

**El dibujo como estrategia lúdica para fortalecer la expresión artística en la
educación básica y media**

Trabajo de investigación presentado para optar al título de
Especialista en Pedagogía de la Lúdica,
Fundación Universitaria Los Libertadores

Beatriz Elena Orrego Gallego

Medellin, 2017

Copyright © 2017 Beatriz Elena Orrego Gallego. Todos los derechos reservados.

Resumen

Este trabajo presenta una propuesta alternativa para involucrar la pedagogía de la lúdica en el área de Educación Artística, desarrollada en la Institución Educativa Rural La Carbonera del municipio de Andes, con los estudiantes de los grados noveno y décimo. El proyecto surge debido a la poca motivación de los estudiantes frente a los procesos artísticos, ya que estos no han tenido un tratamiento que les permita expresarse y experimentar a partir de diferentes técnicas. En este caso se trabajó a partir del dibujo simplificado para realizar composiciones y texturas, con el objetivo de diseñar talleres lúdicos que promuevan el reconocimiento de capacidades creativas en los estudiantes. Para ello, se utilizó como estrategia metodológica la Investigación acción participativa de tipo cualitativo, para comprender, intervenir y describir las tensiones, procesos y experiencias pedagógicas. Se tomó una muestra de un grupo de 18 estudiantes, que dieron cuenta del proyecto desarrollado a partir de una entrevista grupal y un conversatorio sobre este. Finalmente se hacen unas conclusiones que muestran alternativas para trabajar el área de artística desde la pedagogía de la lúdica y deja el camino abierto a futuras investigaciones sobre el tema.

Palabras clave: Dibujo, arte, lúdica, naturaleza, artística.

Abstract

This piece of working presents an alternative an proposal to involve the area of ludic pedagogical in the artist subject education. It is developed in the educational Institute La Carbonera in Andes town whit the students, who belong to ninth and tenth grade. This suggestion emerges due to the lack of student's motivation in the artistic processes. Since these ones have not been accurate ways that allow them to express and to experience from different technics. In this case it one worked from the simplified drawing to create compositions and textures, with the aim of designing ludic activities that promote the recognition of student's creative skills. For this, is used methodological strategy participative action researching, for, comprehending, intervening and describing the tensions, processes and pedagogic experiences. It was based on a sample from a group work 18 students, who accounted for the project carried out from a group work interview and discussion about this. Finally is works whit some conclusions that show different ways for working in this field from the ludic pedagogical statements and it leaves the legacy to the foster future investigations about the topic.

Keywords: Drawing, art, ludic, nature, artistic.

Contenido

Capítulo 1 Problema.....	7
1.1 Planteamiento del problema	7
1.2 Formulación del Problema	8
1.3 Objetivos	8
1.3.1 Objetivo General	8
1.3.2 Objetivos Específicos	9
1.4 Justificación.....	9
Capítulo 2 Marco Referencial	13
2.1 Marco contextual.....	13
2.2 Antecedentes	16
2.3 Marco Teórico	19
Capítulo 3 Metodología.....	28
3.1 Tipo de investigación	28
3.2 Población y muestra	29
3.3 Instrumentos	29
3.4 Análisis.....	30
3.5 Diagnóstico	35
Capítulo 4 Propuesta didáctica.....	38
4.1 Un bosque de texturas	38
4.2 Descripción de la propuesta	38
4.3 Justificación.....	39

4.4 Objetivos	40
4.5 Estrategias y actividades	40
4.6 Personas responsables	46
4.7 Beneficiarios de la propuesta	46
4.8 Recursos	46
4.9 Indicadores de logros	47
4.10 Evaluación y seguimiento	48
Capítulo 5 Conclusiones.....	49
Referencias bibliográficas	54

Capítulo 1

Problema

1.1 Planteamiento del problema

En los estudiantes de la Institución Educativa Rural La Carbonera, ubicada en el municipio de Andes, Antioquia. Los estudiantes de 9° y 10° manifiestan inconformidades respecto a la monotonía de las clases de artística, su falta de sentido y la obligatoriedad para realizar las actividades que hace que los estudiantes no tengan una mirada positiva frente a lo propuesto y muestren apatía por expresar gráficamente sus sentimientos e ideas. Esto, se evidencia en los trabajos que presentan carentes de estética, creatividad y motivación. Y a pesar de que los docentes buscan llevarlos a expresarse a través del arte, sus estrategias carecen de procesos lúdicos y los estudiantes no muestran interés sobre los talleres realizados.

En parte, esto se debe a que en los últimos años las planeaciones para el área de educación artística no han sufrido cambios significativos y no se ha dado una actualización o contextualización de los contenidos del área. En la malla curricular no se entrelazan los conocimientos, las habilidades y destrezas de expresión con las necesidades e intereses de los estudiantes y el manejo de materiales no incluye por ejemplo herramientas propias del entorno escolar que motiven al estudiante y lo proyecten para expresarse y asimilar temáticas que favorezcan el crecimiento o fortalecimiento de su personalidad y el desarrollo de su imaginación y creatividad.

Por otro lado, la educación del estudiante se ha centrado en las ciencias exactas y en pro de unos resultados de pruebas estandarizadas como las pruebas Saber, por ello, se le da un lugar hegemónico a áreas que allí se evalúen. El área de artística, por lo contrario, pasa a un segundo plano, muchas veces mal considerada “asignatura de relleno”. Así, la educación se vuelve racionalista y las artes, la creatividad, la intuición, la imaginación, la percepción son consideradas dimensiones menores, prescindibles y accesorias.

Y a pesar de que esta área es propicia para potenciar procesos de creación en los estudiantes, la descontextualización, la carencia de procesos lúdicos, la obligatoriedad, la relevancia a las pruebas saber y todos los aspectos ya mencionados, hacen que los estudiantes y en especial, aquellos de los grados superiores (novenos a undécimo), teman expresarse a través del arte y del dibujo y se desmotiven por estos procesos.

1.2 Formulación del Problema

¿De qué manera el dibujo artístico, como expresión lúdica, permite reconocer capacidades creativas en los estudiantes de los grados 9° y 10°, de la básica secundaria y media vocacional, en la Institución Educativa Rural La Carbonera?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Implementar talleres lúdicos en el área de artística, que promuevan el reconocimiento de capacidades creativas en los estudiantes de los grados noveno y décimo de la Institución

Educativa Rural La Carbonera, para proponer alternativas que favorezcan su expresión creativa y su participación en el desarrollo comunitario.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Identificar tipos de talleres lúdicos que faciliten el desarrollo de la creatividad y la afinidad por el dibujo en los estudiantes de los grados 9° y 10°.
- Diseñar estrategias metodológicas que promuevan el reconocimiento de capacidades artísticas en los jóvenes de 9° y 10°
- Desarrollar talleres lúdicos, orientados a motivar la observación, la sensibilidad hacia el entorno, el diseño de texturas y composiciones.
- Evaluar el impacto generado a través de los talleres de dibujo, en los estudiantes.

1.4 Justificación

La educación debe abrir su mirada y procurar en el ser humano, una dinámica de formación desde la creatividad, impresa en las áreas del aprendizaje, desde la valoración del propio ser y de sus entornos, donde el estudiante pueda apasionarse por los trabajos realizados, con talleres donde se ponga en juego la imaginación y la creatividad que lo proyecten hacia una construcción personal sólida.

La educación debe ser, un puente con la vocación y la sensibilidad del estudiante, que no solo contribuya a la memorística, a la comprensión de conceptos y a la resolución de problemas cuantitativos, sino también a aquellos saberes que potencien la expresión, la

creatividad, la sensibilidad estética, entendiendo al estudiante como un todo: físico, mental y espiritual. Formarlo en estas tres dimensiones, con aprendizajes también fundamentales para la vida pueden ayudarlo a comprenderse, a tener un pensamiento autónomo y a proyectar sus habilidades, destrezas y emociones en su futura vida profesional.

De esta manera, el arte es un camino para formar integralmente al estudiante, es decir, no solo para el hacer, sino también para el ser. La época actual exige no solo personas con la técnica sino también humanas, creativas, que puedan relacionarse con el otro; porque en estos tiempos contingentes, donde hay tanta información, tecnología, ausencia de sentido y motivaciones, hay muchas personas con un “saber hacer” pero no todas con un “saber ser”. Así, aprender a relacionarse con uno mismo y con el otro es una condición para la vida personal y social.

Por lo tanto, dentro de este proyecto se pretende llevar a los estudiantes clases dinámicas, motivantes y con contenidos propios de la etapa de crecimiento, explorar, expresarse a través del dibujo para que salgan de su timidez, de esos abismos de intromisión, a través de la expresión e imaginación, cooperante en la formación integral del individuo. Se buscó sacarlos de las posturas cotidianas, del espacio rutinario, a través de salidas de campo para que observaran su entorno, indagaran en este y lo miraran con ojos nuevos.

