

LA LUDICA Y LA CREATIVIDAD COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

JENNY NATHALIA GUERRERO RIASCOS.
PATRICIA DEL CARMEN MONTERO LOPEZ.

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
LICENCIATURA ARTES VISUALES
SAN JUAN DE PASTO
2012

LA LUDICA Y LA CREATIVIDAD COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

JENNY NATHALIA GUERRERO RIASCOS.
PATRICIA DEL CARMEN MONTERO LOPEZ.

Trabajo de grado para optar el título de
Licenciadas en Artes Visuales

ASESOR
GIRALDO JAVIER GOMEZ GUERRA

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
LICENCIATURA ARTES VISUALES
SAN JUAN DE PASTO
2012

NOTA DE RESPONSABILIDAD

Las ideas y conceptos expresados en el siguiente trabajo son de responsabilidad de las autoras.

Artículo 1 del acuerdo número 32 de octubre 11 de 1966 emanado del honorable consejo directivo de la Universidad de Nariño

Nota de Aceptación:

Firma del presidente del jurado

Firma del Jurado

Firma del Jurado

San Juan Pasto, Marzo de 2012

DEDICATORIA

Gracias a Dios por hacer de mi vida un albergue de sueños que mi impulsan a superarme.

Gracias a mis padres por darme su apoyo y valorar mi esfuerzo para cumplir mis sueños.

Gracias a mis hermanos que con su optimismo, comprensión, amor y apoyo me dieron fuerzas para seguir luchando en mis momentos más difíciles.

*Gracias a mis hija DANIELA que cree, confían en mí, en mis capacidades y
Con las cuales se puede contar hoy y siempre.*

*Gracias a mi familia que cree, confía en mí y estuvieron presentes
Cuándo más los necesite para animarme siempre para que siga luchando
Por mis ideales.*

*Y gracias a todos aquellos que estuvieron con migo para reír, llorar y sufrir,
Porque a lado de ellos comprendí el verdadero valor de la vida.*

PATRICIA MONTERO L.

DEDICATORIA

*A Dios creador del universo y dueño de mi vida que me permite
construir otros mundos.*

*A mis padres, José Hernando y Carmen E por creer en mí y estar
siempre apoyándome y brindándome todo su amor.*

*Gracias a mis hermanas Mercedes y Catherine por estar conmigo y
apoyarme siempre.*

*A mi sobrina María Jose por estar siempre con su dulce sonrisa
alegrándome los días más difíciles de mi vida.*

*A mis abuelitos Alfredo y Filonila por permitirme soñar y
crecer con su imaginación.*

*A mis tíos Alvaro y Byron por enseñarme que no hay límites, que lo
que me proponga lo puedo lograr y que solo depende de mí.*

*Mis amigos, Giovanny, Sharon, Vladimir, Alejandro y Javier que
por medio de las discusiones y preguntas, me hacen crecer en
conocimiento.*

*Gracias a mis demás familiares que creyeron, confiaron en mí y
estuvieron presentes, cuando más los necesite para animarme
siempre para que siga luchando por mis ideales.*

*Y a todas aquellas personas que de una u otra forma, colaboraron o
participaron en la realización de esta investigación, hago extensivo
mi más sincero agradecimiento.*

NATHALIA GUERRERO R.

RESUMEN

El trabajo de investigación titulado “ LA LUDICA Y LA CREATIVIDAD COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZACION, promueve el desarrollo de la creatividad en niños y niñas, requieren la participación e implementación de las estrategias de aprendizaje acorde a las necesidades de la institución educativa, donde se oriento el desarrollo y fortalecimiento de las característica del pensamiento de la creativo como son originalidad, la fluidez, la flexibilidad, la elaboración, la autoexpresión, la imaginación, el pensamiento creativo, la curiosidad y la exploración o experimentación. Para conseguir el pleno progreso de las dimensiones del conocimiento. Las actividades lúdicas fueron utilizadas como un puente entre la vida y la educación. La importancia de la investigación radica en dar continuidad a este tipo de procesos donde la creatividad es el eje transversal que acompaña el aprendizaje en las instituciones educativas.

SUMMARIZE

The work of investigation titled " THE PLAYFUL ONE AND THE CREATIVITY AS ESTRATEGI TO OF APRENDIZACION, he promotes the development of the creativity in children and girls, they need the participation and identical implementation of the learning strategies to the needs of the educational institution, where I orientate the development and strengthening of characteristic of the thought of her creatively since they are an originality, the fluency, the flexibility, the production, the autoexpression, the imagination, the creative thought, the curiosity and the exploration or experimentation. To obtain the full progress of the dimensions of the knowledge. The playful activities were used as a bridge between the life and the education. The importance of the investigation takes root in giving continuity to this one

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
LISTA DE CUADROS	10
LISTA DE FIGURAS	11
LISTA DE ANEXOS	13
INTRODUCCIÓN	14
1. PENSAMIENTO CREATIVO Y ACTIVIDAD LÚDICA	30
1.1 PENSAMIENTO CREATIVO Y LÚDICO EN EL AULA	30
1.2 LA MOTIVACIÓN DENTRO DE LA LUDICA	47
2. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y APLICACIÓN LÚDICA	49
2.1 EL AULA EN ACCIÓN	49
3. LOS RECURSOS DIDÁCTICOS Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	58
3.1 DIDÁCTICA Y LÚDICA EN EL AULA	58
4. ACTIVIDADES LÚDICAS Y MEDIOS DE APRENDIZAJE	66
4.1 ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL AULA DE CLASE	66
5. REFLEXIÓN DE LA EXPERIENCIA	79
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.	81
BIBLIOGRAFÍA	83
ANEXOS	86

LISTA DE CUADROS

	Pág.
Cuadro 1. Matriz Operacional De Objetivos	19
Cuadro 2. Plan de acción	79

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Estudiantes grado 4-2 Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto sede Lorenzo de Aldana jornada de la mañana	16
Figura 2. Panorámica de San Juan de Pasto	17
Figura 3. Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto sede Lorenzo de Aldana.	18
Figura 4. Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto sede Lorenzo de Aldana	19
Figura 5. Dibujo libre	30
Figura 6. Dibujo libre	31
Figura 7. Dibujo a Cuadrícula	33
Figura 8. Técnica del estarcido con la uso del cepillo de dientes	34
Figura 9. Técnica Brodelado en papel seda	36
Figura 10. Propuesta artística libre	37
Figura 11. Técnica del Collage	39
Figura 12. Cuadro en Plastilina	40
Figura 13. Técnica del Puntillismo	50
Figura 14. Teoría del color	51
Figura 15. Técnica del collage	52
Figura 16. Propuesta artística	53
Figura 17. Modelado en arcilla	54
Figura 18. Mascaras con vendas de yeso	55
Figura 19. Plato con papel mache	59
Figura 20. Dibujo con Limón	60
Figura 21. Mono tipo con vinilos	61
Figura 22. Impresión de frutas sobre lienzo	63
Figura 23. Estudiantes del grado 4 -2 de la Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto sede Lorenzo de Aldana	64

Figura 24.Palpar al compañero	67
Figura 25. Retrato hablado.	67
Figura 26.taller artístico crea-dos	69
Figura 27. Tecno - arte.	71
Figura 28. Tecno Arte.	72
Figura 29.El cuerpo y el juego	73
Figura 30.Auto- Retrato	75

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. Matriz De Análisis De Las Subcategorías	87

INTRODUCCIÓN

Es importante desarrollar un espacio donde los niños y niñas, tenga la oportunidad de crear por medio de la expresión y manifestar la variedad de sentimientos y pensamientos en los que están inmersos día a día.

