeth Muñoz Ñ.

Popayán, junio de 2016

Dedicatoria

A Dios,
por darnos la oportunidad de vivir y permitirnos
llegar hasta lograr nuestros objetivos con su infinita
bondad y amor.
A nuestros padres,
por darnos la vida, amarnos mucho y creer en nosotros y
siempre apoyarnos.
A nuestros compañeros y amigos
que han sido nuestro soporte y compañía durante todo
el periodo de estudio.

Agradecimientos

El cumplimiento de este sueño se lo dedicamos al señor Todopoderoso que nos dio la fortaleza para cumplir esta etapa de nuestras vidas.

A la Universidad del Cauca por darnos la oportunidad de estudiar y ser unos profesionales especialmente a nuestro asesor Langen Lozada que con su apoyo nos ayudó a direccionar esta investigación.

También a la Institución Educativa Sintrafec por abrirnos sus puertas y brindarnos espacios para el desarrollo de toda la propuesta.

De igual manera agradecer a todos nuestros profesores, compañeros y familiares que nos ayudaron en este proceso de formación personal.

“El juego es una función elemental de la vida humana, hasta el punto de que no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico”

Gadamer

La actualidad de lo bello

Contenido

1.	RESUMEN	9
2.	ANTECEDENTES	10
3.	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
3.1	Pregunta Problema	13
4.	OBJETIVOS	14
4.1	Objetivo General	14
4.2	Objetivos Específicos	14
5.	JUSTIFICACIÓN.....	15
6.	CARACTERIZACIÓN DEL CONTEXTO.....	16
6.1	Competencias Culturales.....	17
7.	REFERENTE CONCEPTUAL.....	19
7.1	Del constructivismo a las inteligencias múltiples: pensar la interdisciplinariedad del conocimiento para la integración de las artes en la educación artística	19
7.2	Modelos para la educación artística a partir de la perspectiva de Imanol Aguirre	21
7.3	Las artes integradas: el juego, en la expresión corporal y plástica	23
7.4	CATEGORÍAS.....	26
7.4.1	El juego como representación lúdica en la educación artística	26
7.4.2	Proxémica de la expresión corporal y plástica	27
7.4.3	El Tecnicismo en la educación tradicional.....	28
7.4.4	Creatividad como desarrollo de la subjetividad en la educación artística.....	28
7.4.5	La kinesis comportamental en la expresión corporal	29
8.	METODOLOGÍA.....	30
8.1	Etapas del Proyecto Pedagógico	30
8.1.1	<i>Etapa Inicial.....</i>	<i>30</i>
8.1.2	<i>Segunda Etapa.</i>	<i>31</i>
8.1.3	<i>Tercera Etapa.</i>	<i>31</i>

8.1.4	<i>Cuarta Etapa</i>	31
9.	TALLERES PLANTEADOS EN LA PRÁCTICA	32
9.1	Realización de talleres.....	32
9.1.1	<i>Dibujo comparativo de figuras geométricas con objetos cotidianos en relación con el ritmo corporal</i>	32
9.1.2	<i>Viene El Piojo Juancho</i>	33
9.1.3	<i>La danza y la figura humana</i>	34
9.1.4	<i>Mezcla de colores en el teatro</i>	34
9.1.5	<i>Manejo de sombras en el dibujo y la danza</i>	35
9.1.6	<i>Cuando un pirata baila</i>	36
9.1.7	<i>Actividad de dibujo- técnica de neón</i>	36
9.1.8	<i>Creatividad: explorando su arte</i>	36
9.2	Trabajos a partir de la cartilla “dibujemos con arte”	37
9.2.1	<i>Tema: trazos de tempera</i>	37
9.2.2	<i>Tema: Vitral</i>	37
9.2.3	<i>Tema: Pintar El León</i>	37
9.2.4	<i>Tema: Cuento La Mariposa</i>	38
9.2.5	<i>Tema: Todos los niños de segundo pintaron la mariposa</i>	38
9.2.6	<i>Tema: mi cuerpo en el espacio</i>	39
9.2.7	<i>Tema: figuras con los números romanos</i>	39
10.	VALORACIÓN Y ANÁLISIS DE CATEGORÍAS	41
11.	PROGRESO Y EVALUACIÓN DE LOS TALLERES	43
12.	HALLAZGOS	47
13.	CONCLUSIONES	49
	BIBLIOGRAFÍA	50
	ANEXOS	52

1. RESUMEN

El informe de práctica pedagógica tiene como intención dar a conocer los resultados de prácticas artísticas en un contexto educativo, se plantea con el fin de cuestionarse el papel del juego en la enseñanza de las artes de una manera integrada, reconociendo que el arte es esencial para el desarrollo de la sensibilidad de los niños y niñas de los grados segundo y tercero del colegio SINTRAFEC de Popayán, la propuesta se diseñó con el fin de generar espacios de creación y exploración como medio para el desarrollo de la creatividad y el aprendizaje desde las artes plásticas y la expresión corporal, proponiendo el arte como objeto de mejoramiento social, siendo el juego un medio conciliador entre maestro y el estudiante.

ABSTRACT

The report of pedagogic practice has as intention announce the results of artistic practices in an educational context, appears in order the paper of the game to question in the teaching of the arts of an integrated way, recognizing that the art is essential for the development of the sensibility of the children and girls of the degrees I come second and third party of the college Popayán's SINTRAFEC, the offer was designed in order to generate spaces of creation and exploration as way for the development of the creativity and the learning from the plastic arts and the movement, proposing the art as object of social improvement, being the playful a half conciliator between teacher and the student.

2. ANTECEDENTES

Los siguientes proyectos de investigación desarrollan los conceptos centrales para la elaboración de nuestra práctica pedagógica investigativa, donde se interroga la enseñanza de las artes, el juego y las artes integradas como eje principal del aprendizaje, esto sirvió de fundamento hipotético para conseguir una reflexión crítica de propuestas planteadas anteriormente, que nos valió como insumos para la pregunta problema.

En principio, como antecedente internacional tomamos la tesis doctoral titulada “Las artes plásticas y danza: propuesta para una didáctica interdisciplinar”, presentada por Raquel Pastor Prada (2012), en la Universidad Complutense de Madrid plantea la siguiente hipótesis,

Las experiencias educativas en las que se integran las artes plásticas y la danza, enriquecen el aprendizaje y posibilitan un mayor grado de asimilación de los contenidos y los conceptos referentes a ambas disciplinas, mediante un proceso que conecta el cuerpo con la percepción, la cognición y la emoción (Pastor, 2012:17).

A partir de relación imagen y cuerpo en una experiencia artística y educativa es posible hablar de una integración de las artes que permite el fortalecimiento del aprendizaje en un trabajo interdisciplinario. La didáctica de las artes se vuelve fundamental como vehículo en que el estudiante se apropia del saber, y se concientiza de sus relaciones con el otro, construyendo una relación no solo de contenidos temáticos, sino de las relaciones sociales y afectivas en la escuela.

Por otro lado, en el antecedente local, tomamos como referencia el trabajo titulado “Me muevo, me expreso, me integro, una manera de fortalecer la expresión corporal desde el juego

dramático en los niños del grado segundo de la Institución Educativa Don Bosco de Popayán”, presentado por Sandra Milena Omar Chalapud y Armando Garantiva en el año 2014. Estudiantes de la Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Artística, donde abordaron el tema del juego como fundamento central en la expresión corporal y enseñanza, planteándose el problema: ¿por qué es importante fortalecer la expresión corporal desde el juego dramático? Tomando como referentes teóricos a Mejía Días (2006) en su libro “La función lúdica del sujeto” y Stokoe (1978) en los libros “Expresión corporal una guía didáctica para el maestro” y “Expresión corporal y el niño” (1967) buscando establecer una relación didáctica y pedagógica entre el juego dramático y expresión corporal con el fin de aplicarlas en el aula de educación artística. Concluyendo que el juego dramático como práctica y herramienta didáctica si son posibles para conseguir el mejoramiento de la enseñanza, lograr una integración de los niños y afianzar las relaciones sociales en el aula. El niño explora sus fantasías y la creatividad, donde el juego es una función lúdica capaz de transformar la realidad y representarla sensiblemente.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Se encontró durante la práctica pedagógica una serie de problemáticas derivadas de la observación, que nos llevó reflexionar, que dentro de la educación artística no se estaban desarrollando aspectos de la subjetividad, es decir, desde los sentimientos, emociones y la sensibilidad, sino que por el contrario, era un trabajo técnico y mecánico. Una de las situaciones que se evidenciaron en esta Institución fue que el profesor que orientaba el área de Educación artística, siendo profesional del área musical, tenía que orientar las artes plásticas, donde solo se trabaja el dibujo técnico relegando diversos campos que tiene el área de educación artística. Es decir, el descuido de otras artes, como la exploración en la expresión corporal y la lúdica, que podrían contribuir a la emancipación del sujeto en su expresión.