Así, se hizo necesario un nuevo tratamiento en las temáticas y la inclusión de procesos lúdicos que propendan mejores resultados, apuntándole a la cultura de la creación y a la motivación artística. Se desarrolló un trabajo de observación y de motivación con los estudiantes, que les permitiera la asimilación de conceptos que primero pasaran por la

práctica, la clase abierta, la dinámica artística, la libertad de expresión, con una propuesta de temática acordes al entorno escolar y natural, en donde puedan tomar herramientas de su contexto para trabajar y expresar ideas modernas, es decir, temáticas de su interés, para que realicen trabajos llenos de creatividad, en donde su expresión personal les permita reconocer las posibilidades artísticas.

Esta propuesta busca que los estudiantes puedan manifestar espontáneamente su personalidad, ya que el dibujo tiene una función liberadora de cargas tensionales y propende por el desfogue del sentido estético y artístico, a través de la comprensión y creación de imágenes y conceptos relacionados con las artes plásticas, entendidas como fundamento del desarrollo de habilidades sensoriales que coadyuvan en la asimilación de conceptos en las demás áreas del conocimiento encargadas a la escuela.

Específicamente, el dibujo, permite aprender a observar, a analizar y adquirir una memoria visual. Por ello, en un contexto educativo como La Carbonera, donde el área de artística no ha logrado tener un impacto en los estudiantes, se exploró a la par con los estudiantes, para aprender a observar, a elegir un elemento en el que encontraran formas que los cautivaran y a expresarlas con trazos; para que se fueran sensibilizando espontáneamente ante la técnica del dibujo encontrando en él, un medio de expresión de su entorno y de sus perspectivas.

Es por ello que adquiere relevancia esta propuesta de intervención en el que se plantea un proyecto, en el que la lúdica y la creatividad, van de la mano en el proceso formador, gracias a sus aportes a la apertura de mentes, a la dinámica que el joven actual exige, a la

conexión estratégica que permite una clase abierta en temáticas y que puede transversalizarse y hacer aportes significativos a las otras áreas.

Capítulo 2

Marco Referencial

En los siguientes apartados: se contextualiza el campo donde se desarrolló la investigación, se develan los conceptos que fueron punto de partida para esta tarea investigativa y que permiten comprender las categorías centrales, y fundamentarlas desde enfoques y autores en función de esta propuesta de investigación.

2.1 Marco contextual

El municipio de Andes, está localizado en el suroeste del Departamento de Antioquia, limita con los municipios de Pueblo Rico, Jericó, Jardín, Betania, Hispania y con los departamentos de Risaralda, Caldas y Chocó. Cuenta con los corregimientos de Tapartó, Santa Rita, Santa Inés, San José, Buenos Aires, La Chaparrala y San Bartolo, en este último, está ubicada la Institución Educativa Rural La Carbonera, donde se desarrolló el proyecto aquí planteado.

Según el Censo Nacional Poblacional de 2005, la población total del municipio de Andes es de 41.591 habitantes, la población de la cabecera municipal es de 19.176 habitantes y el sector rural 22.415 habitantes (Alcaldía de Andes, 2016, párr.1).

Las actividades económicas de mayor importancia son la agricultura, la ganadería, la minería y el comercio; se destaca la ganadería vacuna, se explotan minas de oro y hay reservas carboníferas. Los principales cultivos son café, plátano y banano, caña, frijol, maíz, yuca, frutales y tomate.

A nivel urbano el municipio cuenta con cuatro instituciones educativas: Marco Fidel Suárez, María Auxiliadora, Juan de Dios Uribe (diurno y nocturno) y San Juan de los Andes. A nivel rural hay una Institución por cada corregimiento y además cada una cuenta con varias sedes, en las diferentes veredas, que antes eran Centros Educativos (Alcaldía de Andes, 2016).

Imagen 1. Institución Educativa Rural La Carbonera



Autor: Beatriz Elena Orrego

Específicamente, el proyecto se desarrolló en la Institución Educativa Rural La Carbonera, ubicada en el municipio de Andes, Antioquia, con los grados 9° y 10° de la básica secundaria y media técnica, bastante heterogéneo y con edades entre 14 y 17 años, con jornada única y un promedio de 18 estudiantes por grado.

La institución se encuentra ubicada a 5 km de la cabecera del municipio con vías carreteables y su entorno es totalmente rural, sus estudiantes pertenecen a familias campesinas propietarios de pequeñas parcelas y un pequeño porcentaje son agregados (administradores) de fincas.

Según el Proyecto Educativo Institucional (PEI), se busca “formar personas integrales, con un pensamiento pluralista, crítico que les permita participar y liderar procesos individuales y colectivos” (2015, p.12). Su pedagogía es Social Integradora, desde esta perspectiva se concibe la educación como un medio para señalar caminos, donde el docente cumple la función de un orientador mediante pautas y estrategias de trabajo iniciados desde el preescolar hasta el último grado, y así, los estudiantes se incentiven a profundizar y comprobar los conocimientos adquiridos.

Desde esta pedagogía y dentro de los objetivos planteados en el PEI, se habla de una formación de los estudiantes, en cuanto a potenciar el espíritu científico, el desarrollo de técnicas científicas para intervenir en el entorno rural, y se habla también de una formación humanística e integral en la que tiene relevancia la expresión artística (educación artística), ya que sensibiliza, promueve la creatividad, la resolución de problemas y conocimientos sobre la cultura.

Sin embargo, en la práctica el área de artística no ha tenido la relevancia mencionada a pesar de ser fundamental dentro de la formación integral que se propende para el estudiante de esta institución. El profesor no suele ser idóneo en el área, las metodologías no son bien logradas y esto hace que los estudiantes no se motiven por el área de artística, como dice Estanislao Zuleta (En “Carta al maestro”), los docentes también enseñan con la pasión que sienten por su área de conocimiento, sino es así, esta desidia se la transmiten a sus estudiantes.

Una de las razones sobre la poca relevancia que se le da a esta área, es también que no es tomada en cuenta en las pruebas de estado, sin embargo, puede contribuir a la potenciación de aptitudes y actitudes que se originan en lo personal y se proyectan hacia la sociedad. Igualmente, en el colectivo regional y de este sector (corregimiento San Bartolo) la fuente

principal de ingresos es la recolección del café y por ello, a este tipo de actividades se les da más importancia que a ciertas habilidades artísticas.

Por esta misma razón, en los hombres prevalece la motricidad gruesa y en pequeño número la fina; en las chicas prevalece la motricidad fina y un pequeño porcentaje gruesa, a pesar de que un gran número iniciaron estudios en la institución desde preescolar, las ejercitan poco debido al trabajo del campo y uso de aparatos electrónicos (celulares).

Las malas posturas corporales, la inadecuada movilidad de los miembros y su afectación a la hora de realizar las actividades de dibujo, dificultan el alcance de una posición y la alineación correcta, afectando la sensación de bienestar.

De esta manera, surge este proyecto, de la necesidad de incluir en el ambiente institucional, prácticas relacionadas con la expresión artística a través de estrategias metodológicas que insten a los jóvenes al aprendizaje del dibujo y sus variables y que éstas contribuyan a despertar el interés como manifestación lúdica y así desarrollar la creatividad, mejorar la observación, el diseño, la interpretación visual, la estética y buena presentación en las actividades y/o expresiones que realice; y simultáneamente mejoren la concentración, las posturas corporales y el auto-reconocimiento de sus capacidades artísticas como el dibujo.

2.2 Antecedentes

Un antecedente importante en este proyecto de investigación titula: *El dibujo simplificado como una estrategia didáctica para docentes, para mejorar el proceso didáctico en el área de ciencias naturales con estudiantes de décimo* realizado por Fanny Ojeda y Mónica Vásquez, en Ecuador. Allí, se indaga sobre los aportes del dibujo como

estrategia didáctica, y sobre cómo recuperar el interés por éste, facilita y desarrolla habilidades y destrezas técnicas y conceptuales del dibujo, y a su vez, posibilita la comprensión y producción de significados a través de dicha estrategia, con estudiantes del grado décimo.

En este trabajo se habla sobre cómo el dibujo posibilita una formación en el campo visual, ya que mejora la comprensión de la realidad, a través de la capacidad que se va desarrollando de representar en imágenes simples. Resulta relevante la concepción de dibujo simplificado ya que, igual que en la presente investigación se inició por realizar formas básicas que todos pueden dibujar para simplificar los objetos y cuerpos como las figuras geométricas, el círculo, el triángulo, el cuadrado; “cuando aprendas a ver la figura geométrica en formas simples, empezarás a dibujar”. (Leonardo Da Vinci, 1827, citado por Ojeda & Vásquez, p.60)

En este trabajo, se hace énfasis en que el dibujo debe ser incluido como estrategia didáctica dentro del currículo educativo desde la Educación Inicial hasta la Educación Superior; por ello, en un contexto donde no se ha ahondado en la educación artística se hace necesario comenzar desde el dibujo, que además es la técnica básica que posibilita la escultura, la pintura, el diseño, entre otras. Además, “el dibujo es un lenguaje universal y utilizarlo como herramienta de enseñanza-aprendizaje supone una forma nueva de desarrollar las habilidades creativas propias del docente y los alumnos” (Ojeda & Vásquez, p.73).