Esta investigación fue muy importante al ubicarse en el campo educativo aporoto al aspecto social y pedagógico de cada niña y niño, además se constituyo como instrumento de apoyo para el docente. De la misma manera se oriento el desarrollo y fortalecimiento de las características del pensamiento del creativo como son originalidad, la fluidez, la flexibilidad, la elaboración, la autoexpresión, la imaginación, el pensamiento creativo, la curiosidad y la exploración o experimentación. Para conseguir el pleno progreso de las dimensiones del conocimiento. Por tal motivo se escogió una población vulnerable que carece de estrategias de aprendizaje, como lo es un grupo de niños y niñas pertenecientes a la grado cuarto de Básica Primaria de la Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto jornada de la mañana.

Por lo tanto aprender a pensar es esencial para alcanzar el desarrollo de habilidades de pensamiento y producción de nuevos conocimientos. Es necesario aportar ideas y nuevas experiencias creativas que permitan hacer de la educación artística una actividad atractiva. Los estudiantes aprecian esta asignatura como algo interesante, que les permite conocer y aprender la realidad que los rodea, un proceso que estimula la curiosidad innata, mediante metodologías fundamentadas en estrategias lúdicas, que faciliten el aprendizaje y pueden que los estudiantes a través de ellas despierten su capacidad, motivación, conocimientos previos. Se considera a los niños y niñas investigadores por naturaleza y esta actitud debe Prevalecer y desarrollarse a lo largo de todo los grados educativos, la familia y las instituciones se han encargado de limitar desde temprana edad, la libre expresión de la curiosidad y la libertad de la exploración.

En el contexto de la educación artística la lúdica es importante como recurso didáctico e innovador permite integrar elementos del ambiente, con conceptos básicos de una manera original y participativa. Las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo físico y social del niño, facilitando su desarrollo intelectual y su capacidad de percepción, le ayuda a adaptarse a diferentes condiciones de vida real de manera creativa y pueden ser utilizadas como actividades de refuerzo.

En los actuales momentos se requieren que las instituciones educativas a través de los proyectos institucionales, transformen las viejas prácticas educativas a nuevas estrategias de aprendizaje.

Mediante este trabajo de investigación se tuvo como finalidad implementar las estrategias lúdicas en la enseñanza de la educación artística permitieron el

desarrollo de la creatividad y la curiosidad del estudiante, facilitando su aprendizaje. Por lo tanto las estrategias lúdicas permitieron que el arte sea uno de los lenguajes mas significativos en la vida personal, social y espiritual del en los niños y niñas; el arte es el medio donde pueden expresar sus emociones, angustias, pensamientos y sentimientos de una manera espontanea, divertida, donde prevalece su libre expresión, la manera de aprender a convivir, comprender y compartir con la comunidad.

En el transcurso de esta investigación surgió la pregunta **¿Cómo generar creatividad en los estudiantes del grado 4-2, a partir de la lúdica como estrategia de aprendizaje, en la Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto sede Lorenzo de Aldana jornada de la mañana ?** Lo anterior conduce a identificar la dificultad que caracteriza a los estudiantes del grado cuatro dos, en el proceso de aprendizaje y por lo tanto no se explota la riqueza que los niños y niñas tienen inmersa.

Para los docentes de la Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto sede Lorenzo de Aldana jornada de la mañana el área de educación artística no es fundamental para el desarrollo de su aprendizaje. Los niños de la Institución Educativa, son el vivo reflejo de una situación social, familiar y económica, carente de posibilidades.

Para el desarrollo pleno, en esta medida cobra importancia el trabajo investigativo en tanto que propicia una alternativa para mejorar el proceso integral del estudiante, se deposita en la institución la responsabilidad de formar al niño en artes. A través del quehacer pedagógico, se hace necesaria la aplicación de la lúdica como estrategia de aprendizaje para favorecer y ejercitar el pensamiento creativo de los niños del grado 4-2, el proceso de aprendizaje se enmarca en parámetros mecánicos que en ningún momento garantiza el fortalecimiento del pensamiento. Cada día resulta más urgente que las instituciones promuevan en los educandos un currículo pertinente, que permita el desarrollo de la creatividad y posibilite el cambio de acuerdo a las necesidades que se presentan en las instituciones, las propuestas educativas enfrentan con éxito los desafíos y las situaciones que en la vida se presentan.

Figura 1. Estudiantes grado 4-2 Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto sede Lorenzo de Aldana jornada de la mañana



Fuente: esta investigación

Se requiere que la educación forme ciudadanos con capacidad de comprender la realidad, el contexto natural y cultural, asegurando una estrecha relación entre la educación como proceso de aprendizaje y la investigación como proceso de generación y adopción de conocimiento.

El objetivo en esta investigación **fue analizar la lúdica como estrategia de aprendizaje en la educación artística para la generación de la creatividad de los niños y niñas del grado 4-2 de Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto sede Lorenzo de Aldana jornada de la mañana de la ciudad de San Juan de Pasto.**

Y en su trayecto se pudo evidenciar que el estudio retomó los siguientes horizontes de búsqueda:

- Describir el desarrollo de la creatividad desde actividades lúdicas como medio de aprendizaje
- Inferir las estrategias de aprendizaje desde la aplicación lúdica
- Identificar los recursos didácticos en las estrategias de aprendizaje
- Determinar los elementos de la creatividad desarrollados a partir de la lúdica.

Lo anterior se puede llevar a cabo en un contexto definido como lo es el municipio de San Juan de Pasto, que está situado en el sur occidente de Colombia, “Fundada en 1539 por el capitán Lorenzo de Aldana, inicialmente la fundó Sebastián de Belalcázar en el año de 1537 con el nombre de Villaviciosa de la Concepción en el sitio que es de la población de Yacuanquer. Fue trasladada el 24 de junio de 1540 a su actual ubicación por Pedro de Puelles, con el nombre de Villaviciosa o San Juan de Pasto”¹

Figura 2. Panorámica de San Juan de Pasto



“ En medio de la Cordillera de los Andes, en el macizo montañoso denominado nudo de los Pastos y la ciudad está situada en el denominado Valle de Atriz, al pie del volcán Galeras y está muy cercana a la línea del Ecuador. El territorio Municipal en total tiene 1.181 km² de superficie de la cual el área urbana es de 26.4 km², la ciudad está en un valle interandino a una altitud de 2.527 msnm y se encuentra al pie del volcán Galeras la precipitación y la nubosidad son bastante altas; La temperatura promedio anuales es de 13,3 °C la visibilidad es de 10 km y la humedad es de 60% a 88%. Es también conocida como Ciudad sorpresa de Colombia. En el área urbana las principales actividades económicas son el comercio y los servicios con algunas pequeñas industrias o microempresas, de las cuales cerca del 50% corresponden a la manufactura artesanal. Las empresas nariñenses de mayor tamaño se localizan en Pasto y corresponden principalmente a productos alimenticios, bebidas y fabricación de muebles.”²

¹ BIBLIOTECAS VIRTUALES. Comunidad Virtual Literaria. en línea:<http://www.encolombia.com/turismo/Sanjuandepastocolomb.htm>. [Citado el 21 de Febrero de 2010]

² BIBLIOTECAS VIRTUALES. Comunidad Virtual Literaria. en línea]<http://www.encolombia.com/turismo/Sanjuandepastocolomb.htm>. [Citado el 21 de Febrero de 2010]

“La Cámara de Comercio de Pasto fue instituida en 1918 y según su anuario estadístico para el 2008 contaba con 14.066 establecimientos comerciales de los cuales el 58.5 % estaban dedicados al comercio y reparación de vehículos. En el área urbana está dividida en 12 comunas y en la zona rural está compuesta por 17 corregimientos: Buesaquillo, Cabrera, Catambuco, El Encano, El Socorro, Genoy, Gualmatan, Jamondino, Jongovito, La Caldera, La Laguna, Mapachico, Mocondino, Morasurco, Obonuco, San Fernando y Santa Barbara.”³

Esta investigación conto con la participación de un grupo de 40 estudiantes de la Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto sede Lorenzo de Aldana jornada de la mañana de San Juan de Pasto, los niños oscilan entre los 9 a 10 años y cursaban cuarto de básica primaria.