Por no contar con un profesor para que enseñe la educación artística, desde sus diversos campos, sugerimos que la motivación hacia las artes plásticas podría ser de gran ayuda junto con la expresión corporal como expresiones artísticas, con el fin de que el estudiante pudiera desarrollar sus habilidades corporales, espaciales y motrices. En este sentido, surgieron algunos interrogantes para desplegar la pregunta central de este proyecto donde participaron docentes, directivos y estudiantes a partir de una indagación etnográfica y participativa, aquí surgieron preguntas tales como: ¿Cómo el docente explora y desarrolla las experiencias artísticas del estudiante en conjunto con las demás áreas?, ¿Ha desarrollado actividades en la que integre el juego en la educación artística para explorar las habilidades artísticas de sus estudiantes?, ¿Si algunos de los estudiantes les interesara el desarrollo artístico, que actividades proponen para el espacio de tiempo libre?.

Aquí nos encontramos que, los trabajos artísticos que se desarrollan en el aula se trabajan de una manera independiente, en el caso de la música que es el campo al que más le dedican

tiempo, y que sólo se ve reflejado en las actividades que organiza el colegio tales como: clausuras, el coro para misas y demás fechas importantes que el colegio considere. Las actividades lúdicas en el campo de la educación artística no se desarrollan, pues la única temática que se trabaja es el dibujo técnico donde es una actividad rígida, de concentración y precisión, es decir, no hay lugar a la libre experimentación. Por los espacios reducidos para las clases de educación artística se hace complicado un mayor desarrollo del arte, la mayoría de instituciones les interesa enfocar el tiempo en áreas como la matemática y el español, esto hace que en los tiempos libres de los niños, solo se dediquen a estudiar y hacer las tareas de estas asignaturas, esto les toma la mayoría de tiempo. Es decir, que la institución como tal, no genera espacios de creatividad máxime cuando, la institución tiene algún evento importante.

Afirmamos que el aprendizaje por medio del arte es más productivo que un aprendizaje tradicional. A través de los distintos recursos naturales, se puedan trabajar los talleres en las áreas del arte, que beneficien a su vez las otras áreas fundamentales. Así es más hacedero para el maestro reconocer habilidades y aptitudes artísticas en los niños. En esa medida sería importante apropiarse otros campos del arte como lo son la expresión corporal incluida en el plan de estudios para explorar otras capacidades tanto motoras como auditivas y creativas de los estudiantes. A partir de aquí surge una pregunta que tiene como propósito cuestionarse el papel del juego en la enseñanza de las artes de una manera integrada.

3.1 Pregunta Problema

¿Cómo integrar las artes plásticas y la expresión corporal desplegando el juego como estrategia de exploración- aprendizaje en los niños y niñas de los grados segundo y tercero de la Institución Educativa Sintrafec?

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo General

Desplegar el juego como medio de exploración-aprendizaje en las artes integradas (expresión plástica y expresión corporal) con los estudiantes de los grados segundo y tercero de la Institución Educativa Sintrafec.

4.2 Objetivos Específicos

- Indagar las dificultades en el desarrollo cognitivo de los estudiantes en el área de educación artística.
- Fomentar la libre exploración de las artes en un trabajo integrado de las artes plásticas y la expresión corporal.
- Contribuir a que los estudiantes desarrollen habilidades corporales, espaciales y motrices en la expresión de la subjetividad.

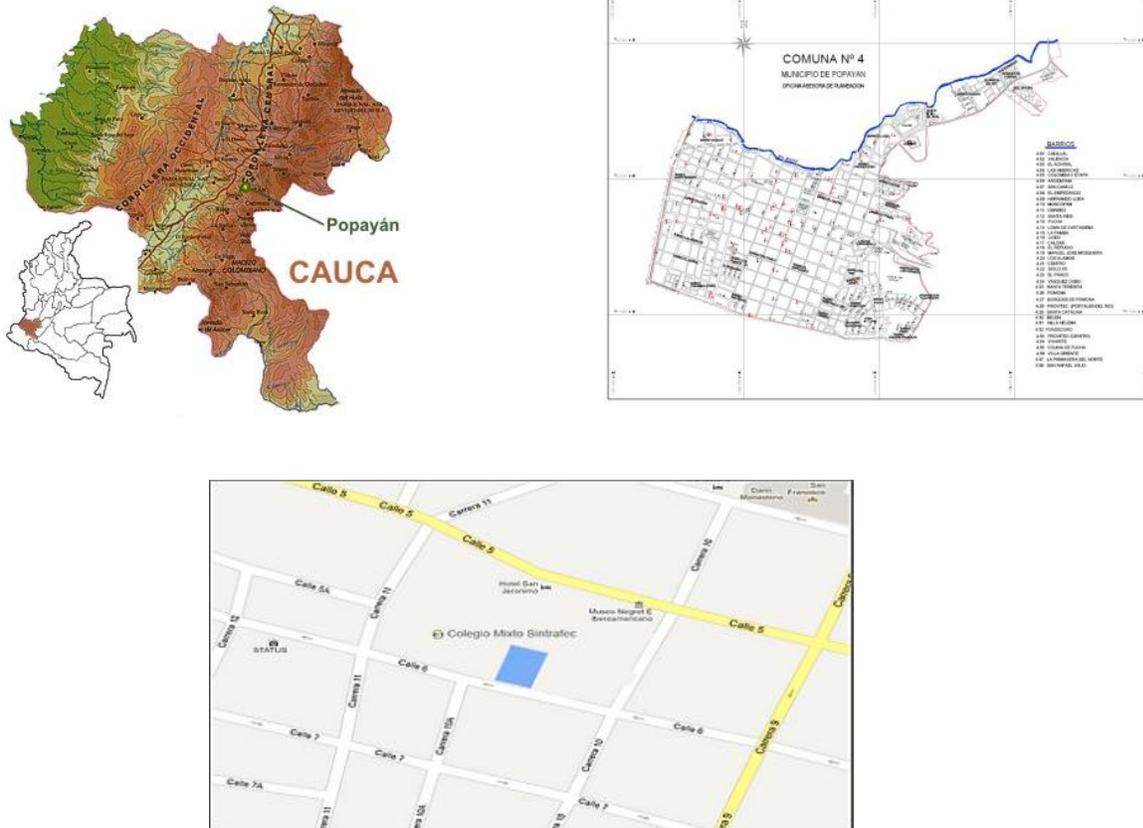
5. JUSTIFICACIÓN

Para nosotros como maestros en formación fue de vital importancia reconocer las falencias que el Colegio Mixto Sintrafec había tenido en el desarrollo del área de educación artística. Donde nos permitió evidenciar durante el proceso investigativo que no se le ha dado importancia en la formación académica. Por ello, elegimos esta institución para trabajar con los estudiantes de segundo y tercero de educación básica partiendo de diversos talleres que se orientaron en un trabajo mancomunado, desde el teatro y el dibujo en la integración de las artes, en principio se inició con los estudiantes un trabajo de rastreo en las diferentes ramas de las artes, con el fin de que a los estudiantes desarrollaran sus habilidades corporales, espaciales y motrices en la expresión del sujeto.

En el área de educación artística, notamos la necesidad de realizar aportes a esta área del conocimiento de la educación colombiana, que durante los últimos años las distintas instituciones educativas la han tomado como una materia de “relleno”. Siendo más explícitos en el contexto en el que adelantamos la investigación se pudo observar varias dificultades como problemas de aprendizaje, desatención, y rebeldía, problemáticas que no solo partían del maestro, si no que la misma institución educativa acarrea limitaciones (en la contratación y planes de estudio). Planeamos durante el proceso de investigación, que el arte es esencial para el desarrollo de las personas y sobre todo en los niños, la propuesta se planteó con el fin de generar espacios de reflexión y exploración en torno a la creatividad y el aprendizaje, proporcionando la oportunidad de ver el arte como una herramienta de mejoramiento social, donde se pudiera utilizar recursos de trabajo, siendo el juego un puente entre maestro y estudiantes el desarrollo de la sensibilidad.

6. CARACTERIZACIÓN DEL CONTEXTO

Imagen 1. Ubicación del Colegio Mixto Sintrafec



Fuente: Mapa Cauca en Colombia y Sitio web del municipio de Popayán, Cauca, Colombia. Nuestro Municipio – Comuna 4.

El Colegio Mixto Sintrafec está ubicado en el sector histórico de la ciudad de Popayán en la calle 6 N°. 10 - 68, Barrio Valencia perteneciente a la comuna 4, es una institución educativa de carácter privado, laico y mixto propiedad del sindicato de caficultores de la Federación Nacional de Cafeteros de Colombia con sede en Chichina Departamento De Caldas, que ofrece el servicio público educativo formal, en la modalidad académica, legalmente reconocido y aprobado por las autoridades educativas nacionales, departamentales y municipales; y que atiende los niveles de

preescolar en los ciclos de Pre Jardín, Jardín y Transición, educación básica primaria, educación básica secundaria y media.