Por otro lado, se hace importante también recoger las experiencias y teorías de algunos trabajos que se encuentran en el repositorio de la Fundación Universitaria Los Libertadores como la investigación titulada *La lúdica como eje trasversal en la construcción de ambientes de aprendizaje significativos* (2016) desarrollado por Londoño Vásquez,

Vasquez Roldán y Zapata Olaya, quienes exponen una problemática que también se genera en las aulas de la Institución Educativa Rural La Carbonera.

En ese contexto institucional se aplican metodologías memorísticas y clases exclusivamente teóricas, que generan desmotivación en los estudiantes, y algunos casos de deserción, por lo que se hace necesario construir ambientes de aprendizajes significativos a través de la lúdica, ya que esta, propicia la formación integral en el individuo. En esta investigación se concibe la pedagogía lúdica como una posibilidad de:

Reflexión-acción permanente sobre el pensar, sentir y actuar del maestro en su interacción con el estudiante y el conocimiento desde una perspectiva de goce por el conocimiento, por el trabajo por compartir porque satisface una necesidad y a su vez ayuda a través del juego el crecimiento personal y colectivo de forma placentera (Londoño, Vázquez & Zapata, 2016, p.22).

De esta manera, las investigadoras de este trabajo afirman que debe reconsiderarse el lugar del estudiante, dándole importancia a sus intereses a través de espacios de creación y de actividades que los motiven a continuar aprendiendo por medio del disfrute de manera individual pero también colaborativa, donde el lugar del aprendizaje no sea exclusivamente el aula de clase.

En la práctica, se desarrolló una propuesta de aplicación institucional, en donde se integran las artes al colegio, el teatro, un festival de talentos, buscando darle un lugar a las habilidades de los estudiantes, jornadas de juegos tradicionales con temáticas de clase y por supuesto diálogos constantes con los demás docentes y actores que pueden dinamizar esta propuesta, para que tenga eco en toda la institución.

Así pues, este trabajo sirvió de base para la presente investigación en cuanto a las posibilidades de intervenir en una comunidad educativa con la lúdica, su teorización, lo que se explora y se desarrolla apuntándole a la motivación de los estudiantes.

2.3 Marco Teórico

Para este apartado resulta relevante teorizar y configurar perspectivas y enfoques de diferentes autores en función de lo que se propone en esta investigación, es decir, conceptualizar las categorías centrales de manera interrelacionada: educación artística o enseñanza del arte, dibujo, lúdica y creatividad, de acuerdo al trabajo que se desarrolló en la Institución Educativa Rural La Carbonera.

Dibujo

El dibujo es una herramienta de exploración para inventar y resolver problemas plásticos, pero su funcionalidad, no puede reducirse a los contenidos expuestos curricularmente para el área de educación artística, que además son muy escasos, ya que muchos criterios de la enseñanza del dibujo son dejados a la potestad del maestro o están obsoletos y ya no tienen un impacto real en el contexto escolar contemporáneo, puesto que el arte está en constante transformación.

Pero se puede acceder a las posibilidades del dibujo en el contexto pedagógico convirtiéndola “en una herramienta de exploración, invención y resolución de problemas plásticos cuando los dispositivos de su enseñanza son formulados integralmente, o sea cuando los contenidos son pensados en el contexto” (Rodríguez, 2011, p.20).

De esta manera, el proceso desarrollado en la presente investigación se convirtió en un trabajo experimental tanto para la docente como para los alumnos, donde el dibujo fue una herramienta para activar el pensamiento visual; la observación de los elementos de la naturaleza, que fue el principal material, se fue dando de una manera menos desprevenida, y se construyeron nuevos significados sobre lo observado.

Por eso, cobra relevancia el dibujo en el proceso pedagógico, porque tiene estrecha relación “con la trascendencia, con la suspensión o invención de nuevos significados, o, más prosaicamente, con aquella experiencia del ‘asombro’, que fija la relación crucial entre vida y educación” (Rodríguez, 2011, p.93). Hay que darle su lugar a esta experiencia artística, y no reducirla solo a una práctica del ocio, para que no sustituya los procesos y los contenidos que constituyen el patrimonio del dibujo.

Además, la enseñanza del dibujo artístico debe ser observada en el contexto de una clase de dibujo, allí se pueden comprender los dispositivos capaces de facilitar el acceso de un alumno a la naturaleza del dibujo. Por ello, teniendo en cuenta que los contenidos de un programa de dibujo suelen estar aislados del “contexto experimental de la clase de dibujo” (Rodríguez, 2011, p.24) se hace necesario trazar las líneas de aprendizaje construidas en una relación simétrica entre docente y estudiantes.

A pesar de esto, en una clase de dibujo todos incluyendo la docente están en constante descubrimiento, “es en el ejercicio de dibujo que es posible rever y leer la capacidad y la eficacia de una propuesta pedagógica” (Rodríguez, 2011, p.19), es decir, a medida que se va avanzando en el proyecto de dibujo se van identificando sus efectos en el contexto pedagógico y en los estudiantes.

De esta manera, no se puede hablar del maestro como conocedor de los contenidos y el alumno como desconocedor, esta relación es engañosa, porque en esta materia (artística) el

proceso pedagógico se va construyendo, aunque, evidentemente el maestro tiene más elementos que le permiten ser un orientador y presentarlos a los estudiantes, pero estos también tienen unos saberes previos.

Por otro lado, la enseñanza del dibujo en el contexto pedagógico tiene varios factores complejos que la determinan, como lo son, los saberes establecidos obligatoriamente, que muchas veces excluyen el área de artística, igualmente la fragmentación del trayecto artístico, por motivo de cambios de docentes o en las jornadas, se complejiza el asunto del tiempo, ya que el proceso artístico es un trabajo experimental que requiere continuidad y disciplina. Por la poca importancia que se le da a este espacio artístico, por los tiempos y por tener que responder a ciertos aspectos curriculares, temáticas, evaluaciones, resulta a veces complejo este trabajo experimental.

Sin embargo, poco a poco se van visibilizando estos procesos en los contextos educativos y demostrando que el dibujo por su exigencia no solo técnica sino también por su exigencia mental, es lo que origina muchas producciones en diferentes profesiones, como dice Rodrigues (2011) “no sólo tiene lugar en el interior de cada práctica específica (sea el arte, la arquitectura o el diseño)” (p.37) sino que es transversal a las demás profesiones. El dibujo es una forma de ejemplificar y materializar teorías e ideas, de exponer a los otros el pensamiento, incluso, cuando este parece abstracto, “el dibujo integra, efectivamente, la totalidad de las prácticas asociadas a la producción de los objetos que constituyen el universo de la denominada cultura material” (Rodrigues, 2011, p.41). El dibujo se encuentra en cada materia y por eso hay que darle un lugar en la enseñanza de manera específica y transversal, encontrar sus potencialidades para proporcionar a los estudiantes el aprendizaje de diferentes saberes, observar, abstraer, concretar, conceptualizar.

- **Arte**

Como ya se ha dicho, la enseñanza del dibujo y en general la enseñanza del arte, es un proceso pedagógico complejo, según, Leonardo Rivera (1999):

El arte, en su sentido real, es algo demasiado complejo y amplio como para llegar a considerar su verdadera participación dentro del contexto escolar. Se trata de un área de conocimiento que exige su propio espacio y dedicación exclusiva para llegar a comprenderla, incluso a desarrollarla como tal (p.7).

Si bien, es cierto que es complejo involucrar el arte en las clases; ya que como se problematizó en esta investigación, en la escuela prima el espacio para áreas relacionadas con las ciencias exactas o aquellas que son evaluables en pruebas externas; hay que exigirle también un espacio para el arte, para que no ignore este espacio de la sensibilización estética que tiene relación con la dimensión del ser. Y además, reconocer sus posibilidades para ampliar el pensamiento, comprender, interpretar y aprender a materializar ideas. De esta manera, se pueden ir construyendo criterios, contenidos y modos de experimentar el arte en el espacio educativo.

Resulta importante consolidar este espacio, ya que, como dice Rivera (1999) el arte “es la construcción de un objeto donde se exteriorizan las estructuras cognoscitivas, representativas y simbólicas (...) El producto artístico es la representación de una forma de conocimiento particular, sea visual, corporal, sonoro o audiovisual” (p.7). Así pues, la educación artística incorpora la sensibilidad, la expresión y toda esa materia asociada con lo “irrelevante”, en estos tiempos de producción y racionalismo; pero es también una construcción intelectual exigente que requiere disciplina, y está en diálogo con lo sensible y lo humano.