“La Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto, se sitúa en la capital del departamento de Nariño, Su sede principal se ubica en el sector que conduce al suroriental de la ciudad de Pasto, integrada además por la Escuela Lorenzo de Aldana, Escuela de Miraflores y el Instituto Nocturno Julián Buchelli. Abarca una población de 2720 estudiantes, 4 coordinadores, 1 solo rector, 57 profesores jornada de la mañana y 58 profesores jornada de la tarde y 23 administrativos. Para comprender la importancia de la Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto es conveniente señalar cuál es la visión y misión de la misma.”⁴

Figura 3. Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto sede Lorenzo de Aldana.



³ BIBLIOTECAS VIRTUALES. Comunidad Virtual Literaria. En línea: [http://www.encolombia.com/turismo / Sanjuandepastocolomb.htm](http://www.encolombia.com/turismo/Sanjuandepastocolomb.htm). [Citado el 21 de Febrero de 2010]

⁴ Manual de convivencia: la Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto

Fuente: esta investigación

“ Visión: la Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto, tiene como visión especial formara a los niños y jóvenes mediante la producción y difusión de la ciencia, la cultura, el arte, la técnica, la tecnología, las humanidades, la filosofía, el deporte y los valores desde un enfoque Biosicosocial

Misión: la educación en la Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto, será el factor fundamental para alcanzar el desarrollo humano de todos los estudiantes que ingresen al plantel. El saber científico, cultural, tecnológico, deportivo que logren aprender los estudiantes les servirá para proyectarse sociablemente en los ámbitos local, regional, nacional e internacional”

Figura 4. Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto sede Lorenzo de Aldana



Fuente: esta investigación

Así como el trabajo se abordó dentro de un paradigma cualitativo con enfoque crítico social, porque con lleva la formación de la realidad, buscando el fortalecimiento de destrezas y habilidades como un aporte a la lúdica y la creatividad como estrategia de aprendizaje en niños y niñas; para tal fin se recogió la mayor información posible y valiosa de la Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto sede Lorenzo de Aldana, jornada de la mañana. La investigación tiene un compromiso con la sociedad para generar un cambio, mejorando la calidad de vida, esto se logro utilizando la lúdica y la creatividad como estrategia de aprendizaje en niños y niñas.

El tipo de investigación con el cual se desarrolló esta investigación es acción participativa, con un programa de acción social que responde a un problema educativo, se pretende formar simultáneos conocimientos y cambios sociales por medio de una propuesta lúdica, basada en la exploración del potencial creativo en los estudiantes del grado 4-2, la investigación apunta a generar la identificación, la descripción e interpretación de otros lenguajes estéticos como manifestación del ser, donde la lúdica y la recreación.

Son los espacios vitales donde se concentran el aprendizaje, permitiendo que los niños y niñas fortalezcan su conocimiento y sobre todo la convivencia donde resalta que el autoestima, la motivación, la creatividad, las habilidades sociales entre otras cosas, son la fortaleza para lograr una aceptación como individuo y un grupo dentro de la condición humana que necesita en nuestra época para lograr una existencia plena de felicidad y bienestar.

Cuadro 1. Matriz Operacional De Objetivos

OBJETIVOS ESPECIFICOS	CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS	PREGUNTA ORIENTADORA	FUENTE	INSTRUMENTOS
Determinar los elementos de la creatividad desarrollados a partir de la lúdica	Los elementos de la creatividad desarrollados a partir de la lúdica	Fluidez Flexibilidad Originalidad Elaboración	¿Como determinar las características del pensamiento creativo, desarrolladas a partir de actividades lúdicas?	Estudiantes Docentes	Entrevistas Encuestas
Inferir las estrategias de aprendizaje desde la aplicación lúdica	Las estrategias de aprendizaje desde la aplicación lúdica	Estrategias de ensayo Estrategias de elaboración. Estrategias de evaluación. Estrategias de regulación, dirección y supervisión. Estrategias de apoyo o afectivas	¿Identificar las estrategias de aprendizaje a partir de la lúdica?	Estudiantes Docentes	Entrevistas Encuestas

OBJETIVOS ESPECIFICOS	CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS	PREGUNTA ORIENTADORA	FUENTE	INSTRUMENTOS
Identificar los recursos didácticos en las estrategias de aprendizaje	Los recursos didácticos en las estrategias de aprendizaje	Los recursos didácticos. Materiales manipulativos. Material no convencional.	¿Cómo utilizar los recursos didácticos desde el aprendizaje lúdico?	Estudiantes Docentes	Entrevistas Encuestas
Describir el desarrollo de la creatividad desde actividades lúdicas como medio de aprendizaje	Desarrollo de la creatividad y medios de aprendizaje	Actividades lúdicas Lúdica Creatividad Dinámicas Dinámicas grupales	¿Que elementos se pueden identificar de las actividades lúdicas?	Estudiantes Docentes	Entrevistas Encuestas

Además del anterior marco es pertinente ubicar algunos antecedentes que a continuación se describen:

La tesis titulada “ LUDICA Y RECREACIÓN COMO ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS PARA EL DESARROLLO FUNDAMENTADO EN VALORES DE CONVIVENCIA DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEPTIMO (7) DE LA INSTITUCIÓN DIVINO NIÑOS DE GENOVA – NARIÑO”¹², Ana Roció Bastidas Bolaños, Alaba Nur Muñoz Díaz, Carmen Adoración Ordoñez Lasso, Universidad de Nariño, 2006. Promueve la educación como proceso complejo que requiere la participación e implementación de estrategias de acuerdo al contexto regional y a las necesidades de la institución, la investigación apunta a generar la identificación, la descripción e interpretación de otros lenguajes estéticos como manifestación del ser, donde la lúdica y la recreación son los espacios vitales donde se concentran el aprendizaje significativo, permite que los jóvenes fortalezcan su conocimiento y sobre todo la convivencia donde resalta que el autoestima, la motivación, la creatividad, las habilidades sociales y la creación.

La tesis titulada” LA LÚDICA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL PROGRAMA DE DISEÑO Y PRODUCCION GRÁFICA EN UNITEC – BOGOTA”¹³, ANGELA CAMARGO AMADO EMELY RIPOLL DE CASTRO, UNIVERSIDAD DE LA SALLE, 2008. La lúdica favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas, le permite a los grupos de estudiantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamientos. La lúdica facilita el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el trabajo e intercambio grupal, rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchas de las actividades lúdicas proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad. Con este trabajo investigativo se pretende mostrar a la lúdica como una estrategia didáctica que facilita y favorece el proceso enseñanza – aprendizaje, determinando su incidencia en el desarrollo de la creatividad. Además, es propósito, por parte de las investigadoras, que el trabajo y los resultados del mismo, aporten elementos para contribuir al desarrollo de actividades docentes, que orienten el espacio del quehacer del profesor.