En la organización administrativa esta la Rectora Claudia Jiménez para las dos jornadas, un coordinador académico y un coordinador de disciplina. El personal docente se encuentra compuesto por un total de 12 profesores y los alumnos suman 200. Los bachilleres tienen un curso complementario ofrecido por el Sena; cuando reciben su grado de bachiller reciben su título como técnicos en sistemas otorgado por el Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA).

La planta física cuenta con una edificación de una sola planta, tiene un patio central con amplios corredores., la rectoría y la secretaria se encuentran en la entrada del colegio, la coordinación académica y la de disciplina funcionan en un mismo salón. De los salones se puede decir que son grandes y claros, bien decorados, también cuenta con una sala de internet, enfermería, La biblioteca consta con una sala de estudio con mesas

La propuesta pedagógica del colegio Sintrafec está basada en la consideración del estudiante como un ser integral, la cual se basa en cuatro ejes fundamentales.

- El desarrollo de competencias
- El aprendizaje significativo
- EL aprendizaje basado en las Tics
- Formación de valores

6.1 Competencias Culturales

Están relacionadas a la forma como una persona representa y honra las creencias y valores de individuos y familias de diferentes culturas. Es un proceso en el cual individuos y organizaciones demuestran la habilidad para sentir, pensar y actuar en una manera que reflejan las necesidades y preferencias de familias.

Ellas son:

Aprecio de la cultura y la diversidad:

➤ Conocer y respetar la diversidad cultural e individual, las creencias y valores de otros grupos humanos.

➤ Habilidades para trabajar en un contexto multicultural

➤ Capacidad para valorar el saber social

➤ Capacidad para valorar las diferencias y las similitudes entre los pueblos

➤ Capacidad de entender y responder con eficiencia las diferencias culturales, asientos y carteleros afiches alusivos a Dios y anuncios de silencio.

7. REFERENTE CONCEPTUAL

7.1 Del constructivismo a las inteligencias múltiples: pensar la interdisciplinariedad del conocimiento para la integración de las artes en la educación artística

La educación artística ha tomado una importancia en los últimos años, llevando a investigadores en el campo de las ciencias sociales y la educación a plantearse marcos teóricos y conceptuales para fortalecer y debatir temas relacionados con la creatividad, la inteligencia, y el desarrollo cognitivo. Originando actitudes frente a reformas curriculares que apunte a una idea de la educación artística como vehículo para el desarrollo del ser humano, en este sentido, intelectuales dedicados a estos temas como Piaget, Dewey, Read, Guilford, Bruner, Gardner e Imanol Aguirre, etc. Nos pueden permitir acercarnos a algunas ideas de sus principales teorías, para pensar la educación artística desde una idea constructivista.

En términos del constructivismo, se afirma que el conocimiento no debería ser la repetición y transmisión de conocimientos, sino que el sujeto pasa por las diversas etapas y va avanzando según sus posibilidades y niveles de comprensión, ya que todos los individuos no aprenden al mismo ritmo. El constructivismo entonces pone en crisis la idea de que las formas tradicionales de enseñanza son la única manera de formar al sujeto, en este sentido, dice Aguirre (2005) acerca del constructivismo, siguiendo a Piaget que,

La exigencia cognitiva al escolar no es la de repetición mimética de contenidos prefabricados, sino la construcción de significados a partir de sus experiencias, el Constructivismo es la corriente pedagógica que defiende que el conocimiento se construye a través de la interacción del sujeto con su entorno (Aguirre, 2005:86).

Bruner en los años 60 formuló el diseño curricular en espira partiendo de aproximaciones metafóricas en relación con los objetos y conceptos reales a partir de una manera constructiva, y

así avanzar hacia un aprendizaje de mayor grado de complejidad. Sin embargo, Efland propone que el estudiante debe aproximarse a los contenidos de campos de saber más complejos de una manera temprana, porque según él, con “esas ideas metafóricas pueden confundir al niño en su aprendizaje y llevarlo a conclusiones erróneas de su aprendizaje”.

En la síntesis Aguirre (2005) concluye, expresando los planteamientos de Bruner y Piaget en la discusión que “el aprendizaje se produce por evolución (aunque no lineal ni por estadios) del conocimiento” (Aguirre, 2005:111) Incliniéndose más por la estructura en espiral y no por la reticular propuesta por Efland.

A partir de la segunda mitad del siglo XX en Estados Unidos notaron la necesidad de indagar nuevas formas de entender la educación artística que se alejara de la mirada academicista y tradicional, y que contribuyera a un proceso formativo y cognitivo. Es así como, retomando los planteamientos de Read sobre la “educación por las artes” en contraste con la formación de artistas y la formación del sujeto a través del arte (crítica que radicaba en la idea de que el arte era sólo para los que se dedican al oficio) con la concepción que era innato al experto. En Norteamérica, años después surgió “El proyecto Zero” desarrollado en la Universidad de Harvard en 1967 desde una perspectiva psicológica y social se inquietaron por la comprensión y el desarrollo cognoscitivo en el ser humano y los procesos de aprendizaje.

“El proyecto Zero” sirvió de modelo para proyectos posteriores, con objetivos similares en el desarrollo de nuevos enfoques que buscaban herramientas para pensar y reflexionar sobre como se venía pensando la educación artística en los Estados Unidos. Hay que mencionar, además, que consecutivamente, se creó el *proyecto spectrum* que buscaba valorar las diversas inclinaciones de los niños de acuerdo a sus intereses de aprendizaje, teniendo en cuenta, las potencialidades de cada individuo. El proyecto *artsPropel* dice que resulta imposible valorar las potencialidades artísticas por la poca estimulación temprana y propone los componentes como la producción,

percepción y reflexión, teniendo en cuenta, que muchos valoran sólo la producción, es decir como artefacto y no como proceso en el cual el sujeto experimenta y aprende.

Como cofundador de este proyecto, Gardner (1983) desarrolló la teoría de las inteligencias múltiples donde refutaba la idea de que la educación se concibiera como sistemas de pensamiento lógico y de lectoescritura como lo más importante para un individuo. Planteado en palabras de Aguirre (2005) sería “la educación artística se debe considerar como un ámbito especialmente propicio para el desarrollo de otras habilidades cognitivas diferente a las alfanuméricas” (p.90). Según Gardner y “el proyecto Zero”: “el estudiante sería regularmente evaluado no examinado”, es decir, valorados por su aprendizaje, y no por cuanto han aprendido de una manera cuantitativa. “El proyecto Zero” insiste en que, aunque “haya un currículo general” no hay razones para todos estudien de la misma manera.

7.2 Modelos para la educación artística a partir de la perspectiva de Imanol Aguirre

Aguirre con Dewey comparten la “idea de que la esencia y el valor del arte, no están en los artefactos creados, sino en la actividad experimentada, a través del cual han sido creados, percibidos o usados” es decir que, el proceso activo y la experiencia con la reflexión y el pensamiento conforman un proceso artístico. Es así como, Aguirre (2007) propone El modelo logocentrista, Expresionista y Filolingüista, como modelos para una concepción de la formación artística en la actualidad; a continuación indagamos las principales características, fundamentos y metodologías para cada uno de ellos:

El Logocentrista es uno de los modelos que se concentra especialmente en el sujeto creador que conoce las técnicas y destrezas para producir objetos de arte, dándole mayor importancia y valor al objeto artístico elaborado, su objetivo principal consiste, como plantea Aguirre (2007)

“dotar a los individuos de las herramientas y conocimientos precisos para conocer y producir tales artefactos”.

Por otro lado, el Modelo Expresionista se centra en el sujeto creador y en la capacidad del arte para revelar la expresión del ser, dice que “la práctica artística reside en transmitir y expresar los sentimientos o emociones del sujeto” planteando que el hecho artístico ante todo es subjetivo, es decir, más del interior del sujeto, y a la vez, que la capacidad es innata a él, y que por consiguiente, “es producto de la genialidad del artista ,mas no por el trabajo o aprendizaje”. Lo más importante es que desarrolle sus capacidades innatas, “Solo hay lugar para la expresión lo más fluida posible y sin obstáculos de la impronta interior de cada sujeto” (Aguirre, 2007).

Esto lleva a Aguirre a preguntarse cual debe ser el propósito del arte en lugar de la formación de artistas expertos, citando especialmente a Herbert Read en la “educación por el arte” plantea que la educación artística debe consistir en *usar las artes* como medio para conducir al sujeto y encontrar su parte humana.

La alfabetización visual y la cultura visual o El Modelo Filolingüista: es el modelo, que parte de que, el arte es un proceso comunicativo y de lenguaje, más que el objeto artístico o sujeto creador, es decir, si el primero se interesa por que el estudiante aprenda las técnicas y destrezas, el segundo se preocupa por potenciar las habilidades artísticas innatas para desarrollar su máxima expresión. en esa medida, el modelo filolingüista propone que las artes son una forma de lenguaje, pero que al mismo tiempo, entiende la necesidad de implementar estrategias para formar al sujeto en una cultura visual, no como un erudito, sino como el individuo que conoce y entiende los procesos culturales y artísticos capas de proponer reflexiones críticas ante diversos temas.