Si se concibe el ser como un todo, no se puede hablar de fragmentarlo, igual que, como se fragmentan las áreas: en ciencias humanas y en ciencias exactas, sino que hay que apostarle a una formación integral, puesto que no pueden darse los aprendizajes “intelectuales”, sino parten de una experiencia sensible. Como dice Rivera (1999): “(El arte) es un excelente espacio para el denominado desarrollo integral de la persona humana” (p.9).

Sobre este aspecto, cabe decir que hay que “desarmar la arrogancia de la cultura teórica frente a la sensorial” (Rivera, p.12), es decir, encontrar y crear nuevas formas de acceder al conocimiento no solamente racionales, ya que la posibilidad de expresión del arte en la escuela, permite proyectar la subjetividad y las características de la personalidad, pero también permite un acercamiento a lo reflexivo, a lo analítico, a lo expresivo, en una palabra, a la realidad. “El arte es usado para contar cosas, emitir mensajes, pensamientos y emociones. Se alude entonces a tres tipos de representaciones: representaciones de la realidad visible, de la realidad no visible o las fantasías y de las emociones o sentimientos” (Pérez, 2007, p.46). El arte contribuye a la relación que el sujeto tiene con sí mismo y a las maneras de asimilar su entorno, el arte construye diversos caminos para conocer, interpretar y recrear la realidad.

Reconociendo esto, la escuela podrá desmitificar la idea de que la “habilidad artística” es innata al individuo y resaltar el valor de la educación artística, y de quien la enseña, ya que “el profesor que enseña alguna disciplina artística proporciona una nueva forma de relacionarse con la realidad, cuestionando los modelos preestablecidos proponiendo opciones, imaginando alternativas partiendo de la observación de la realidad” (Pérez (coord.), 2007, p.42).

Por ello, la enseñanza de esta área no puede ser exclusivamente teórica, o encapsulada en el aula de clase, debe propiciarse en diversos ambientes donde los estudiantes exploren y tengan experiencias, más que “clases”, ya que como dice Pérez et al. (2007) estas le quitan la flexibilidad a la expresión humana y artística, el arte debe concebirse como un espacio abierto a diferentes perspectivas e interpretaciones.

Es con esta concepción, que se puede hablar de educación artística, un espacio flexible, abierto, integrador, que propicie e inspire la creatividad de los estudiantes, “el Arte es sinónimo de creación, de locura y desenfreno, de imaginación, de subversión, de ruptura de límites” (Garzón, 2008, p.49). Se trata, si se puede adecuar la didáctica al nuevo contexto escolar, dejar cierta pedagogía instrumentalista y hablar más bien de una pedagogía de la lúdica, donde tengan entrada las identidades de los estudiantes, su imaginación y su sensibilidad. Se trata de una pedagogía “que entienda, que las formas de aprender, cada vez están más cerca de las formas de vivir y sentir propia de los niños (...) como el arte y el juego, territorios propios para entender y dar sentido al mundo” (Pérez et al., 2007, p.43) para, de esta manera, construir aprendizajes significativos que contribuyan a transformaciones socioculturales.

- **Lúdica**

La educación artística debe resaltar esos espacios que han sido expulsados de la educación formal; el placer, la lúdica y lo vivencial; porque la escuela forma para las competencias para ser el mejor, pero no para vivir la vida, como dice Garzón (2008) esto es crítico para la concepción contemporánea de la educación; y la artística puede ayudar a contrarrestarlo, resaltando la necesidad de la característica humana en la educación y la formación de los individuos.

Y aunque no haya un lugar para el arte en la educación, los maestros no deben quejarse por ello, o hablar de cómo “debería ser”, sino tomar una mirada crítica y reflexiva y adquirir responsabilidad sobre esta materia, que se ha asumido más como “decorativa”, que con el trasfondo y las implicaciones que puede tener en la escuela. Una alternativa es involucrar, como ya se mencionó, una pedagogía de la lúdica, pero hay que reconceptualizar este término que se ha relacionado exclusivamente con el juego.

Así, se estaría desestabilizando o quizás repensando, el acto educativo, “donde el resultado, el para qué del aprendizaje, la producción y el logro competitivo no sean la meta permanente. Las subjetividades actuales a desarrollar en la escuela competitiva no precisan de este tipo de sujetos lúdicos. La sociedad capitalista en la que esta escuela se posiciona no promueve tales subjetividades.” (Estupiñán, 2013, p.33). Como se buscó en este proyecto; generar situaciones propias, y experimentar a partir de las motivaciones de la comunidad escolar, que no solo respondan a competencias y evaluaciones, sino atreverse a lo incierto, a que el aprendizaje lleve a los estudiantes a una meta aún no conocida. Uno de los caminos puede ser trazado por la lúdica, sin embargo, como reconoce Estupiñán (2013) es aún un camino poco transitado, pero el maestro debe comenzar a hacerlo.

Lo lúdico, no solo se refiere al juego, sino a la necesidad del ser humano de expresar y producir emociones por medio de la entretención o el esparcimiento. Lo lúdico se expresa en el arte, un paseo, un partido deportivo, leer poesía, escuchar música. Y como tal, puede aprovecharse en espacios pedagógicos para generar aprendizajes de manera placentera, porque para adquirir un aprendizaje e interiorizarlo debe haber motivación, interés y pasión por la materia. El componente lúdico en cualquier área, puede propiciar esto, y está relacionada no solo con el saber sino también con la dimensión del ser, de hecho, desde las

perspectivas pedagógicas constructivistas, la lúdica es indispensable, porque busca una formación integral.

De esta manera, el arte y la lúdica tienen una presencia cotidiana que se puede aprovechar en el espacio educativo, pero no reduciéndola al juego, porque como dice Garzón (2008) esto puede hacer que la actividad caiga en un instante de juego y entretenimiento y no se aprenda en serio. El área de artística, suele aprovecharse entonces, para pasarla bien, para un momento de placer y de juego, reduciendo los potenciales, las experiencias, las interpretaciones y el carácter cognitivo del arte.

Garzón (2008) aclara sin embargo, que se puede socializar, jugar y practicar destrezas, pues estos son también positivos para la formación sino que “así desdibujados, mantienen la sensación de lo artístico como lo marginal, como lo accesorio para “pasarla entretenido”, jugando a aprender, no aprendiendo (...) se juega a aprender como si no se aprendiera” (p.55).

Contrario a esto, en esta investigación se propuso utilizar la lúdica en la educación artística como un recurso pedagógico que “ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puede servir de estrategia afectiva puesto que desinhibe, relaja, motiva” (Ojeda & Vásquez, 2014, p.100). En el dibujo el componente lúdico sirve de estrategia cognitiva para “deducir, inferir, formular hipótesis y como estrategia de memorización” (Ojeda & Vásquez, 2014, p.100).

De esta manera lo lúdico se convierte en un componente relevante en el contexto educativo, porque no solo permite el desarrollo individual sino que hace parte de los demás ámbitos, el social, cultural, el cognitivo, las formas de comunicar, y la posibilidad de interrelacionar todo ello con las otras asignaturas, sin caer exclusivamente en un momento de juego, sino más bien la posibilidad de experimentar, descubrir e interpretar el entorno.

En cuanto al dibujo, utilizar formas, figuras, líneas, inserta a los estudiantes “en el juego lúdico del dibujo, que tiene un poder innovador y creativo en los procesos de aprendizaje” (Ojeda & Vásquez, 2014, p.99). Se trata entonces, de aprovechar esto en educación artística, para genera experiencias, deshabituarse los estudiantes de la rutina escolar, involucrar nuevas herramientas que no son costosas, como el uso de objetos de la naturaleza.

Deshabituarse y generar interés y goce en los estudiantes para llegar a unos aprendizajes significativos sobre el dibujo con relación a la naturaleza, y sus perspectivas sobre sí mismos y su contexto, se convierte entonces en modos de involucrar y concebir la lúdica, dentro de este proyecto.

Capítulo 3

Metodología

3.1 Tipo de investigación

Para este proyecto se eligió el método investigación acción práctica, con un enfoque descriptivo de tipo cualitativo. Esta metodología busca comprender, cuestionar las prácticas y los discursos y es por ello, un instrumento para reconstruir, mejorar y transformar la práctica educativa. Según Uttech (2006) “el objetivo no es comprobar lo que se piensa, sino entender o comprender una situación por medio de observaciones y realizar un estudio en su contexto natural, no en un laboratorio” (p.141). Además, le da la potestad al maestro de establecer el problema de investigación y de actuar frente a este, entender la práctica educativa de una manera vivencial, con un conocimiento particular y directo con una realidad dinámica, gracias a que el docente-investigador está inmerso en el contexto.