¹²BASTIDAS Bolaños Ana Roció, MUÑOZ Díaz Alaba Nur, ORDOÑEZ Lasso Carmen Adoración, Lúdica Y Recreación Como Estrategias Pedagógicas Para El Desarrollo Fundamentado En Valores de Convivencia de Los Estudiantes del Grado Séptimo (7) de La Institución Divino Niños de Génova – Nariño, 2006

¹³ CAMARGO Amado Ángela, RIPOLL de Castro Emely, La lúdica en el desarrollo de la creatividad en el programa de diseño y producción gráfica en unitec, Universidad de la Sallé – Bogotá, 2008”.

La tesis titulada “ PROPUESTA PEDAGOGICA PARA LA UTILIZACION DEL JUEGO COMO RECURSO EDUCACIONAL AL INICIO, DESARROLLO Y CIERRE DEL PROCESO ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 1º GRADO DE EDUCACION BASICA”⁸, República Bolivariana de Venezuela, Muñoz Ventura Betty Alicia, Universidad Nacional Abierta, 2004. El juego se considera parte integral en el desarrollo de los niños, la aplicación en la educación causa muchos beneficios para todos, se basa en el juego para cumplir con la enseñanza y así cumplir con el nuevo cambio curricular basado en tres ejes fundamentales : afectivo, inteligencia y lo lúdico en los tres niveles de la Educación Básica . Y es fundamental resaltar la importancia que tiene esta propuesta que se desarrolla en niños del nivel 1, ya que ellos vienen de preescolar a la nueva etapa donde hay exigencia curricular y el juego puede cumplir con los requisitos correspondientes de una manera fácil y placentera.

Por tal motivo es necesario reflexionar acerca de los procesos educativos donde la lúdica, las estrategias de aprendizaje, creatividad y Educación artística son importantes:

“Lúdica proviene del latín ludus, Lúdica/co dícese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento “¹⁴.

Se caracteriza la lúdica, por ser voluntaria, nace de la decisión y deseo espontaneo. Si la experiencia lúdica es colectiva prima el deseo, el acuerdo y la concentración para su organización y desarrollo. La lúdica actúa con flexibilidad de criterios básicos que puede ser modificados o negociadas constantemente por último, ofrece mayores posibilidades de acción y creación. Existen tres categorías que condicionan el concepto de lo lúdico: la necesidad, la actividad y el placer. La lúdica es la inevitabilidad, la urgencia irresistible de ejecutar, bajo un impulso vital, acciones de forma libre y espontánea como manifestación del movimiento dialéctico en pos del desarrollo.

¹⁴ MONOGRAFÍAS. Biblioteca virtual, (lúdica) [en línea]: <http://www.teamw0rk.com/ludica.htm>

La actividad lúdica es la acción misma, dirigida conscientemente a la liberación voluntaria del impulso vital generado por la necesidad. El placer lúdico es el bienestar, la consecuencia estimuladora del desarrollo, alcanzada durante la satisfacción de la necesidad a través de la actividad

Por otra parte Carlos Santa María Plantea:

La lúdica se convierte en una opción que evita la subordinación esclavizadora para propiciar la angustia, es decir, superar la competencia descarnada, aiente, por una construcción de modelos progresistas o una adaptación dialéctica de los existentes y que se dirigen hacia la humanización. Es una superación del miedo hacia represión generalizada que se ha proyectado en la escuela por medio de concepciones autoritarias y antidemocráticas.

Es descarta el trabajo como necesidad vital de-creación o re-producción en términos positivos, de fomentar el juego-adulto por intermedio de la fascinante creatividad que propicia la participación libre; de allí la importancia de generar un ideario, sentirse útil y autosuficiente, con una perspectiva de una solidaridad comunitaria”¹⁵.

Los niños por lo general se desarrollan de forma normal con el juego, no es necesario que se los obliguen a realizar esta actividad tan divertida y relajante para ellos, en la cual es autónomo en las reglas y principios junto a sus amigos, basta con proporcionarles un contexto apropiado para divertirse y socializar con otras personas compartiendo y aprendiendo nuevas experiencias. Es así como la lúdica esta implícita en el juego abierto a lo imaginario, a la ventana de crear y al goce que le da la gran posibilidad de soñar y vivir. En el juego los niños exploran y reconocen lo que pueden ser ellos mismo y pueden ser sus semejantes, jugando los niños y niñas se ejercitan en el dialogo, se accede pensar, sentir mediante una expresión de libertad que le permite construir nuevas razones para vivir. La lúdica y el juego son dos factores ligados con la recreación, es indispensable en la vida del ser humano.

En el aula de clases se desprende un camino que conduce a la actividad lúdica como expresión del ser humano. Tanto la lúdica como la creatividad son actos enteramente libres y placenteros cargados de significados y valor espiritual.

¹⁵ SANTA MARIA Carlos MOLINA Fausto. Teoría lúdica de la vida y la pedagogía. San Juan de Pasto. Imprenta Argentina. 1995. P.36

Así como las estrategias de aprendizaje, son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

De la misma manera las técnicas; son actividades específicas que llevan a cabo los estudiantes cuando aprenden, repetición, subrayar, esquemas, realizar preguntas, deducir, inducir, etc. Pueden ser utilizadas de forma mecánica y las estrategias se considera una guía de las acciones que hay seguir. Por tanto, son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje; se puede definir las estrategias de aprendizaje como un proceso mediante el cual el estudiante elige, coordina y aplica los procedimientos para conseguir un fin relacionado con el aprendizaje. Para que las estrategias se produzca, se requiere una planificación de esas técnicas en una secuencia dirigida, las estrategias de aprendizaje implica pensar sobre los pensamientos. Esto incluye la capacidad para evaluar una tarea y así determinar la mejor forma de realizarla y la forma de hacer el seguimiento al trabajo realizado¹⁶”

Desde este punto de vista, existe una estrecha relación entre las técnicas de estudio y las estrategias de aprendizaje, son las encargadas de establecer lo que se necesita para resolver bien la tarea del estudio, determina las técnicas más adecuadas a utilizar, controla su aplicación y toma decisiones posteriores en función de los resultados. Entre las estrategias de aprendizaje encontramos:

La Estrategia de ensayo: la cual implica la repetición activa de los contenidos (diciendo, escribiendo), o centrarse en partes claves de él. Son ejemplos: Repetir términos en voz alta, reglas técnicas, copiar el material objeto de aprendizaje, tomar notas literales, el subrayado. La estrategia de elaboración implica hacer conexiones entre lo nuevo y lo familiar.

La estrategia de control de la comprensión: implica permanecer consciente de lo que se está tratando de lograr, seguir la pista de las estrategias que se usan y del éxito logrado con ellas y adaptar la conducta en concordancia.

Además se considera las estrategias meta cognitivas constituyen un grupo de estrategias de aprendizaje. Consisten en los diversos recursos de que se sirve el aprendiente para planificar, controlar y evaluar el desarrollo de su aprendizaje; estas estrategias permiten al aprendiente observar su propio proceso, son externas al mismo y comunes a todo tipo de aprendizaje. En otras palabras, saber en qué consiste aprender, saber cómo se aprenderá mejor y saber cómo es uno mismo, sus emociones, sus sentimientos, sus actitudes, sus aptitudes.

¹⁶ MONOGRAFÍAS. Biblioteca virtual, (estrategia de aprendizaje) [en línea]: <http://www.monografias.com/trabajos19/estrategiasaprendizaje/estrategias-aprendizaje.shtml>, [Citado el 5 de Marzo de 2010]

Entre las estrategias meta cognitivas están:

La estrategia de planificación: mediante la cuales los estudiantes dirigen y controlan su conducta.

La estrategia de regulación, regulación y supervisión: se la utiliza durante la ejecución, indican la capacidad que el estudiante tiene para seguir el plan trazado y comprobar su eficacia.