7.3 Las artes integradas: el juego, en la expresión corporal y plástica

A partir de la relación imagen- cuerpo como experiencia artística y educativa coexiste la posibilidad de hablar de una integración de las artes que busca fortalecer el aprendizaje en un trabajo interdisciplinario. La didáctica de las artes se torna fundamental como espacio en que el estudiante despliega el saber, y en sus relaciones afectivas, creando una relación no solo académico-temática, sino de las relaciones sociales en el contexto educativo.

La expresión corporal y plástica se integran en el momento en que en estas disciplinas se conecta, “el cuerpo con la percepción, la cognición y la emoción” (Pastor Prada, 2012:17). Es decir, que hay una relación imagen y cuerpo en tanto que como entes (táctil y visual), constituyen el sujeto en su esencia a partir de los sentidos, el entendimiento y la sensibilidad. En la medida que, la experiencia estética permite el libre desarrollo de la imaginación y creatividad, y el juego como elemento lúdico componente del ser humano, según Gadamer (1991), más que un conjunto de reglas establecidas para poder jugar, el arte es inherente a todos los seres humanos y cualquiera lo puede desarrollar.

Urueta (2013) cita lo siguiente:

El concepto gadameriano de juego no se asocia estrictamente con la idea de regla. El juego se liga fundamentalmente a la realización de una acción. En vistas a esta distinción, el juego no tiene tanto que ver con un conjunto de reglamentaciones, sino más bien con el desarrollo de una actividad, con puro movimiento, con un comportamiento concreto que se pone en marcha, con el hecho mismo de jugar. El sentido principal del juego es el de performance¹. Un reglamento no es un juego, sólo hay juego ahí donde la realización de una actividad se produce. (Orueta, 2013:83).

¹ En este artículo aparece la idea de Spiel como performance a la que estamos haciendo referencia aquí. Es pertinente y esclarecedora la comparación entre Spiel, Game y Play que habitualmente se encuentra en toda la bibliografía especializada.

En esa medida, el juego es la actividad vital en el proceso emocional, la infancia es una etapa en la que el niño desarrolla sus capacidades físicas y mentales que componen la personalidad, de esa manera el juego permite crear esquemas de comportamiento y de relación con los demás. Es notable que en la noción de juego el sujeto de la actividad lúdica no es el jugador, sino el juego mismo. Es decir, que tiene como protagonista la misma acción y despliegue emancipado del sujeto, luego, el arte debe ser una expresión libre, autónoma y colectiva. En la definición de Gadamer sobre el juego plantea que: así como el juego está ligado a la vida misma del hombre, es decir, el arte es inherente sujeto, independientemente de la supresión de toda regla, el arte posibilita la libre expresión y exploración de múltiples posibilidades en el desarrollo de la expresión artística.

Sin embargo, Mejía (2006) en su libro “La función lúdica del sujeto” dice que,

Es importante señalar que las prácticas lúdicas por sí mismas no desarrollan pensamiento como suele afirmarse, con mucha ligereza, en algunos contextos educativos. El solo hecho de jugar no garantiza el desarrollo de pensamiento y los llamados juegos de inteligencia, si bien posibilitan generar razonamientos, muy importantes para las prácticas pedagógicas, no necesariamente producen desequilibraciones y la transición de unos niveles de estructuración cognitiva a otros (Mejía, 2006).

Por consiguiente, se debe implementar una didáctica en las artes que permita hablar de una integración de las artes, donde el juego no solo sea un elemento de liberación, sino que tengo un objetivo donde el aprendizaje y la imaginación tengan lugar.

En ese sentido, “la expresión corporal es una disciplina globalizadora que puede relacionarse a su vez con múltiples disciplinas. Significa aprender a ser y a comprender el mundo desde sí mismo, desde el propio cuerpo bio-psico-social”. (Expresión Corporal en el Aula de Primaria: su didáctica, 2008:12).

Es de enunciar que la expresión corporal como disciplina en las artes permite que el sujeto establezca relaciones de grupo, que el estudiante pueda a partir de lo escénico y visual tener una aproximación hacia la comprensión de otras áreas del conocimiento. La expresión corporal declara que se debe dar un reconocimiento de sí mismo y del otro en la interacción y el intercambio de experiencias dentro de una práctica.

Sobre todo, Stokoe (1967) en su trabajo sobre que es la expresión corporal concibe al bailarín como un “ser poeta corporal y danzautor”. Define la expresión corporal: “como la danza de cada persona, su propia danza, su manera única, subjetiva y emocionada de ser y estar, de sentir y decir, con y desde su propio cuerpo”, al respecto de esta afirmación se puede decir que el sujeto y su cuerpo son protagonistas de la experiencia corporal, puesto que nuestro cuerpo como representación visual es poesía y lenguaje, que comunica emociones y sensaciones, y formas de pensamiento.

“La expresión corporal, así como la danza, la música y las otras artes, es una manera de exteriorizar estados anímicos”. Se enfatiza, igualmente, el sentimiento de liberación que produce la práctica de la expresión corporal, aduciendo que la exteriorización de estados anímicos más o menos intensos y contenidos produce un cierto alivio, “libera energías, orientándolas hacia la expresión del ser a través de la unión orgánica del movimiento, del uso de la voz y de sonidos percusivos” (Stokoe, 1967 citado en *Expresión Corporal en el Aula de Primaria: su didáctica* 2008). A modo de síntesis, las artes en sí, le permiten al sujeto ahondar sus estados anímicos, en tanto que, el arte es la expresión subjetiva del ser, en el cual la liberación de energías y la purificación del alma mediante las emociones y la sensibilidad (como llaman los griegos un catarsis), permiten que el arte sea una manera de introducirse en su interior para así, y para poder expresarse ante la humanidad. La experiencia estética como experiencia artística consiente que el arte como practica (hacer) y forma conocimiento toma elementos de la realidad (social, cultura

etc.) y la subjetividad los transforma en símbolos que comunican y expresan el sentir. En lo que atañe al juego, poseería la línea de horizonte en toda la práctica pedagógica.

7.4 CATEGORÍAS

7.4.1 *El juego como representación lúdica en la educación artística*

El juego como categoría central fue el hilo conductor que nos permitió guiar todo el desarrollo del proyecto, evidenciando las relaciones entre las artes, como se planteó en principio. El juego más que diversión debía permitir que los estudiantes vivieran dentro de experiencias artísticas: la sensibilidad y las emociones, así como el desarrollo del aprendizaje, es decir que sirviera como un medio cognoscitivo sin caer en una simple diversión, para ello indagamos el pensamiento de algunos autores como Gadamer (1991), donde en su texto la actualidad de lo bello desarrolla el concepto de juego aunada a toda experiencia humana, reflexión sujeta a que el arte está ligado al ser humano ,en tanto que , el juego como auto movimiento, dice Gadamer (1991) es “un fenómeno de exceso, de auto representación del ser viviente”. Como vaivén de libre movimiento no debería haber ni un final ni una meta, sino el disfrute autónomo de la experiencia.

Se trata, en especial, del concepto de juego, lo primero que hemos de tener claro es que el juego es una función elemental de la vida humana, hasta el punto de que no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico (Gadamer, 1991:66).

El juego es el primer acto creativo del ser humano., a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos. Ejemplo: Cuando un niño toma un objeto cualquiera, y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque el jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no

hay un “hacerlo bien”. En contraste con ello, puede ser una de las maneras de disfrutar el tiempo de diversión, como un modo de entretenimiento. Si bien el juego tiene reglas específicas (cualquiera de ellos que se practique), su diferencia con el deporte en su definición clásica radica en que éste último no sólo posee reglas claras, si no que se practica dentro de una institución deportiva y requiere constancia y tiene objetivos.

7.4.2 *Proxémica de la expresión corporal y plástica*

En esta categoría, se trató al máximo de hacer los talleres en grupo con el fin de que los niños se relacionaran con otros, por que se pudo evidenciar que algunos niños tiene dificultades para dialogar e interactuar con los demás, se evidenciaron problemas en las relaciones personales donde confluye una gran variedad de géneros, razas y clases social. La proxémica es el estudio de las relaciones de proximidad, de posible contacto o alejamiento con los individuos o entes, simboliza la función y percepción que el sujeto tiene con su espacio físico y su intimidad personal o interpersonal, en tanto que, fundamenta las relaciones sociales dentro de una cultura.