Se eligió este enfoque y tipo de investigación ya que va en consonancia con los objetivos propuestos, puesto que permite abordar temas como la metodología, la creatividad, los cambios pedagógicos, hablar de motivación, interés y temas que no se pueden tratar de manera concreta o leer de forma estadística, sino una lectura interpretativa de situaciones variables. Es en esta lectura donde la labor docente se complementa con una labor investigativa.

La línea de investigación es la pedagogía de la lúdica, y esta metodología permite indagar sobre las concepciones, estrategias y efectos de la implementación de esta línea en el contexto específico y directamente con la población abordada, a través de un análisis sobre el proceso pedagógico de algunos estudiantes del grado noveno y décimo.

Esto se hizo, a través de una observación continua, que permite identificar las dinámicas del contexto y las prácticas de los estudiantes con relación al dibujo, la forma en que asimilan la pedagogía de la lúdica y sus cambios y procesos frente al área de educación artística. Además, se hizo una entrevista grupal ya que, se busca una visión amplia de la población abordada y de esta manera, se pueden hacer preguntas abiertas, ahondar y tratar unos temas específicos con un diálogo entre docente y estudiantes, pero a su vez ellos pueden debatir y conversar sobre sus percepciones frente a lo tratado.

3.2 Población y muestra

El proyecto pedagógico e investigativo se desarrolló en la Institución Educativa Rural La Carbonera, ubicada en el corregimiento San Bartolo del municipio de Andes, con 16 estudiantes del grado noveno y 14 estudiantes del grado décimo, de los cuales se eligió una muestra de 18 estudiantes, que fueron seleccionados por diversas características que pueden responder a los objetivos de esta investigación; algunos porque permiten identificar las características de la problemática planteada y que aún presentan dificultades frente al área, otros han tenido un cambio en el proceso que los ha llevado a experimentar nuevas formas de trabajar el área y cambiar su mirada frente a esta y otros pueden permitir identificar de qué manera se puede aprender en esta área a partir de sus intereses y generar propuestas alternas, ya que tienen una mirada crítica frente al trabajo realizado.

3.3 Instrumentos

En esta investigación se aplicó este tipo de entrevista a través de un “museo participativo”, es decir, cada pregunta se escribió en papel bond y los estudiantes pasaban respondiéndolas. Los temas indagados fueron, su relación con el dibujo, sus concepciones y prácticas frente a este, las percepciones frente a la metodología implementada, entre otros. Luego se hizo una socialización de manera oral, ya que, muchas veces, los estudiantes no profundizan cuando tienen que responder por escrito. Igualmente, este recurso permitió poner en diálogo las concepciones de los estudiantes donde la docente solo dio la palabra y no intervino para no influir en las opiniones de los estudiantes.

Tanto al grado noveno como décimo se les realizó las siguientes preguntas en consonancia con los objetivos propuestos en esta investigación:

1. ¿Qué te ha gustado de los talleres de dibujo ¿Por qué?
2. ¿Qué proceso realizas cuando vas a dibujar?
3. ¿Qué sientes cuando dibujas?
4. ¿Qué habilidades o aprendizajes puedes adquirir con el dibujo a través de los talleres?
5. ¿Qué impacto ha tenido la clase de dibujo en tu relación con el entorno?
6. ¿Cómo te parece la metodología de la clase de dibujo?
7. ¿Te gusta el área de artística? Sí-No ¿por qué?
8. Del 1 a 10 ¿Qué calificación darías a los talleres?

3.4 Análisis

El objetivo de esta entrevista fue reconocer por medio de preguntas abiertas el lugar de la lúdica en el área de artística, a través de los intereses de los estudiantes y el

conversatorio, en el que profundizaron sobre sus experiencias personales en relación con estos talleres.

Frente a la **pregunta N°1** ¿Qué te ha gustado de los talleres de dibujo? ¿por qué? En su mayoría se refirieron a los talleres de composiciones y texturas, porque a través de estos han aprendido a observar, a desarrollar su creatividad, a combinar colores, y hacer arte con diferentes herramientas, como la naturaleza misma: las hojas de las plantas. Otra parte del grupo, se refirió a lo técnico para realizar sus producciones, como lo es la posibilidad de mejorar el pulso y la agilidad, ya que muchos de ellos como se evidenció en las primeras clases a través de la observación de la investigadora, no sabían manipular las herramientas de trabajo, ni siquiera en lo fundamental: coger el lápiz; y además hacían trazos muy burdos (motricidad gruesa) que no facilitaban el juego de tonalidades que permite este arte.

En la socialización, donde se pudo profundizar más sobre las concepciones e ideas de los estudiantes, ellos señalaron que estos talleres eran nuevos para ellos, ya que no sabían que a través de las hojas de las plantas, pudieran hacer arte. Afirmaron que ahora con la posibilidad de dibujar no solo de muestra e imitando, sino observando su entorno, se han vuelto más observadores y han recreado su realidad por medio del dibujo.

En palabras exactas un estudiante dijo: “ahora estamos mirando la realidad que tiene movimiento y se hace más complejo, pero podemos recrear esa realidad”. Algunos se sorprenden de que a través de rayas, círculos, y figuras geométricas simples, que todos pueden realizar, hagan trabajos tan bonitos, una de las estudiantes afirmó: “...Tampoco pensé que con rayas se pudiera hacer un dibujo y el trabajo mío de composición lo hice con estas”. Precisamente a esto se apuntaba en el capítulo anterior con el concepto de dibujo simplificado: a partir de figuras básicas se puede ir dando forma a figuras más complejas.

Respecto a la **pregunta N°2** ¿Qué proceso realizas cuando vas a dibujar? Se buscó indagar sobre lo que los estudiantes ponen en juego al realizar sus producciones. La mayoría señaló que debe pensar e imaginar para luego materializar. Esto demuestra que realizar una producción artística no es solo una habilidad manual sino que es también una actividad mental que se exterioriza con las manos (generalmente) y las herramientas. Otros, por lo contrario, le dieron más importancia a las herramientas, señalaron que debían tener todos su materiales listos para poder trabajar. Y un estudiante dijo “ninguno, porque no me gusta”, esto se debe a que el trabajo realizado requiere de mucha observación y él está teniendo problemas de vista, por lo que se le está haciendo muy complejo el trabajo, frente a estas tensiones se debe enfrentar el docente, y cambiar sus estrategias, donde el reto no es solo la motivación sino ¿qué hacer cuando el trabajo depende de condiciones físicas?

Con respecto a la **pregunta N°3** ¿Qué sientes cuando dibujas? Respondieron que sentían libertad y tranquilidad para imaginar y expresar lo que piensan y sienten. En la socialización señalaron que eso se debe a que en la clase se les da unas pautas, se les orienta, pero no se les obliga, sino que se les da la libertad de hacer las producciones a su manera. Esto parecería lógico en una clase de artística, sin embargo, en sus experiencias contaron que los profesores los reprimían, les colocaban bajas calificaciones si no hacían las producciones similares a las propuestas por los docentes. Por eso en la conceptualización de este trabajo se hablaba de la posibilidad del arte para experimentar, donde el maestro tiene unas bases más sólidas para realizar el trabajo, pero simultáneamente también está descubriendo y aprendiendo de sus estudiantes, el maestro es solo un orientador. Una de las estudiantes expresó a la docente: “Usted nos da técnicas y alternativas pero nosotros escogemos cómo y qué dibujar”.

Alrededor de la **pregunta N°4** ¿Qué habilidades o aprendizajes puedes adquirir con el dibujo a través de los talleres? Surgieron algunas respuestas: que se han sentido más creativos, la posibilidad de expresar no solo a través de palabras como suele hacerse en las demás clases, y que ya tienen más sentido de la estética. Hablaron de la motricidad pero se refirieron también a una “agilidad mental”. Igualmente, en el conversatorio expresaron que han mejorado su relación con el arte, uno de los estudiantes expresó: “uno se vuelve más observador, creativo y sabe cómo hacerlo (dibujar), cómo empezar. Uno primero hacía una casita típica: un cuadro y un triangulito, ya se hace mejor, con otro estilo”.

Uno de los objetivos propuestos en esta investigación fue “evaluar el impacto generado a través de los talleres de dibujo”, por ello, se les hizo las siguientes preguntas:

N° 5 ¿Qué impacto ha tenido la clase de dibujo en tu relación con el entorno?

Frente a esta pregunta, algunos estudiantes señalaron que es algo que les había generado asombro, observar la naturaleza al detalle y encontrar en ella formas simples que todos podían dibujar y hacer creaciones bonitas. Implícitamente con esto una de las estudiantes se refirió al dibujo simplificado: “A través de cosas tan simples como rayas y círculos se puede expresar todo lo bello que nos da la naturaleza y ahora veo toda la belleza que tiene”. (Jimena Acosta). También los estudiantes se han sensibilizado a través de la naturaleza hacia el arte. Marcela, una de las estudiantes de noveno respondió: “Ha tenido mucho impacto porque hemos aprendido que la naturaleza no es solo para verse bonita, o para poder respirar sino que la naturaleza me ha abierto las puertas para expresarme por medio de ella”.