La estrategia de evaluación: es la encargada de verificar el proceso de aprendizaje y la estrategia de apoyo o afectiva, no se dirigen directamente al aprendizaje de los contenidos.

La misión fundamental de estas estrategias es mejorar la eficacia del aprendizaje mejorando las condiciones en las que se producen. Incluyendo: establecer y mantener la motivación, enfocar la atención, mantener la concentración, manejar la ansiedad, manejar el tiempo de manera efectiva.

Por su parte la creatividad es la capacidad que tienen las personas para producir composiciones, generar productos o ideas novedosas de cualquier tipo que sea, y que antes no conocía el creador. Se puede tratar de una actividad de la imaginación o de síntesis en cuyo caso el beneficio no es un simple resumen.

Al respecto P Guilford “considera la creatividad como la rama de la producción divergente dentro de su modelo de inteligencia la producción divergente intenta encontrar todas las soluciones posibles a un problema dado y elegir una respuesta original y propia”

De la misma manera Mednick instituye que el pensamiento creador esta formado por combinaciones nuevas. Pone de prestigio, como guía de la idea creadora que ha de ser válida, verdadera y útil.”¹⁸

Entre las condiciones que fomentan la creatividad están:

Tiempo: para ser creativos no deben estar sujetos a un control rígido, se debe disponer de tiempo libre para jugar con ideas y conceptos y ponerlos a prueba en formas nuevas y originales.

Ánimo: deben ser reforzados para que sean creativos y se vean libres del ridículo y las criticas que se acumulan con demasiada frecuencia sobre sus obras y producciones creativas.

¹⁸ MONOGRAFÍAS. Biblioteca virtual. [en línea]:html.rincondelvago.com/creatividad_4.html. [Citado el 12 de Marzo de 2010]

Materiales: se les deben proporcionar abundantes materiales con el fin de estimular la experimentación y la exploración.

Estimulación del ambiente: El ambiente debe contribuir y estimular la creatividad. Propiciar aliento y apoyo al genio creativo es una necesidad para que desarrolle sus ideas.

La estimulación de la creatividad “es un don, sin embargo no todos somos creativos, para lograr se hace necesario unos estímulos como: la afectividad, valores de autoestima, la confianza en si mismo, por que si no hay confianza en si mismo bloquea su creatividad”.

“La creatividad se estimula desde el hogar siendo la primera escuela los padres juegan un papel importante en el desarrollo intelectual”¹⁴, llevándolo a la creación de cosas nuevas, son ellos los que deben proporcionar un ambiente agradable, cuidándolos con una buena dosis de afecto ternura amor, permitiéndole descubrir la realidad en forma adecuada. Los niños y niñas a través de la creatividad expresa libremente sus ideas, sentimientos y deseos sin temor, sin vergüenza, contribuyendo a la formación de su personalidad conduciéndolo a ser espontaneo, extrovertido, autónomo y libre.

Lo importante es considerar que desarrollar la creatividad no es sólo emplear técnicas ingeniosas por sí mismas; desarrollar la creatividad implica incidir sobre varios aspectos del pensamiento; las cuatro características más importantes del pensamiento creativo son: La fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración. Sobre estas características opina, Guilford y realiza un análisis:

❖ “Fluidez: se relaciona con la fertilidad de ideas o respuestas generadas ante una situación. Se refiere al aspecto cuantitativo, en el cual la cualidad no es tan importante en tanto las respuestas sean pertinentes.

❖ Flexibilidad: puede identificarse como el aspecto cualitativo de la creatividad. Es la habilidad de adaptar, redefinir, reinterpretar o tomar una nueva táctica para llegar a una solución.

Dentro de la flexibilidad. Guilford distingue:

- La flexibilidad espontánea: debido a que, en ocasiones, no se le pide al sujeto que sea flexible y, sin saberlo, puede obtener una alta puntuación si varía la clase de respuestas. Por ejemplo, cuando se le pide a un sujeto que enumere los diversos usos que se le ocurran para un ladrillo., si da respuestas como construir una casa, construir una escuela, construir una fábrica... no cambia de clase. Pero si responde: construir una casa, servir de pisapapeles, clavar un clavo..., cada respuesta pertenece a una clase diferente.

- La flexibilidad de adaptación: cuando el sujeto realiza cambios para adaptarse a las indicaciones que se le piden. Por ejemplo: imaginar el mayor número posible de títulos adecuados para un anuncio de T. V.
- ❖ Originalidad: alude a la mínima frecuencia de una respuesta en una población determinada. La solución generada debe ser única o diferente a las que se hayan encontrado anteriormente.
- ❖ Elaboración: se refiere al grado de desarrollo que implican las ideas producidas, corroborándose a través de la riqueza y complejidad mostradas en la ejecución de determinadas tareas”.

Para Mackinnon, las fases que se pueden distinguir en el proceso creativo son las siguientes:

- a) Preparación: Durante estas etapas los seres humanos adquieren habilidades y técnicas; Junto a elementos de experiencia que les permitirán plantearse un problema.
- b) Esfuerzo: Supone una concentración de energías en la búsqueda de la solución del problema. El problema puede resolverse de manera inesperada y sin encontrar demasiadas dificultades.
- c) Huída: El individuo se desentiende del problema y con ello, se produce una renuncia o evasión psicológica del problema.
- d) Verificación: El proceso se termina con la evaluación y la elaboración de la intuición experimental.

Igualmente “la autoexpresión permite que los niños y niñas puedan expresar aquello que ven, sienten, oyen y piensan; la autoexpresión puede ayudar al niño a encontrar su propio estilo único. Igualmente se considera la curiosidad otra característica del pensamiento creativo que permite a los estudiantes del grado cuatro dos de básica primaria, dar seguimiento a su intuición, sus impulsos y su deseo natural de averiguar qué son las cosas, cómo funcionan, y qué sucedería. Además otra característica del pensamiento creativo los niños y niñas encontraron la exploración/experimentación que les permite probar diferentes formas de utilizar un objeto, un juguete o de trabajar en un proyecto. “

Así mismo la imaginación forma parte de las características del pensamiento creativo, donde los niños y niñas tienen libertad de fantasear, de dedicarse al juego imaginativo o de encontrar muchas posibilidades en aquello en que se estén concentrando, con frecuencia probando cosas o planteando posibilidades que, en nuestra opinión, son imposibles. El pensamiento abierto es otra característica del pensamiento creativo donde los niños están estirando sus aptitudes cognitivas al no tener que llegar a una sola respuesta o un resultado único. Estos elementos o cualidades, son naturales en la creatividad y son muy importantes en el desarrollo del niño. Por esto mismo, es fundamental establecer.

Como otro eje que oriento la investigación es la concepción de la Educación Artística; es propio de la educación artística velar por cada miembro de la comunidad educativa, cultivando la particularidad, la libertad y autonomía de un ser físico, sensitivo, expresivo, creativo y valorativo revisando su experiencia y concepción del mundo.

El área de educación artística es parte fundamental de la formación integral de los estudiantes y se inserta en el plan de estudios como un área obligatoria y fundamental, el propósito de la enseñanza en educación artística, es contribuir con el proceso educativo y cultural de los estudiantes de manera que las actividades artísticas, sirvan como medio fundamental de comunicación y sensibilización a través de diferentes lenguajes artísticos que orientan el desarrollo de la creatividad y la expresión.

Otra característica por la cual se diferencian los niños y niñas de grado cuarto - dos de básica primaria es la originalidad porque son capaces de producir respuestas nuevas o inusuales, alejadas de lo común o evidente, conseguidas desde antecedentes muy distintos. De igual forma se considera la elaboración.