La proxémica como “el estudio de cómo el hombre estructura inconscientemente el micro espacio” es un concepto desarrollado por el antropólogo norteamericano e investigador intercultural Edwar Hall (Davis, 2010:112-114). Preocupaciones que comenzaron en la década en los cincuenta, donde reflexiona sobre el sentido del espacio personal que cada individuo tiene con respecto al otro dependiendo de su contexto cultural, haciendo estudios comparativos de la cultura norteamericana y árabe, se encuentra que a diferencia de los norteamericanos, los del mediterráneo son una cultura de contacto. Y que por consiguiente, esto marca la diferencia a la hora de establecer relaciones de grupo.

7.4.3 *El Tecnicismo en la educación tradicional*

En esta institución se evidencio fuertemente el tecnicismo especialmente en el desarrollo de las planchas, en el sentido en que la institución forma personas con el fin de que adquieran habilidades para la ingeniería o la tecnología, y por tanto, el dibujo libre y la creación artística no representan ningún interés para la idea de educación en la actualidad debido a que como norma general del ministerio solo apoya proyectos en tecnología e innovación y no le da mayor interés a las artes y las humanidades. Pestalozzi como lector de J. Rousseau y de la pedagogía clásica anterior, permite que en naciente modernidad se reflexione sobre la posibilidad de una educación popular, paidocentrica y una pedagogía social, es decir una educación para el pueblo, centrada en la personalidad del niño y una pedagogía que reflexionen sobre la formación de la subjetividad.

En palabra de Jaime Jaramillo Uribe, Pestalozzi como promotor de la educación popular dice que: “fue el primero en ocuparse de una educación para el hombre del pueblo, su pedagogía es, en este sentido, una pedagogía social, en el sentido más amplio (...) como precursor de la educación pública moderna” (Jaramillo Uribe, 2002:96).

Históricamente en el contexto en el cual la revolución francesa y revolución industrial emergieron, trajeron como consecuencia cambios significativos en el sistema educativo, luego, la educación estaba centrada no en la formación, sino en la instrucción, es decir, que se privilegiaba la formación técnica y mecánica con el fin de que las masas pudieran desarrollar un trabajo en la industria en el marco del capitalismo.

7.4.4 *Creatividad como desarrollo de la subjetividad en la educación artística.*

La creatividad según algunos autores a partir de los análisis de Obredors (2007), dice que la creatividad para Romo es una forma de pensar cuyo resultado son cosas que tiene novedad o valor, por otro lado Bruner lo concibe como algo que produce sorpresa y como algo que debe ser

útil, Sternberg por su parte, lo plantea como lo original y apropiado. En este sentido las tres posturas nos permiten tomar elementos para la construcción de un concepto en la cual los niños por medio de la creatividad generan procesos de reflexión y de ideas, que construyeran cosas novedosas y propias, surgidas a partir de su imaginación.

La creatividad es la facultad para crear y la capacidad para transformar el mundo de manera sensible, por ello la concebimos como una categoría clave en la sistematización y análisis del proyecto, los niños durante la práctica se mostraron muy abiertos a las recomendaciones del maestro y su creatividad los llevo a cumplir satisfactoriamente su trabajo de una manera eficaz, creando propuestas autónomas y colectivas donde el estudiante exploro y compartió sus conocimientos y experiencias.

7.4.5 La kinesis comportamental en la expresión corporal

Los códigos kinésicos son aquellos en lo que se hace uso del cuerpo para transmitir una idea. Poner las manos en los labios y después mandar un beso, es un símbolo de afecto, en donde las palabras no son necesarias para transmitir un mensaje. El estudio del sistema gestual han sido las principales fuentes de comportamiento kinésico, tales como: la postura corporal, los gestos, la expresión facial, la mirada, la sonrisa. En esta categoría nos enfatizamos en estos elementos para así tratar de fortalecer la expresión de los niños y evidenciar comportamientos adecuados y no adecuados en la realización del taller. En esta categoría se trató de poner en evidencia la imagen corporal frente a sí mismos como hecho interpretativo indentitario de comportamiento y vivencias dentro de la práctica.

8. METODOLOGÍA

Como dirección metodológica nos basamos en la etnográfica educativa y la investigación acción en educación, por ser los más adecuados para el contexto escolar, en el sentido en que, nos permitió llegar a una realidad concreta e interactuar con los estudiantes, profesores y directivos. Donde la entrevista, el registro audiovisual y la recolección de datos nos permitieron evidenciar la problemática. La etnografía educativa nos ofrece “un estilo de investigación alternativo para comprender e interpretar los fenómenos educativos que tiene lugar en dicho contexto (...) para aportar datos descriptivos de los contextos, actividades y creencias de los participantes en los escenarios educativos” (Esteban, 2003 tomado de Método de investigación cualitativa, p.204).

Por su parte, la investigación- acción como expresa Eliot “interpreta "lo que ocurre" desde el punto de vista de quienes actúan e interactúan en la situación problema, por ejemplo, profesores y alumnos, profesores y director”. Es decir consistió en una relación directa con los estudiantes, en la que dialogamos sobre el hacer educativo y las problemáticas relacionadas con la educación artística.

8.1 Etapas del Proyecto Pedagógico

En esta investigación de tipo cualitativa utilizamos una metodología directa, llevando a que los resultados encontrados en nuestros grupos fueran llevadas más hacia sus actitudes y al valor de cada trabajo artístico realizado por ellos, sin medir en la escala valorativa, a continuación describimos los pasos.

8.1.1 *Etapa Inicial.*

Para la esta parte inicial partimos desde una familiarización con el objeto de estudio

participativo, donde recolectamos datos para reconstruir una realidad observada desde los detalles más significativos, con el fin de implementar el juego dentro de las artes plásticas y la expresión corporal como medio para el desarrollo de la creatividad y el aprendizaje, se realizaron observaciones de tipo etnográfico y descriptivo con maestros y directivos con el fin de evidenciar las posibles dificultades, problemáticas y objetivos en el área de educación artísticas manejado desde su plan de estudios.

8.1.2 *Segunda Etapa.*

En esta segunda etapa, hicimos un análisis teórico que nos dio las bases conceptuales para el desarrollo del proyecto, donde analizamos diferentes enfoques pedagógicos que se ajustaran más a la problemática, así como también los análisis en torno a una didáctica de las artes en la escuela donde el juego tuviera un papel protagónico.

8.1.3 *Tercera Etapa.*

En esta etapa se aplicaron quince talleres a grupos focales, entrevistas a los directivos de la institución educativa, conversaciones con los profesores encargados del área y teniendo en cuenta sobre todo las opiniones de los estudiantes después de cada taller

8.1.4 *Cuarta Etapa.*

Análisis de datos y sistematización: Desglose de cada taller con categorías significativas que nos permitieron analizar los datos y finalmente establecer algunas las conclusiones, en la cual se reflejó que era posible construir una propuesta donde las artes se integraran de tal manera que el estudiante pudiera disfrutar el arte y aprender, donde el juego fue el eje central del proyecto.

9. TALLERES PLANTEADOS EN LA PRÁCTICA

Conjuntamente con el desarrollo de los talleres en la práctica, se tuvo en cuenta la cartilla “Dibujemos con arte” instituida por colegio para el desarrollo de las actividades a realizar en el área de educación artística, esto nos ayudó observar parte de la problemática de la educación artística. Descubrimos que el colegio era más tecnicista que creativo, estableciendo límites para el desarrollo artístico y creativo. Para esto se realizó un cronograma de trabajo en el cual se pudo observar algunos de los objetivos que la cartilla quería cumplir, en relación con los talleres que planteamos.

Los talleres se realizaron con una intensidad de dos horas semanales de 8 a 10 de la mañana en el horario de la clase de artística con los alumnos del grado segundo y tercero. Al final de la práctica los resultados de las muestras artísticas debían ir en una cartelera, puesta en un lugar visible del colegio para que todos los alumnos, docentes y directivos pudieran observar los trabajos elaborados por sus compañeros. A continuación mencionamos las principales características y propósitos de cada taller y seguidamente la estructura básica de la cartilla implementada en la institución.

9.1 Realización de talleres

9.1.1 *Dibujo comparativo de figuras geométricas con objetos cotidianos en relación con el ritmo corporal*

Teniendo en cuenta que es necesario que la geometría y el dibujo entren en contacto con la vida de los escolares. Esta actividad permitió que los niños aplicaran sus conocimientos aprendidos a partir de un trabajo de movimientos rítmicos donde lo corporal fue protagonista. Se relacionó objetos comunes para que los niños encontraran y descubrieran las formas geométricas

que lo componían, en la parte corporal se ideó la manera de que se representara lo aprendido escénicamente el orden físico del mundo se puede representar en forma abstracta con modelos matemáticos y figurativos, en el caso del dibujo es necesario comprender esta idea, pues las figuras geométricas generales nos llevan a figuras más complejas ,además nos permite entender la masa y el volumen de los objetos en el espacio, de igual manera nuestro cuerpo desde una perspectiva analítica lo podemos entender de la misma.