N°6 ¿Cómo te parece la metodología de la clase de dibujo?

Con respecto a la metodología todos afirmaron en términos diferentes que les parecía buena e interesante. Muchos destacaron la posibilidad de encontrar la naturaleza como

fuentes y herramientas de trabajo artístico, algunos señalaron que el cambio de metodología ha sido muy significativo en su relación con el dibujo, ahora lo disfrutan más, porque tienen libertad de expresión y de experimentar cosas nuevas. La estudiante Diana Carolina dijo “Me parece interesante, porque no es solo trabajar con lápiz sino con nuestro entorno, texturas, algo que cada día se va volviendo más atractivo para expresarnos”.

La lúdica como estrategia para trabajar la artística ha tenido entonces efectos en los estudiantes, motivando a muchos que antes no tenían aprecio por esta área a utilizar sus horas libres en esta materia. Katherine Osorio dijo “la metodología me gusta, porque no es como otras clases que son aburridas e incómodas de recibir, al contrario, esta es abierta, donde podemos sacar a flote toda nuestra imaginación”. Como ya se ha dicho la docente orienta y teoriza procesos pero los estudiantes tienen la potestad de expresar y recrear lo que observan en las salidas de campo y en sus fotografías. Algunos señalaron que este trabajo les ha ayudado a cambiar su perspectiva del mundo y de la naturaleza.

Sin embargo, quedan algunas tensiones en este proyecto sobre las que vale la pena continuar indagando, uno de los estudiantes afirmó que a pesar de que la metodología le parecía buena, no encontraba el objeto de algunas actividades, falta entonces indagar más sobre la relación que tiene este estudiante con el dibujo y encontrar otros medios para motivarlo hacia esta área.

Frente a la **pregunta N°7**, en su mayoría respondieron que disfruta de esta área, las razones fueron por la posibilidad que tienen de expresar sus pensamientos y sentimientos a través de los dibujos. Varios afirmaron que en esta área se divierten y se “desestresan”, rompiendo con la monotonía de algunas clases muy pesadas, esto se debe a que la lúdica no suele ser involucrada dentro de las metodologías de las asignaturas.

En la socialización o conversatorio, los estudiantes expresaron que el trabajo que se venía desarrollando en el área de artística antes del cambio de metodología o de la intervención con esta propuesta; las clases eran monótonas y tenían que dibujar exactamente a las muestras que se les daba para recibir una buena calificación. Ahora, con una pedagogía de la lúdica, es decir, donde los estudiantes tienen unas bases de trabajo, pero el disfrute es indispensable para adquirir conocimientos y habilidades por medio del dibujo; los estudiantes han comenzado a sentir afinidad por esta asignatura.

Pregunta N°8. Del 1 a 10 ¿Qué calificación darías a los talleres?

Si bien el aprendizaje desde la lúdica contribuye al desarrollo de la imaginación y la motivación de aprendizajes nuevos que lleve a los estudiantes a comprender contenidos, pueden presentarse situaciones particulares en las que influyan otros factores sobre la experiencia del estudiante, como lo son las condiciones físicas. Uno de los estudiantes calificó los talleres de dibujo con un puntaje de 1, como se había mencionado se le hace tedioso el trabajo por dificultades de visión.

En su mayoría y en concordancia con los comentarios y respuestas en la entrevista y socialización, le dan un puntaje de 10, destacando el trabajo como novedoso y libre. En este sentido se puede afirmar que a pesar de las tensiones para desarrollar el proyecto, la población implicada se ha sentido beneficiada con el proyecto y motivada a continuarlo.

3.5 Diagnóstico

Como se propuso dentro de los objetivos de este trabajo investigativo, se puede afirmar que se logró hacer propuestas alternas a las que se han trabajado en el área de artística, a

través de la lúdica, esta, entendida no solo como el juego sino también como la posibilidad de expresar, pensar, crear y aprender de manera placentera. A través de salidas de campo, utilizando los teléfonos celulares para fotografiar, es decir, no prohibiendo sino involucrando el entorno y las TIC, para el aprendizaje y el arte, se presentó una alternativa de trabajo en el área. Los estudiantes afirmaron que esto lo disfrutaban y que había hecho que se motivaran por el arte.

En cierta medida se logró entonces, los objetivos de favorecer la expresión creativa, la observación, la sensibilidad hacia el entorno y el área, ya que se identificó mayor afinidad por el dibujo. Ellos mismos afirmaron que sus percepciones frente a la naturaleza habían cambiado, ya eran más detallistas, y no solo lo veían como una posibilidad para generar producción (cultivos) sino también desde una perspectiva artística.

Con respecto al estudiante con problemas de vista, después de haber reconocido su dificultad, se le ha propuesto alternativas artísticas y pedagógicas para trabajar en esta área como la cerigrafía, el estudiante se ha mostrado motivado con el tema, y ha estado indagando sobre diseños para estampar lo que le gusta.

En general, la propuesta ha sido bien acogida, ya que se buscó implementar estrategias que generaran un goce estético y motivación, para que su participación fuera dinámica y activa en los procesos desarrollados, sin obviar los conceptos teóricos que se fueron aprehendiendo al pasar primero por una experiencia práctica.

Teniendo en cuenta las afirmaciones de autores como Rivera (1999) y Rodrigues (2011), el dibujo artístico puede revelar las capacidades creativas de los estudiantes, cuando se convierte en una herramienta de experimentación y observación en el contexto pedagógico, y no solo como una posibilidad de imitar trabajos artísticos realizados por otros; en este

sentido, el proyecto transgredió las estrategias didácticas usadas anteriormente dentro de la Institución.

La docente y los mismos estudiantes identificaron y reconocieron capacidades de expresión artística sensible, la posibilidad de observar detalladamente, de recrear las técnicas en las que se les orienta, como dicen ellos mismos crear algo que no sabía que podían hacer, es decir, descubrir sus habilidades y las nuevas formas de percibir la realidad.

Si bien, dice Rodrigues (2011) que a medida que se va trabajando en el dibujo, se van identificando los logros de la práctica pedagógica; el dibujo va contribuyendo en la consolidación del desarrollo integral de los estudiantes, por la posibilidad de sensibilizarlos estéticamente y también, del pensamiento visual, que puede ser útil para la vida y diversas profesiones, entendiendo que este permite que las ideas se hagan más claras, identificar problemas, solucionarlos y expresarlos no solo de manera verbal sino también gráficamente.

Capítulo 4

Propuesta didáctica “Un bosque de texturas”

Imagen 1. Un bosque de texturas



Fuente: Fotos tomadas por estudiantes de noveno en el corregimiento San Bartolo

4.2 Descripción de la propuesta

La propuesta buscó ser una ruptura con las estrategias y espacios que se venían utilizando en el área de educación artística. Para ello, en un primer momento se motivó a los estudiantes dándoles la oportunidad de trabajar libremente con trazos y líneas para que se fueran desarrollando y afianzando con la técnica del dibujo simplificado, e igualmente, trabajar sin la presión de tener que imitar un dibujo exigente como solían hacerlo.

Posteriormente, se utilizaron no solo las herramientas típicas vinilos, hojas de papel, sino también materiales que puede ofrecer el entorno natural: hojas, tallos, flores...entre otros, para que los estudiantes se apropien de su contexto y tengan hacia él no solo una perspectiva de producción sino también de arte, utilizando material vivo. Los talleres se

realizaron a través de salidas de campo en donde se integraban las TIC como la cámara fotográfica y los celulares. Al identificar en detalle las partes de lo observado, encontraron la técnica: a partir de los trazos sencillos, pueden darle forma y volumen a un cuerpo. De esta manera, comenzaron a aplicar sombras, tonalidades, y fueron recreando la técnica básica y proponiendo, entendiendo, como se ha dicho, el dibujo como una posibilidad de explorar.

Todo esto se hizo con el fin de fortalecer la observación, la creatividad y el gusto por el espacio natural, en los estudiantes de los grados noveno y décimo, en la jornada de la mañana, durante una hora semanal por tres meses.

4.3 Justificación

La lúdica es entendida como la posibilidad de sentir placer con algún tipo de actividad, por ello, dentro de esta propuesta se trabajó la expresión artística, específicamente el dibujo, a través de estrategias lúdicas que los estudiantes disfrutaran, salir al campo, conectarse con la naturaleza, fotografiar, y sentirse a gusto con un ejercicio de observación y creación artística que nace de sus intereses, de lo que deseen expresar, experimentando técnicas a partir del dibujo simplificado.