Como otra característica del pensamiento creativo porque permite a los niños y niñas producir el mayor número posible de datos para la ejecución de un plan.

La educación artística es tomada como un pasatiempo o un área de costura, sin tener en cuenta la importancia de esta asignatura que permite el desarrollo integral de los niños y niñas, a la vez que se puede relacionar con las demás áreas del conocimiento, facilitando un aprendizaje libre y creativo, para manifestar sus sentimientos.

El arte es la creación de formas expresivas por las cuales se genera, se transmite se interpreta y se disfruta la cultura; la educación artística es generadora de conocimiento, a través de la diversidad de materiales y conceptos utilizados en el lenguaje, es así como la participación de los estudiantes se fomenta en las manifestaciones en educación artística, para promoverlas¹⁹.

Hacia el espacio socio cultural; donde se lleva los procesos a un determinado fin de enriquecer nuestra cultura es así como; “en el siglo XXI necesita de personas libres con actitud crítica que sea capaz de hacerse respetar y respetar al otro, que miren la realidad de diferentes ángulos, que construyan alternativas, que se comprometan con su historia, que sea solidario y tenga libertad para expresar su mensaje e interprete el de los otros”.

¹⁹ ARTE, EDUCACION Y DIVERSIDAD CULTURAL. F. GRAEME CHarlmers .Editorial Paidós Iberica, 1996. pág. 18

Dentro de un nuevo cambio la educación artística, se confrontan nuevas cosas que surgen de procesos o vivencias que ponen al ser humano, a ser mas humano, con el medio ambiente que vive. Es así como la lúdica es la principal herramienta por la cual los niños y niñas se sienten capaces de participar y asumir una conciencia que los lleve a integrarse con los demás.

Esta investigación tiene la base legal de la constitución política de Colombia de 1991 y la ley General de la Educación 115 de 1994, el propósito de la enseñanza de la educación artística en las diferentes instituciones educativas es contribuir con el proceso educativo y cultural de la sociedad; de manera que la Educación Artística sirva como medio fundamental de comunicación y de sensibilización.

La Educación Artística es también fundamental en la “sensibilización de los sentidos de la visión, del tacto y del oído”, para el control de la sensorialidad del cuerpo y de la mente. La memoria y la imaginación del estudiante son estimuladas para archivar lo visto, lo oído, lo palpado por medio de imágenes reales o poéticas que ayudan a entender y a interpretar el mundo real, que se ve en blanco y negro, cuando falta este enriquecimiento de la sensibilidad que dan las actividades artísticas.

“Para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen En la ley General de Educación 115 de 1994 que la Educación Artística es un área obligatoria y fundamental del conocimiento y de la formación que necesariamente que se ofrecerá de acuerdo al currículo y proyecto educativo institucional”¹².

La Educación Básica debe generar una formación crítica y creativa, para relacionarse con la vida social y tener un nivel educativo superior para la vinculación de sociedad y el trabajo. Los cinco (5) primeros grados de la educación básica que constituyen el ciclo de primaria y tiene como objetivos, la formación de los valores, fundamental para la convivencia en sociedad, la formación para la participación y organización infantil y la utilización adecuada del tiempo libre.

¹² la ley General de Educación 115 de 1994. Pág.18

CAPITULO I

1. PENSAMIENTO CREATIVO Y ACTIVIDAD LÚDICA

1.1 PENSAMIENTO CREATIVO Y LÚDICO EN EL AULA

Entre las características más importantes del pensamiento creativo encontramos que los niños y niñas, manejan la originalidad porque expresan con libertad su pensamiento en el dibujo libre, como la solución inesperada con ideas únicas y brillantes de problema o hecho en la vida cotidiana; en el desarrollo de estas actividades los niños y niñas fortalecen su creatividad por naturaleza todos los niños son creativos e imaginativos esto implica un crecimiento continuo de ideas, porque a los niños no se debe dejarlos con las ideas a medio realizarse puesto que a ellos se les frustra la imaginación; la imaginación es una tema muy explotado en los diversos ámbitos y en su gran mayoría con todo lo relacionado con las artes permite representar una expresión de libertad para el ser humano, como es el caso de los niños y niñas del grado cuarto de primaria, que expresan originalmente desde un trabajo libre y la libertad de pensamiento.

Figura 5. Dibujo libre



Fuente: Gabriela Rosero
Estudiante 4-2

Se considera la auto-expresión en los niños porque pueden expresar aquello que ven, sienten, oyen y piensan; la autoexpresión puede ayudar a los niños y niñas a encontrar su propio estilo único, permitiendo una característica importante del pensamiento creativo como lo es la originalidad, en el cual desea tomar su interior y exteriorizarlo por medio de un juego recreativo capaz de aflorar la auto-expresión sin que se tenga que llegar a el famoso dicho de los estudiantes “que oso”.

En el desarrollo de esta actividad los niños y niñas del grado cuatro dos, refleja emociones, sentimientos y pensamientos. Lo que importa es la manera de expresión y no el contenido, al momento de observar los dibujos de los compañeros de clases, los niños y niñas sienten una gran satisfacción, incluso cuando el dibujo solo es un garabato, explorar los materiales y simplemente disfrutaron de la actividad artística.

Los estudiantes activos plasmaban garabatos en movimientos, como los estudiantes que tienen carencias emocionales o físicas también lo comunicará en sus trabajos; la expresión artística de los niños se relaciono con los sentidos y como los desarrollaron, ya que en este tipo de actividades el impacto visual de los colores que utiliza estarán comunicando la sensibilidad que está en su interior.

En los trabajos artísticos reflejan “la identificación” de cada estudiante en el medio en el cual se desenvuelve. Modelo del desarrollo de la autoexpresión se puede observar en la creación del dibujo libre.

Figura 6. Dibujo libre



Fuente: Santiago Taguada
Estudiante 4-2

Por su parte la curiosidad es otra característica del pensamiento creativo, que les permitió a los niños y niñas, dar seguimiento a su intuición, sus impulsos y su deseo natural de averiguar qué son las cosas, cómo funcionan, y qué sucedería si lo realiza o viceversa, se exploró la curiosidad a la hora de realizar un trabajo nuevo, en el desarrollo de esta actividad los estudiantes del grado cuatro dos, estuvieron muy curiosos por terminar el trabajo y así mismo se preocupaban por los trabajos de sus compañeros, toda esta habilidad los hace aun mas impulsivos e interesantes para explorar su potencial creativo a través de la curiosidad total, de sus propios trabajos artísticos ya sean individuales o en grupo.

En el ámbito contemporáneo de la educación, es cada vez más relevante el tema de los factores cognitivos que favorecen el aprendizaje de los niños, entre ellos esta la característica del pensamiento creativo como es la curiosidad, la cual de forma cotidiana, se ha caracterizado como el deseo de saber más acerca de algo o alguien, es muy importante conocer la curiosidad en forma más precisa es un paso muy importante para su reconocimiento en las acciones cotidianas de los niños, puede ser entendida como un proceso cognitivo, que se relaciona de manera permanente y es muy importante porque va formando el desarrollo del cada ser humano, en momento inicial se muestra como un impulso natural de la persona por interactuar con su entorno, por cuestionarse frente a él y explorar. Posteriormente este impulso puede llegar a convertirse en una característica permanente, la cual puede ser usada de forma consciente por parte de los estudiantes, al estar orientada hacia la obtención de conocimiento en una o varias áreas de interés personal.

Por otra parte G. Shukina considera “la curiosidad como la primer fase del desarrollo de los interés cognoscitivo”¹³ los cuales son la base del proceso de aprendizaje significativo y duradero en los niños, además considera que el fomento de la curiosidad y su manifestación por parte de los estudiantes en la instituciones educativas están relacionados con las características y con la preparación de los docentes.