9.1.2 *Viene El Piojo Juancho*

Este trabajo de expresión corporal y musical, se hizo en equipo, donde al final se debía realizar una pintura abstracta sobre lo planteado en la sesión. La actividad también involucraba las partes del cuerpo, algo recreativo y con mayor interacción con los compañeros, aquí se presenciaron más los gestos en la cara y la caracterización del personaje (teatro) ya que trataba del piojo Juancho que hacía variedad de actividades. Era importante saber que él o la que iba a orientar la actividad, primero debía indicar y luego los niños repetirla. La actividad se realizó con un círculo adentro y otro a fuera mirándose de frente, alternando los círculos uno a la derecha y otro hacia la izquierda. Finalmente se recreó con diferentes acciones distintas (llanto, risa, enojo...).

Fotografía 1. Taller “Cuándo un pirata baila”



Fuente: Tomada por Daniel Gerardo Dueñas H.

Fotografía 2. Taller “Mi cuerpo en el espacio”



Fuente: Tomada por Daniel Gerardo Dueñas H.

9.1.3 *La danza y la figura humana*

Fue importante que el niño aprendiera a dibujar la figura humana, como la imagen más significativa. Atraves de la danza se dio la importancia al ser humano en relación con el cuerpo. Para lo que, se estableció una relación del niño con su cuerpo utilizando como herramienta la danza teatro bajo la música colombiana, además se complementó con una actividad de dibujo donde se puede realizar la silueta de la mano y también dibujar la silueta del cuerpo de su compañero.

9.1.4 *Mezcla de colores en el teatro*

Esta actividad permitió el uso del color tratado a partir de los colores primarios: En principio se tomó (los tres colores primarios rojo, azul y amarillo. Se mezcló amarillo con el rojo y nos dio naranja, Luego se mezcla el azul y amarillo para obtener el verde, y finalmente se mezcló rojo y azul que dio como resultado violeta). Donde se pretendía que el niño desarrollara su creatividad, utilizando lo escénico como ejemplo en pequeñas presentaciones, se dio un cuento donde los niños debían representarlo con su cuerpo y con la pintura se hacía un trabajo de narrativo.

“La armonía de los colores debe fundarse únicamente en el principio del contacto adecuado con el alma humana, es decir, en lo que llamaremos el principio de la necesidad interior”. (Kandinsky, 1989:45) en su obra de lo espiritual en el arte plantea que los colores tiene un efecto psicológico que afecta las sensaciones y emociones del individuo, el color ejerce una fuerza psíquica que a partir del principio de necesidad interior nos invita construir un camino en pirámide hacia lo espiritual. Debido a que, “El alma se hunde hasta el fondo de la pirámide, porque la humanidad sólo busca el éxito externo, haciendo caso omiso de las fuerzas espirituales”.

9.1.5 *Manejo de sombras en el dibujo y la danza*

El manejo de sombras tenía como objetivo que el niño aprendiera las propiedades de la perspectiva, para dar realce, profundidad y volumen, así como también, el trabajo del brillo y luz en los dibujos. Todo este trabajo fue acompañado de la danza con música clásica para que cada niño percibiera las diferentes sombras. La finalidad era que reforzaran la idea la perspectiva en un dibujo, donde la tridimensionalidad en la construcción de cuerpos con volumen y masa era fundamental. Se inició con movimientos suaves que le ayudaron al cuerpo a entrar en una relación directa con el trabajo. Durante este se mostraron las formas que brindó la sombra humana, Se le enseñó al niño a observar el objeto, donde se tomó como ejemplo una fruta. Esto permitió que los niños afianzaran la observación, por ejemplo: donde le da la luz, el color es más intenso, más elevado o más claro etc.

9.1.6 *Cuando un pirata baila*

Con el propósito de trabajar el ritmo y la motricidad gruesa en la danza teatro, esta actividad consistió en involucrar todas las partes del cuerpo incluyendo las palmas, cabeza, hombros, pecho, cadera, rodillas y pies con un canto particular alusivo a un pirata que era llamativo para los niños, también antes de hacer su presentación se pudo hacer libremente una corta historia referente al personaje. Generalmente el público se iba haciendo en círculo y en el suelo, según iba aumentando la actividad los niños iban interactuando y cantando, se repetía de principio a fin y viceversa haciendo memoria de cada parte del cuerpo. Era importante saber que él o la que iba a orientar la actividad, primero la debía indicar y luego los niños la repetirían.

9.1.7 *Actividad de dibujo- técnica de neón*

En un primer momento, se tomó la hoja de cartulina y se pintó con los crayones de colores, como se quiera, teniendo en cuenta que los colores fueran lo más llamativo posible. Luego que se hubiera pintado con colores, se repintada con el color negro cubriéndolo todo. A continuación de haber cubierto todo de crayón negro, se le hecho el fifí o el betún negro por toda la hoja. Después en otra hoja se elaboró el dibujo y se traspasó a la cartulina, este dibujo podía ser calcado o creado. Se terminaba los detalles repasando el dibujo normal. Finalmente al tener el dibujo hecho se colocaba encima del cartón paja como soporte para que no quedara tan débil con la cinta.

9.1.8 *Creatividad: explorando su arte*

Con el fin de que niño desarrollara su creatividad y habilidad por medio de los sentimientos y sensaciones, y que pudiera experimentar lo que había en su entorno y lo diera a conocer, se esbozó la idea de entorno y contexto afectivo. Aquí se pudo realizar con los niños observando lo que tenían a su alrededor ejemplo, si un niño iba a dibujar un balón tenía que ubicar el sitio e

imaginar antes su color para representarlo. Donde también podían hacer dibujos de siluetas, trabajar libremente el arte que desearan, bien fuera inventando una coreografía o realizando pequeños monólogos actorales.

9.2 Trabajos a partir de la cartilla “dibujemos con arte”

El contenido de esta cartilla esta plateado en cuatro unidades: la unidad uno trabaja el punto y la línea, la unidad dos el color, la unidad tres luz y sombra y la unidad cuatro hace una integración de técnicas:

9.2.1 Tema: trazos de tempera

Se explicó la guía para trabajar y se elaboraron dibujos de las páginas 12 – 13. Donde se pudo evidenciar que casi todos lograron entender y pintaron el dibujo, se notó que unos niños trabajan más rápido que otros, es decir lo hacen con pasión o simplemente les gustar el arte de la pintura. Con esta actividad el niño desarrolla la atención y la observación.

9.2.2 Tema: Vitral

Esta actividad consistía en pintar el vitral con los colores fríos como esta en la muestra. El azul y el verde son los colores fríos al mezclarlos con el negro y el café se obtiene las sombras. Páginas 54-55. Esto es una actividad realizada por un alumno todos los niños se motivaron con esta actividad y todos elaboraron su vitral, desarrollando su habilidad manual.

9.2.3 Tema: Pintar El León

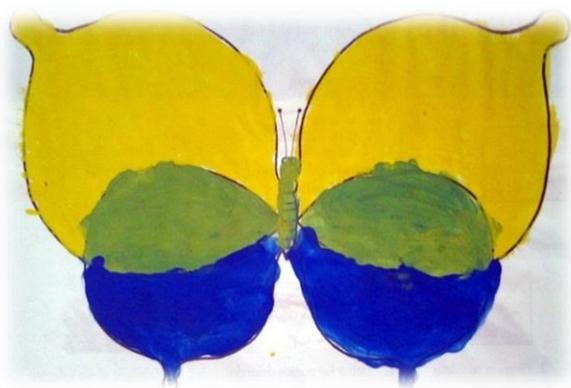
Consiste en pintar el león con temperas usando los tonos de color indicados en la página 62 – 63. En esta actividad los niños desarrollaron la atención y la coordinación visomotriz realizado en

el grado 2° y el 17 de abril – los niños trabajan en su cartilla (grado segundo), tercero trabaja ejercicios de expresión corporal.

9.2.4 *Tema: Cuento La Mariposa*

La actividad consistía en pintar la mariposa con amarillo y azul, según la muestra para formar el color verde en los espacios intermedios.

Imagen 2. Mariposa realizada por los niños del colegio SINTRAFEC



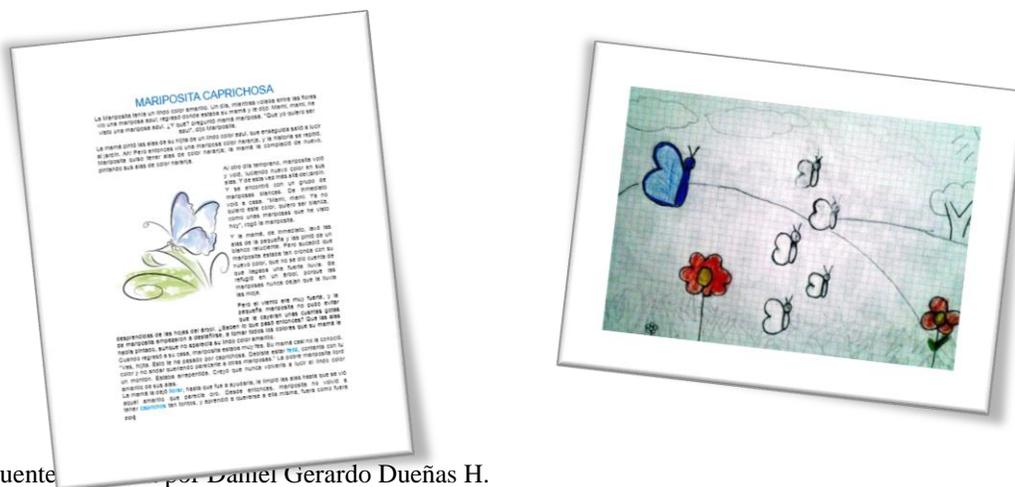
Fuente: Tomada por Daniel Gerardo Dueñas H.