A través del lápiz y el papel los estudiantes pueden diseñar y materializar texturas, es decir, por medio del dibujo de líneas y figuras simples pueden crear formas más complejas de lo observado; por ejemplo, utilizando solo rayas pueden darle forma y profundidad a un tallo. De esta manera, la observación detallada de cada parte de la naturaleza va causando asombro y gusto por crear y dibujar.

Los estudiantes, que son los primeros implicados pueden así, darle sentido a los contenidos del área, porque son pensados en el contexto, y activan la naturaleza del dibujo como una herramienta de pensamiento visual. El proyecto le aporta a la artística de la institución educativa nuevas maneras de abordar las temáticas del curso e involucrar y visibilizar este proceso en la comunidad educativa, en general.

4.4 Objetivos

-Implementar la estrategia lúdica para sensibilizar a los estudiantes frente al entorno natural como medio para crear expresiones artísticas.

-Realizar salidas de campo para deshabituarse a los estudiantes y el lugar convencional para trabajar artística (aula de clase).

-Involucrar las TIC para hacer registros fotográficos de lo observado y plasmar una propuesta de dibujo.

-Teorizar los conceptos de arte partiendo de los ejercicios prácticos.

4.5 Estrategias y actividades

Contenidos

Se hicieron actividades prácticas flexibles para generar sensibilidad en los estudiantes, ya que tienen prejuicios frente al área, considerada como un trabajo exigente y riguroso. Se buscó darles libertad en sus intereses, lo que quisieran materializar de acuerdo a los

ejercicios de observación y la posibilidad de elegir las texturas de su gusto. Todo ello se desarrolló en dos talleres cada uno compuesto por dos fases.

Taller 1 COMPOSICIONES



realizado por Diana Saldarriaga



Trabajo

Trabajo realizado por Luisa Quintero

Taller 2 TEXTURAS



Trabajo realizado por Katerine Osorio

Propuesta didáctica “Un bosque de texturas”				
Actividad	-Estrategia-Descripción	Lugar	Responsable	Recursos
<p>COMPOSICIONES</p> <p>Fase 1 El reto</p>	<p>-Evaluación diagnóstica</p> <p>-Primero se divide la hoja en cuatro partes para trabajar en pequeños espacios, donde comienzan a trabajar líneas horizontales, verticales y el sombreado. De esta manera van adquiriendo confianza para luego trabajar en espacios más amplios haciendo círculos y figuras más complejas.</p> <p>En cada sesión los estudiantes se van afianzando con las herramientas y el dibujo, y a relacionar sus composiciones con las figuras de plantas, conchas, tallos,</p>	<p>Aula, Institución Educativa Rural La Carbonera</p>	<p>Docente/Investigadora; Beatriz Elena Orrego Gallego, Licenciada en Etnoeducación con énfasis en Ciencias Sociales,(UPB) Medellín Estudiantes</p>	<p>Hoja de papel Lápices Objetos con figuras</p>

	potenciando la observación.			
COMPOSICIONES Fase 2 La sorpresa	<p>-Trabajo colaborativo</p> <p>-Los estudiantes harán composiciones libres a partir de figuras simples e irán creando otras formas más complejas, dándole profundidad a las composiciones. En ellas irán encontrando una riqueza de formas como: conchas de caracoles, de tortugas, tallos, maderas, ladrillos, formas de hojas, rocas, nubes, troncos y todo lo que observen donde identifiquen figuras simples que luego adquirirán más vida, utilizando diversas tonalidades.</p>	Aula y espacios abiertos	Docente/Investigadora Beatriz Elena Orrego Gallego, Licenciada en Etnoeducación con énfasis en Ciencias Sociales, (UPB) Medellín Estudiantes	Hoja de papel Lápices Troncos Hojas Tallos Rocas
	<p>-Salida de campo</p> <p>-Para esta fase se utiliza el material vivo como modelo. Se hace una observación</p>	Entornos de la institución (zonas verdes)	Docente/Investigadora Beatriz Elena Orrego Gallego, Licenciada en	Hojas de blog Lápices Celulares

<p>TEXTURAS</p> <p>Fase 1 Observando</p>	<p>minuciosa de tallos, troncos de árboles, hojas de diversas formas, bordes y nervaduras. Para distinguir mejor las texturas los estudiantes se servirán de la lupa y la cámara fotográfica, para tener la posibilidad de hacer zoom y percibir con mayor profundidad el modelo a realizar.</p> <p>De esta manera van configurando un boceto y posteriormente le dan una forma con mayor definición, profundidad, movimiento y proporcionalidad dentro de la página del blog en forma vertical, horizontal y oblicua, es decir, distribuyen el espacio y la proporción de cada dibujo, con la posibilidad de hacer dísticos y trípticos.</p>		<p>Etnoeducación con énfasis en Ciencias Sociales,(UPB) Medellín</p> <p>Estudiantes</p> <p>Padres de familia</p>	<p>Lupas</p> <p>Troncos de árboles</p> <p>Hojas de plantas</p>
	<p>-Observación</p> <p>-Para esta segunda fase las herramientas que brinda el entorno no serán usadas</p>	<p>Entornos de la institución (zonas verdes)</p>	<p>Docente/Investigadora Beatriz Elena Orrego Gallego, Licenciada en</p>	<p>Hojas de papel</p> <p>Hojas de plantas</p> <p>Lápices</p>

<p>TEXTURAS</p> <p>Fase 2 Garabateando</p>	<p>como modelo, sino que grabarán directamente sobre el material vivo para diseñar texturas. De esta manera utilizarán hojas de diversas enervaduras, con tejidos finos o rígidos para grabar por el envés sus texturas, utilizando lápiz y papel.</p> <p>Igualmente, pueden sobreponer unas hojas sobre otras para grabar los collages y obtener producciones más extensas que ponen en juego la creatividad y la configuración de diferentes formas. A partir de esta técnica del collage se trabajarán las tonalidades aplicando la técnica básica del claroscuro con el lápiz para variar los colores de cada parte de la hoja y de las hojas en general.</p>		<p>Etnoeducación con énfasis en Ciencias Sociales,(UPB)</p> <p>Medellín</p> <p>Estudiantes</p>	<p>Texturas</p> <p>Elementos de la naturaleza</p>
--	---	--	--	---

4.6 Personas responsables

Las personas implicadas fueron la docente, quien orientó el proyecto y la investigación, y los estudiantes del grado noveno y del grado décimo de la Institución Educativa Rural La Carbonera. Igualmente, las familias de los estudiantes contribuyen a este trabajo facilitando los materiales y acompañando a sus hijos en la recolección del material vivo.

4.7 Beneficiarios de la propuesta

Directamente se ven beneficiados los estudiantes del grado noveno y décimo, pero por ser este un trabajo de experimentación, la docente también va descubriendo y aprendiendo de los estudiantes, entendiendo la relación de enseñanza-aprendizaje en doble vía. En un primer momento el proyecto se presenta como una alternativa para trabajar el área y sensibilizar la comunidad educativa. Los padres de familia al acompañar a sus hijos en el proceso descubren nuevas formas de ver la naturaleza, no solo desde la productividad, por ser familias campesinas, sino también desde una perspectiva y sensibilidad artística. Asimismo, a mediano y largo plazo los otros docentes pueden observar nuevas formas de trabajar un proyecto y trasnversalizarlo con este, utilizando la pedagogía de la lúdica, para replicar y adecuar a sus procesos.

4.8 Recursos

Humanos: Estudiantes y docente.

Técnicos: Blogs de dibujo, cantidad 36, \$ 144.00 celular, lápices 2H y 6H cantidad 72, \$108.000, reglas, cantidad 36, \$36.000, borradores, cantidad 36, \$ 18.000, colbón, cantidad 36, \$ 90.000, lupas cantidad 36, \$ 57.600, los equipos celulares, eran de adquisición de los estudiantes

Didácticos: hojas, tallos, flores, maderas.

4.9 Indicadores de logros

Tabla 2. Indicadores

Planear	-Maneja la proporción y el espacio. -Aprecia y elige el formato para elaborar sus producciones artísticas.
Hacer	-Aplica conceptos básicos como: línea, punto, oblicua, rizada, ondulada, mixta. -Disfruta observar, salir al campo y plasmar sus obras.
Verificar	-Identifica conceptos de composiciones y texturas. -Aprecia el concepto de claroscuro en sus obras. -Adquiere sensibilidad y respeto por el medio ambiente. -Reconoce sus capacidades artísticas y las de sus compañeros.
Actuar	-Aplica motricidad fina para las composiciones. -Mejora la agilidad y el pulso. -Elabora texturas a lápiz.