En los niños del grado 4-2 se presento la tendencia a ser curiosos con la necesidad de preguntar, explorar, cuestionar, investigar, buscar claramente y plantear problemas, puede ser cultivada e incorporada en el contexto de una cultura de fomento constante del pensamiento. La curiosidad tiene intima relación con el aprendizaje por descubrimiento, en el cual los niños juegan un papel activo en su conocimiento del mundo y es muy importante en el desarrollo afectivo como cognitivo, argumentando que es uno de los mecanismos por medio de los cuales niños aprenden no solo a adoptarse a un entorno variado y complejo, sino a preverlo a ser conscientes de él y a transformarlo para satisfacer sus necesidades.

¹³ MONOGRAFÍAS. Biblioteca virtual (proyecto de pensamiento creativo)[enlinea]: http://cied.rimed.cu/muti/matrilyn_rodriguez_ruiz.html

- La curiosidad como procesos: La teoría de Dewey

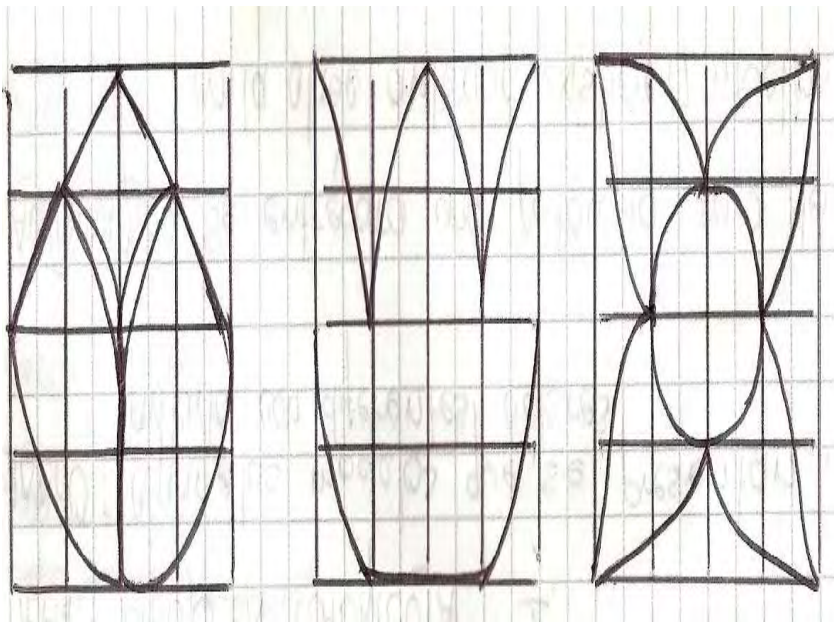
Para Dewey, “al interior de cada individuo existen tendencias que actúan como fuerzas, susceptibles de ser utilizadas para mejorar sus hábitos de pensamiento, porque es el factor básico en la ampliación de la experiencia, es un componente que sirve de base y que al desarrollarse se convierte en pensamiento reflexivo”¹⁴.

Un buen ejemplo de curiosidad lo encontramos en el trabajo realizado en el dibujo en cuadrícula, para los niños y niñas es algo muy novedoso que partir de una cuadrícula se formen unas figuras consecutivas y es ahí donde se desarrolla la curiosidad en sus propios trabajos y en las diversas preguntas, como:

GABRIEL MAYA “¿Profe con cuántos cuadritos hago la corona de la reina?”

JUAN MANUEL VILLACORTE “¿Profe a mi no me sale el círculo redondo como puedo hacerlo?”.

Figura 7. Dibujo a Cuadrícula



Fuente: Santiago Taguada
Estudiante 4-2

¹⁴ MONOGRAFÍAS. Biblioteca virtual (proyecto de pensamiento creativo)[
en línea]: <http://educayfilosofa.blogspot.com/2010/05/el-papel-de-la-teoria-en-john-dewey.html>

También se contempla la exploración o experimentación, hace parte fundamental del pensamiento creativo, que permite a los niños y niñas probar diferentes formas de utilizar un objeto o trabajar en un proyecto, nuevamente lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, emociones, gozo y placer, cuando se ven los resultados de la experimentación es cuando se llena de ganas para continuar con el trabajo. La experimentación ayuda a las niñas y los niños, en el desarrollo de las capacidades y actitudes que caracterizan al pensamiento reflexivo, mediante experiencias que les permitan aprender sobre el mundo natural y social, les permite el contacto directo con su ambiente natural y familiar y las experiencias vividas en ellos, desarrollan capacidades de razonamiento que les permiten entender y explicarse, a su manera, las cosas que pasan a su alrededor. La exploración lo cual contribuye a educar sus sentidos una de las dimensiones de la creatividad es la sensibilidad, palabra que viene de sentidos, esto implica la posibilidad de utilizar toda la riqueza de nuestros diferentes sentidos: la vista, el oído, el gusto, el olfato, el tacto, como punto de partida de nuestro contacto con nosotros mismos y con la realidad. Implica la posibilidad de un contacto vital, integral, con la realidad a la manera de los niños que conocen experimentando, observando, manipulando, jugando , todo esto incentiva su creatividad, garantizando el aprendizaje de calidad y el desarrollo de las capacidades individuales y colectivas.

Figura 8. Técnica del estarcido con la uso del cepillo de dientes



Fuente: Javier Cañizares
Estudiante 4-2

Por otro lado se encuentra la imaginación; es fundamental en el pensamiento creativo, con mayor comparación puesto que los niños están en libertad de fantasear, de dedicarse al juego imaginativo o de encontrar muchas posibilidades en aquello que estén realizando, con frecuencia probando o planteando cosas, en la realización de esta actividad todos los niños se sintieron satisfechos y realizados, puesto que ellos nunca habían trabajado con esos materiales como : papel seda, pegante, colores, lápices, con la ayuda de estos materiales construyeron los personajes y se auto identificaron con ellos, su ilusión era tan real que se volvió un gran reto para cada estudiante, hasta verlos plasmados en un texto, para sentirse a un mas orgullosos de su imaginación, lo cual contribuyo al desarrollo de la motricidad fina y gruesa con la técnica del brodelado con papel seda.

Para Piaget, “la imaginación conduce al problema de la técnica o mecanismo estructural, en donde cuestiona la realidad que existe entre la imitación y la imagen mental”¹⁵. Considerando la imitación como un simple prolongamiento de las acomodaciones características de la inteligencia sensorio-motora y la imagen mental como una imitación interiorizada.

Además la imaginación creadora no crea probablemente nada, se contenta con descubrir relaciones de las cuales el hombre no había tomado conciencia todavía. Por su parte Vigotsky llama” imaginación o fantasía a la actividad creadora del cerebro humano”.¹⁶ Basándose en una combinación, identificando a la imaginación o fantasía con lo irreal; lo que no se ajusta a la realidad y que por lo tanto carece de valor práctico. Plantea que existen cuatro formas básicas que ligan la actividad imaginadora con la realidad.

- la vinculación de la fantasía y la realidad, la cual está compuesta de elementos tomados de la realidad y que son extraídos de la experiencia anterior del hombre.
- se vincula fantasía y realidad, la cual no se realiza entre elementos de construcción fantástica y realidad
- la relación entre la función imaginativa y la realidad, la cual se da un alcance emocional que se manifiesta por los sentidos expresados en imágenes.
- se diferencia sustancialmente en la medida en que puede representar algo completamente nuevo, no existente en la experiencia del hombre ni semejante a ningún otro objeto real.