Todos niños cumplieron la actividad, desarrollaron la atención y también su habilidad visomotriz, esta actividad es un ejercicio muy bueno para aprender a distinguir los colores primarios y los secundarios.

9.2.5 *Tema: Todos los niños de segundo pintaron la mariposa*

Para la clase de los niños de grado tercero nos inventamos un cuento de la mariposa, después de esta lectura les dimos la libertad de dibujar y colorear a su gusto.

Imagen 3. Otros dibujos de mariposas pintadas



Fuente: *El cuento de las mariposas* por Daniel Gerardo Dueñas H.

Los niños desarrollaron su imaginación, casi todos elaboraron varias mariposas, el cuento les gustó, fue una actividad que los relajó gracias al trabajo al aire libre.

9.2.6 *Tema: mi cuerpo en el espacio*

Esta actividad consistía en dejar que el niño relajara su cuerpo y lo dejara ir por el espacio realizando movimientos armónicos, desde aquí los niños debían imaginar figuras en una determinada situación bien podían ser astronautas en la luna, o pilotos de carreras, el objetivo de esta actividad era perder el miedo escénico, observar la coordinación que tenían con su cuerpo en la ejecución de los movimientos y sobretodo observar el trabajo creativo que realizaban en las acciones.

9.2.7 *Tema: figuras con los números romanos*

Para esta actividad trabajamos con la cartilla en el taller sobre imágenes a partir de los números romanos, los primero que todo trabajaron el juego “El rey manda” las posiciones de

algunos de los números romanos, seguida a esta actividad se formaron grupos los cuales en sus cartillas iban plasmando figuras teniendo como base algunos números romanos.

Fotografía 3. Taller “Representa figuras con los números romanos”



Fuente: Tomada Por Diana Victoria Narváez P

10. VALORACIÓN Y ANÁLISIS DE CATEGORÍAS

Tabla 1. Valoración y análisis de categorías

Categorías	Como se evidenció en los niños
El Juego como representación lúdica en la educación artística	Los niños sintieron el cambio en la manera como se desarrollaron los talleres, en el sentido en que fue una didáctica en la cual el juego estuvo presente en la mayoría de las actividades, el ambiente que se noto fue agradable y activo donde la interacción con los niños fue constante.
Proxémica de la expresión corporal y plástica	Esta categoría permitió comprender el concepto de las relaciones de proximidad en los niños, develando que en la práctica hubo ciertas tensiones a la hora de relacionarse con los demás, por diferencias, por gustos particulares o por querer ser los mejores. Algunos niños manifestaban que querían trabajar solos y otros, por el contrario armaban <i>recocha</i> .
El Tecnicismo en la educación tradicional	El tecnicismo ha imperado en la educación tradicional. En el caso de la educación artística se evidencio fuertemente un adiestramiento por parte del profesor, en el desarrollo de planos y el dibujo técnico, sin embargo la crítica no estaría en el uso de técnica, sino en el exceso de la técnica como eje central de la formación, si bien las emociones y la sensibilidad son importante para el sujeto, la técnica ayuda al progreso de la humanidad.
Creatividad como desarrollo de la subjetividad en la educación artística	La imaginación e inteligencia son fundamental porque la primera nos permite plantarnos problemas nuevos y la segunda nos permite resolverlos (según Matilde Obredors), en esa medida, la creatividad se convierte en un componente para el desarrollo del aprendizaje. Desde esta categoría evidenciamos que los niños experimentaron con el arte, mundos imaginarios, capases de ser representados a partir del sentir y del pensar.

La kinesis comportamental en la expresión corporal	La gestualidad y los signos perceptivos en el comportamiento, jugaron un papel central, a partir de aquí notamos las expresiones de los niños en relación con sus compañeros y consigo mismo, a la hora de hacer las actividades. Donde el lenguaje no verbal fue importante como mecanismo de comunicación y de trasmisión de sentidos.
---	--

Fuente: Elaboración propia

11. PROGRESO Y EVALUACIÓN DE LOS TALLERES

Tabla 2. Progreso y evaluación de los talleres

Talleres	Evolución y resultados
<p>Dibujo comparativo de figuras geométricas con objetos cotidianos en relación con el ritmo corporal</p>	<p>Esta actividad permitió que los estudiantes, desarrollaran la capacidad de observación para poder tomar decisiones sobre la imagen a elabora, concientizándose que cada objeto en el espacio tiene una abstracción ubicada en el plano de la geometría. Y que esa relación ocupa un lugar en el espacio- tiempo en el que habitamos sujeto-objeto.</p>
<p>Viene el piojo Juancho</p>	<p>A partir del relato del cuento, se buscó que los niños y las niñas entraran en un ambiente narrativo que los llevara a imaginarse la historia para luego a partir de una interpretación y la actuación subjetiva lo representaran de una forma abstracta. Se interactuó a media que se iba contando la historia donde se evidenciaron las relaciones de proximidad.</p>
<p>La danza y la figura humana</p>	<p>En esta actividad se pretendía concientizar a los estudiantes, que aprendieran a reconocer su cuerpo como elemento escénico y comunicacional que representa nuestro ser, el cuerpo trasmite como forma de representación modos de comportamiento, actitudes etc. Que constituyen la personalidad del niño.</p>
<p>Mezcla de colores en el teatro</p>	<p>El color afecta las emociones, como lo había dicho Kandinsky, el arte debe propender hacia lo espiritual, el sujeto tiene una necesidad interior que no la puede llenar con la razón, sino las emociones</p>

Y los sensibilidad, es decir a través de la percepción y la forma como nos conmueve, por ello este taller permitió que los niños tuvieran un contacto directo con la experiencia del color buscando que el estudiante descubra sensaciones en la naturaleza a partir de su desplazamiento en su entorno donde la parte escénica tiene lugar.

Manejo de sombras en el dibujo y la danza

La tridimensionalidad nos enseña que los objetos con cuerpo, volumen y masa en un dibujo es posible representado a partir del concepto de perspectiva, afianzado la idea de que los objetos que ocupan un lugar en espacio reflejados por la luz, produce gran variedad de sombras y tonalidades, por esta razón esta actividad fue de vital importancia permitiendo que los niños se desarrollaran sus capacidades perceptivas, y a la vez reforzar la idea de tanto los objetos como nuestro cuerpo son materia, y que por consiguiente la luz se proyecta de igual manera que en cualquier ente en el universo.

cuando un pirata baila

Aquí se fomentó la participación colectiva de todos los estudiantes, donde la narrativa del cuento guiaba la actividad, los niños asimilaban el reconocimiento de su cuerpo como imagen comunicativa y emisora de sensaciones. Se trabajó el ritmo y la motricidad involucrando las partes del cuerpo dentro de una narrativa descriptiva y participativa donde la memoria jugó un papel central.