4.10 Evaluación y seguimiento

Tabla 3. Matriz DOFA

<p>Propuesta didáctica: Un bosque de texturas</p>	<p>Fortalezas (F):</p> <ul style="list-style-type: none"> -Disfrute por la actividad artística. -Goce estético. -Encuentro con la naturaleza como fuente de dibujo. -Flexibilidad frente al trabajo artístico. -Motivación y asombro frente al área de artística. 	<p>Debilidades (D):</p> <ul style="list-style-type: none"> -Falta de diversificación en el uso del tiempo libre. -Poca duración y falta de continuidad del proceso. -Falta de idoneidad de la docente orientadora del proyecto.
<p>Oportunidades (O):</p> <ul style="list-style-type: none"> -Sensibilizar los estudiantes frente al dibujo. -Potencializar la creatividad y la expresión artística. -Mejorar relación 	<p>Estrategias FO:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Los estudiantes también propongan nuevos materiales u objetos modelos. -Hacer salidas de campo. 	<p>Estrategias DO:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Utilizar nuevas herramientas de la naturaleza. -Aprovechar los conocimientos empíricos y

<p>pedagógica entre estudiantes y docente.</p> <p>-Experimentar el arte observando.</p>	<p>-Utilizar cámaras y lupas para observar en detalle.</p>	<p>prácticos de la docente.</p>
<p>Amenazas (A):</p> <p>-Falta de intensidad horaria.</p> <p>-Pocos espacios destinados a las habilidades artísticas en la comunidad educativa.</p> <p>-Marginación del área de educación artística en el currículo académico.</p>	<p>Estrategias FA:</p> <p>-Visibilizar los proyectos de artística en toda la comunidad educativa.</p> <p>-Destinar algunos espacios extracurriculares para el arte.</p> <p>-Recolectar materiales en casa.</p>	<p>Estrategias DA:</p> <p>-Sensibilizar y provocar a los estudiantes a que utilicen parte del tiempo libre en el arte.</p> <p>-Desarrollar actividades prácticas antes de conceptualizar.</p>

Capítulo 5

Conclusiones

Descubrir alternativas...

Esta propuesta investigativa propuso trabajar la educación artística de una manera interdisciplinar, es decir, articular el dibujo con el medio ambiente, con la implementación de talleres alternativos a los que se solía hacer en el área. Con salidas de campo y la posibilidad de involucrar las TIC para fortalecer la observación a través del ojo fotográfico, se puede generar gusto en los estudiantes para que se motiven a adquirir aprendizajes significativos por medio del pensamiento visual y las técnicas de dibujo, sirviéndose del entorno como modelo y herramienta.

Desarrollar una propuesta desde la pedagogía de la lúdica en el área de artística puede permitir que se repliquen y adecúen propuestas que la involucren. La lúdica no es solo el juego, sino todo aquello que genere placer. Puede ser lograda no solo desde la expresión artística sino en cualquier área, con una estrategia como cambiar el espacio de trabajo, entendiendo que el aula de clase no es el único lugar de aprendizaje. Los docentes pueden proponerse propiciar otros espacios que se construirán conjuntamente con los estudiantes, donde también haya concentración y conexión con los proyectos propuestos por los maestros.

De esta manera, si la lúdica va tomando lugar en el aula, esto puede ir dándose en toda la institución y en la comunidad. Sería significativo que estos procesos se den desde grados inferiores, que sensibilicen a los estudiantes frente al arte, para que tenga mayor impacto en los grados superiores. Incluso, para sensibilizar a algunos maestros que no propician la creatividad en esta área y que también consideran esta asignatura dentro de las “menores”,

cuando su impacto puede transversalizarse con las demás áreas, por ejemplo el arte y la ciencia (educación artística y ciencias naturales).

Una alternativa para lograr esto, puede ser involucrar a toda la comunidad educativa en este proyecto, que el arte trascienda el aula de clase con actividades cortas para explorar las diversas formas y técnicas para hacer creaciones: el marmolado, proporción aurea, el arte de la tierra, la simetría radial de las flores y las frutas, las técnicas de equilibrio y proporción, plano y volumen; y buscar otros materiales para darles nuevos usos, ejemplo de ello, esta propuesta en la que se usó la naturaleza como expresión artística.

También, hacer muestras o exposiciones artísticas a la comunidad para darle mayor espacio al arte y generar impacto y sensibilidad no solo en los primeros implicados sino también en los padres de familia, docentes y directivos que en ocasiones no se muestran abiertos a este tipo de propuestas.

Propiciar estos espacios, puede generar conciencia en toda la comunidad educativa, que suele considerar relevantes solo las áreas evaluadas en las pruebas de estado; que comprendan que, la sensibilidad, el pensamiento visual, la creatividad y la expresión son también fundamentales para la formación integral de los estudiantes.

No es tan difícil, crear proyectos que involucren la pedagogía de la lúdica, se trata de propiciar en el ambiente institucional prácticas que construyan conocimiento y simultáneamente generen gusto; aprovechar espacios alternos que cambien la postura pueden hacer menos monótonas las clases; ver la relación de maestro-estudiante no como una relación de poderes sino como una relación mutua de construcción de saberes, comprendiendo que “soy” en la medida en que el otro “es”, soy maestro porque el otro es mi estudiante y viceversa. Mejorar la relación pedagógica genera mayor interés y

motivación por parte del estudiante, que presente bien sus trabajos, se esfuerece en ellos, se supere y pueda reconocer sus capacidades artísticas.

Para finalizar, con respecto al trabajo investigativo, cabe señalar que el maestro debe no solo formar o educar, sino también comprender su práctica, teorizarla y trazar caminos para consolidarse como investigador; que la experiencia docente no sea investigada por agentes externos sino por quienes están más cercanos a sus contextos. Por ello, con este trabajo se indagó en un contexto específico, se intervino frente a una problemática y se describió lo observado e indagado. Así, presentar a los lectores una alternativa de trabajo desde la pedagogía de la lúdica en el área de artística con la temática de la naturaleza, buscando también ser una inspiración para maestros e investigadores que quieran indagar más sobre algunas categorías temáticas y prácticas aquí abordadas.

Recomendaciones...

La experiencia retratada en esta investigación, permitió identificar que es necesario replantearse la concepción que los docentes del área de artística y la comunidad educativa en general, tienen sobre esta materia; ya que su concepción se reduce a una mirada instrumentalista y desarrollan propuestas que involucran solo habilidades manuales.

Es necesario que los docentes se piensen la materia no como una clase sino como una posibilidad de exploración, incluso para el mismo docente, que debe repensar su práctica y entender que la fuerza del arte no está en las herramientas, sino en los procesos cognitivos, en el pensamiento visual, en su posibilidad para el desarrollo integral del individuo; entender el arte como una práctica social que se articula a los procesos pedagógicos.

Igualmente, ante la problemática de la fragmentación de las áreas y disciplinas en la escuela, el arte se ofrece como una posibilidad para integrarlas, ya que es un área específica

pero también transversal a estas, ejemplo de esto son las alternativas presentadas anteriormente, en las que el dibujo y la lúdica se articulan con el medio natural. De esta manera, proyectos transversales entre las mismas áreas y por qué no interinstitucionales que nazcan del diálogo de saberes, pueden contribuir a un cambio en la implementación de nuevas propuestas.

Referencias bibliográficas

- Alcaldía de Andes. (2016). Información del municipio. Recuperado de: <http://www.andes-antioquia.gov.co/>
- Estupiñán, F. (2013). El juego y la lúdica en la reforma educativa colombiana. Revista Lúdica Pedagógica Recuperado de: <http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/2164/2070>
- Garzón, J. (2008). Discursos y decursos del arte en la educación. Apuntes sueltos para provocar reservas críticas con respecto a imaginarios del Arte en la educación artística. Revista Pensamiento, palabra y obra. 20 (1) [pp. 45-57]. Recuperado de: <http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/revistafba/article/view/46>
- Institución Educativa Rural La Carbonera. (2015). Proyecto Educativo Institucional. Andes, San Bartolo.
- Londoño, L., Vásquez, R. & Zapata, O. (2016). La lúdica como eje transversal en la construcción de ambientes de aprendizaje significativos. (Trabajo de grado) Fundación Universitaria Los Libertadores, Colombia.
- Ojeda, F. & Vásquez, M. (2014). El dibujo simplificado como una estrategia didáctica para docentes, para mejorar el proceso didáctico en el área de ciencias naturales con estudiantes de décimo. (Trabajo de grado) Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador.
- Pérez, M. (Coord.). (2007). Orientaciones curriculares para el campo de comunicación, arte y expresión. Bogotá: Secretaría de educación.
- Rodrigues, P. (2011). El dibujo como dispositivo pedagógico. (Tesis doctoral) Universidad Politécnica de Valencia, España.

Rivera, L. (1999). Arte en la escuela ¿para qué? Revista Educación y Educadores (3) (5-14).

Suárez, H. (13 de mayo de 2016). Carta de Estanislao Zuleta a los maestros. (Las2orillas).

Recuperado de: <https://www.las2orillas.co/carta-de-estanislao-zuleta-los-maestros/>.

Uttech, M. (2006). ¿Qué es la investigación-acción y qué es un maestro investigador? Revista de Educación, 21(8), [pp.139-150].