Actividad de dibujo- técnica de neón

Este trabajo permitió que los estudiantes comprendieran la diversidad de las propiedades del

	color, a partir de la idea de luminosidad y contraste, desplegando sensaciones de armonía y de tranquilidad dependiendo de la intensidad tonal de los colores.
Creatividad: explorando su arte	Habermas en “Conocimiento e interés” plantea tres tipos de investigación, interés técnico, interés práctico e interés emancipativo, el primero como crítica en la cual los sistemas filosóficos han privilegiado la razón humana para el progreso de la humanidad, el interés práctico radicaría en la posibilidad de la aplicación teórica para el desarrollo tecnológico y científico y finalmente y más importante sería el interés emancipatorio donde la autonomía del ser humano tendría lugar como sujeto en <i>el mundo de la vida</i> según Husserl ² . Para comprender el sentido del ser humano y su conciencia así como la libertad y su lugar en el mundo. Aquí se dio libertad a los niños en la creación artística, donde experimentaron las posibilidades del arte.
Trazo de tempera	Se evidenció que a los niños les gusta la actividad, dejan su atención sobre el taller, aunque como en cada aula algunos niños terminan primero que otros
Vitral	Se mostraron colores fríos pero en la ejecución del taller se pudo observar se encontraban motivados y desarrollaban su habilidad manual
Pintar el león	Para este taller los niños se muestran con la

² El ser humano como investigador lógico ha olvidado la relación hombre-mundo: “Lo anterior le permitía a Husserl explicar cómo el objeto presenta un sentido que excede el del contenido concreto de cada vivencia particular”. (Herrera Restrepo: 252). Husserl. *En la crisis de las ciencias europeas*, plantea que la ciencia no es suficiente para el progreso de la humanidad, por consiguiente la filosofía debe preocuparse por la conciencia y los problemas de la vida terrenal.

	disposición pero se pudo observar que por ser un taller limitante donde la cartilla definía los colores, no le dieron la mayor atención posible, aunque el objetivo fuese la coordinación viso motriz
Cuento la mariposa	Sobre esta actividad se pudo evidenciar como a través del cuento los niños pueden dejar que la imaginación los aborde fácilmente, se obtuvo de ellos mayor participación y el taller como resultado se evidencio como ellos distinguen los colores primarios y que resultado se obtiene a partir de la mezcla de estos
Mi cuerpo en el espacio	En este taller se obtuvo que el juego a través de la mímica no solamente sirve para relacionarse consigo mismo sino con los demás y esto fue lo que se obtuvo, donde los niños en el casos de algunos se les noto la poca coordinación que manejan de al distinguir de manera rápida sus lados diestro e izquierdo de su tren inferior y superior
Figuras con los números romanos	Evidenciamos que en este taller los niños muestran mayor interés y creatividad, que al realizar los ejercicios corporales y al plasmarlos sobre el libro, se obtuvo un trabajo creativo ya que la mayoría de los niños y niñas realizaron un cuento a partir de las figuras

Fuente: Elaboración propia

12. HALLAZGOS

Se encuentra una concepción del concepto poco significativo de educación artística en la institución educativa y la valoración cuantitativa al trabajo de los estudiantes, sobre todo en los niños nos deja claro el concepto que teníamos al comenzar esta investigación, de cómo la educación artística es una área de poca importancia y su calificación no es la adecuada

Se planeó que el trabajo para la práctica fuera basado sobre la cartilla que estaban manejando para la clase, ya que nos permitió corroborar que la problemática principal de la educación artística en el colegio es el valor técnico del trabajo y como la educación artística no era incorporado con otras artes como la expresión corporal. Es así como volvemos a reafirmar sobre nuestra pregunta problema “¿Cómo integrar las artes plásticas y la expresión corporal desplegando el juego como estrategia de exploración- aprendizaje en los niños y niñas de los grados segundo y tercero de la Institución Educativa Sintrafec?”

Se eligieron los trabajos de continuidad en la cartilla, observando así como el trabajo manual que se daba allí, califica cuantitativamente a los estudiantes.

Se realizó entrevistas a los docentes encargados del área, sobre todo en primaria, entrevista la cual se negaron a responder, y fue allí donde se tuvo una conversación con la rectora del plantel, donde, según ella, justificaba que la educación artística era manual, porque les permitía a los niños desarrollar su motricidad fina y coordinación viso motriz; en el desarrollo de la investigación se pudo encontrar que la mejor didáctica para lograr estos objetivos que la rectora del plantel se trazaba era utilizar el juego como herramienta didáctica para trabajar sobre dos expresiones como lo son la corporal y la plástica, así lograr una mayor integración de los estudiantes y el docente; frente a ello, se pusieron algunos talleres autónomos, para observar el

contraste, que se presenta, entre una educación artística creativa y una educación artística tecnicista, observando los cambios positivos en los y las estudiantes.

Se encontró cómo varía el contraste de los estudiantes en una clase con límites y tecnicista, a diferencia de una clase libre y creativa, donde haya mayor participación del docente.

El juego como una herramienta didáctica no solo desarrolla las relaciones sociales, sino lingüísticas y actitudes de liderazgo en los niños para lograr un mayor desarrollo corporal.

En los talleres autónomos se encontró que los niños y las niñas no solamente plasmaban su imaginación sino su perspectiva sensible hacia lo que estaba representando

13. CONCLUSIONES

En este punto podemos conceptualizar las nociones ya mencionadas en las categorías, que nos permiten tener un acercamiento al contexto, y observar la problemática. Con estos significados deducimos que la educación artística más allá, del hacer práctico, permite acercarnos a las personas y conocer los verdaderos sentimientos, máxime cuando, con el juego pudimos visualizar más su desarrollo no solo intelectual, sino sensible. A raíz de que, nos encontramos con un concepto de educación del siglo XIX, donde la educación era más tecnicista que creativa, en el que se calificaba cuantitativamente al alumno, observando que solo se trabajaba en una de las líneas de las artes (pintura y dibujo), conceptualizándolo como trabajo manual, dejando de lado las otras artes como lo son el teatro, la danza y la música, y como ellas permiten, en el aula, un trabajo corporal completo con los niños y así pudieran desarrollar más su creatividad.

La educación artística es una herramienta fundamental en la formación de sujetos, ya que a través de ella, podemos trabajar la mayoría de cualidades: capacidades cognitivas, creativas y sociales del ser humano. Para los que enseñamos educación artística, no solo nos faculta para enseñar; sino para adquirir responsabilidad, compromiso, vocación y amor por lo que hacemos, nos permitió ver de manera más sensible al niño y apreciar todos sus esfuerzos, argumentamos que la educación artística no es solo una sola línea de trabajo (manualidades) sino que las unas se integran con las otras, para lograr mayor potencial artístico y sensible en las personas.

BIBLIOGRAFÍA

Aguirre, I. (2007). *Enfoques de la educación artística*. Conferencia “Modelos para la educación artística”. Bogotá.

_____. (2005). *Teorías y prácticas en educación artística*. Barcelona: Octaedro.

Chalapud, Omar, S. M. & Garantiva, A. (2014). *Me muevo, me expreso, me integro, una manera de fortalecer la expresión corporal desde el juego dramático en los niños del grado segundo de la Institución Educativa Don Bosco de Popayán*, PPI.

Davis, F. (2010). *La comunicación no verbal*. Madrid: FGS

Del Castillo, R. (2001). “Juegos, diálogos e historia”, en *Intersticios*, 14 y 15.

Díaz Mejía, H. Á. (2006). *La función lúdica del sujeto: una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas*, Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio. Colombia. ISBN:9582008784 v.

Eliot J. (2000). *La investigación- acción en la educación*, 4. Morata, S. L.

Gadamer, G. (1991). *La actualidad de lo bello* Ediciones Paidós I.C.E. U.A.B.

Gardner, H. (1994). *Estructuras de la mente: la teoría de las inteligencias múltiples*, 2 ed. México: Fondo de Cultura Económica.

Herrera Restrepo D. Artículo: Husserl y el mundo de la vida. Disponible en:

<file:///C:/Users/DANIEL/Downloads/Dialnet-HusserlYElMundoDeLaVida-3703031.pdf>

Jaramillo Uribe, J. (2002). *Historia de la pedagogía como historia de la cultura*. 4ª ed. Alfaomega –Uniandes.

Kandinsky, W. (1989). “De lo espiritual en el arte”. *La nave de los locos premia*.

Muñoz Correa K. (2015). *Departamento del Cauca*. Medellín. Disponible en:

<https://www.emaze.com/@AILILWRI/departamento-del-cauca>

Sitio web del municipio de Popayán, Cauca, Colombia. *Nuestro Municipio – Comuna 4*.

Disponible en: <http://popayan-cauca.gov.co/faq.shtml?apc=I-xx--1372955&x=1364196>

Mapa Cauca en Colombia. Disponible en:

<https://www.google.com.co/search?q=mapa+cauca&espv=2&biw=>

Obradors Barba, M. (2007). *Creatividad y generación de ideas: Estudio de la práctica creativa en cine y publicidad*. Aldea Global.

Orueta, S. D. (2013). “Gadamer: El arte entendido a través del juego”, *Scientia Helmantica. Revista Internacional de Filosofía*, 2, noviembre. ISSN: 2255-5897. Disponible en: http://revistascientiahelmantica.usal.es/docs/Vol.02/05.Sebastian_Orueta.Gadamer,El_arte_entendido_a_traves_del_juego.pdf

Pastor Prada, R. (2012). *Las artes plásticas y danza: propuesta para una didáctica interdisciplinar*. (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid.

Sandin, E. (2003). *Método de investigación cualitativa*.

Stokoe (1967) citado en *Expresión Corporal en el Aula de Primaria: su didáctica* (2008)

ANEXOS

Anexo A. Fotografías y evidencias



Cartilla Dibujemos Con Arte
Tomada Por Daniel Gerardo Dueñas H



Taller Trazo De Tempera
Tomada Por Diana Victoria Narváez P



Taller Dibujo Geométrico
Tomada Por Diana Victoria Narváez P



Taller la danza y la figura humana
Tomada Por Daniel Gerardo Dueñas H.



Muestra De Talleres
Tomada Por Diana Victoria Narváez