¹⁵ VIGOTSKY, L. Imaginación y creatividad en la edad infantil. La Habana: Pueblo y Educación. 987

¹⁶ PIAGET. J. Lorenz, K. Erikson E. y otros, Juego y Desarrollo. Ed. Grijalbo. Barcelona. 1982.

Además se mencionan que existen tipos de imaginación:

- Imaginación reproductora: permite recordar imágenes, representaciones, elementos del propio conocimiento, mediante la imaginación se someten a determinadas elaboraciones para reproducirse todos esos elementos de la memoria con un mayor grado de perfección.
- Imaginación creadora: encamina los pensamientos hacia nuevos enfoques y nuevas combinaciones del contenido mental, se basa fundamentalmente en la inteligencia, para que surjan nuevas creaciones y pueden llegar a lo genial. Todo ser humano posee un nivel intelectual.

Un ejemplo de imaginación se puede observar en la creación de los personajes principales del cuento Mago de Oz: como son Dorita, Mago de Oz, Espantapájaros y toto.

Figura 9. Técnica Brodelado en papel seda



Fuente: Cristian Álvarez
Estudiante 4-2

Se considera el pensamiento abierto es una característica fundamental del pensamiento creativo, esto permite que los niños desarrollen sus aptitudes cognitivas al no tener que llegar a una sola respuesta o un resultado único. Exploran su imaginación y descubren su creatividad, el desarrollo de esta actividad permitió la integración como grupo, al compartir los diferentes materiales de reciclaje y al momento de diseñar los trajes, los niños y niñas exploraron su creatividad y descubrieron sus aptitudes y talentos artísticos.

Figura 10. Propuesta artística libre



Fuente: Danna Rosero
Estudiante 4-2

También se contempla la elaboración como otra característica del pensamiento creativo, cumplió un papel muy importante en el momento de crear nuevas ideas y en el desarrollo de los diferentes trabajos de los niños y niñas del grado cuarto de primaria, fueron capaces de crear y ser originales en el momento de realizar sus trabajos artísticos, se observó la calidad de los trabajos.

El desarrollo del trabajo artístico del collage permitió a los niños y niñas compartir sus materiales, ser solidarios con sus compañeros, trabajaron de forma individual y colectiva para alcanzar las metas propuestas por ellos.

Esta actividad les permitió despertar su creatividad y sacar a flote su talento creativo. En la siguiente fotografía se observa a uno de los trabajos aplicando una característica del pensamiento creativo. Como ejemplo de elaboración obtiene resultado como se aplica en el trabajo del collage.

Sobre esta característica opinan los expertos en el diseño y construcción de escalas de evaluación de la creatividad.

(como es Guilford, Torrance, Murray, Swartz...) que nos ayudan a evaluar el producto creativo como es la elaboración:

Opina Torrance “sobre la elaboración como el número de detalles necesarios para que lo dibujado se exprese por sí mismo.

Plantea Guilford lo define como la “producción de implicaciones”. La elaboración Hace que la obra sea lo más perfecta posible”.¹⁷

La elaboración es una característica relevante de la creatividad y se puede notar por sus grandes huellas en todo desarrollo creativo.

Se considera con seguridad que la mayor parte de las innovaciones e invenciones han sido fruto de una esforzada elaboración.

¹⁷ MONOGRAFÍAS. Biblioteca virtual. (proyecto de creatividad infantil) [en línea]: <http://www.eduinnova.es/monografias2011/ene2011/creatividad.pdf> [Citado el 12 de Marzo de 2010]

Figura 11. Técnica del Collage



Fuente Richard Goyes
Estudiante 4-2

Por otra parte la innovación hizo parte del pensamiento creativo, como la habilidad para el uso recomendable de los recursos, la capacidad mental para redefinir funciones y usos en el momento de realizar los trabajos, La innovación en el desarrollo de cada clase represento un cambio, era la introducción de modelos de enriquecimiento en el aprendizaje, cuyos beneficios promovieron grandes oportunidades de desarrollo individual a los estudiantes, generando un conflicto pues todos viven la experiencia en el momento de realizar el trabajo planeado para cada clase.

La innovación en la educación tiene un número diferente de metas de aprendizaje y enseñanza, por ejemplo en este caso concretamente de enriquecimiento busca aliviar tensiones existentes buscando una educación integral efectiva y se puede observar al realizar una obra artística utilizando plastilina, para desarrollar habilidades motrices en la manipulación de los diferentes recursos como son el cartón y la plastilina.

Figura 12. Cuadro en Plastilina



Fuente: Luisa Fernanda Peñafiel
Estudiante 4-2

Estas características, son naturales del pensamiento creativo y fueron muy importantes en el desarrollo de los niños.

“Dame un problema y os daré un motivo para innovar;
Dame una persona creativa y os daré un proyecto innovador;
Dadme un grupo innovador y os cambiare la cultura.”¹⁸

¹⁸ SATURDINO, de la torre. Dialogando con la creatividad. Recursos Octaedro, 2003.297p.

Por eso, fue fundamental establecer una base adecuada para estimular esa habilidad de los niños, construyendo ambientes propicios para que los niños adquieran destrezas en la resolución de problemas, se sientan bien consigo mismos, desarrollen su sentido de singularidad, amplíen su destreza intelectual y cognoscitiva, así como su voluntad y perseverancia.

Esas habilidades son muy importantes en cualquier ser humano y si se las inculcamos desde muy pequeños a los niños podrán aplicarlas con mayor facilidad en su vida cotidiana.

Algunas características que encontramos en los niños y niñas del grado cuarto de primaria son:

- Pensar en nuevas formas de hacer las cosas.
- Examinar algo de una manera diferente
- Resolver problemas e idear soluciones nuevas.
- Crear algo nuevo, diferente y original.

La creatividad es mucho más que eso, significa estirar la mente hacia nuevos rumbos, es una de esas tantas cosas en la vida, muy difíciles de definir, pero que logramos identificar muy fácilmente al enfrentarnos a ella. La creatividad, no sólo se expresa en el arte, por lo contrario se la puede representar en todos los ámbitos del quehacer humano, desde nuestra forma de amar y de relacionarnos, hasta en la manera de conocer, comportarnos, y descubrir el mundo, permitiéndonos así solucionar de manera innovadora los distintos desafíos que se nos presentan en la vida y desarrollar el potencial de cada individuo.

Gran parte del aprendizaje de los niños y niñas, es suministrado por las instituciones educativas, en este ambiente los niños y niñas aprenden a relacionarse con la gente y de esta manera adquiere modelos significativos, los cuales darán ciertas pautas que lo guiarán en su desarrollo personal.

Por esta razón se pretende que las instituciones pueden ser las encargadas de motivar a los niños y niñas, otorgando herramientas innovadoras y principios éticos que les ayuden a enfrentar el mundo. Se Considero que la creatividad es una de las habilidades fundamentales que deberán estar presentes en todo proyecto escolar, que les permita a los niños y niñas llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original.

¿Que se enseña en clase de educación artística?

“Nos hizo dibujar animales, recortar revistas y pegar papelitos “

“Nosotros dibujábamos con lápiz y pintábamos con vinilos sin manchar el trabajo”

“las profesoras nos enseñaron todo lo relacionado con la pintura “

“Lo que mas nos enseñaron fue a dibujar, a pintar según la explicación de la clase”

“Los niños dibujaban de acuerdo a la explicación de cada clase “

Con base a lo dicho anteriormente, y en las observaciones realizadas en el aula de clase se puede indicar que los niños y niñas de grado cuarto de primaria, en clase de Educación Artística, se habían dedicado a dibujar, pintar, recortar y una serie de actividades lúdicas que no necesariamente se pueden trabajar en forma aislada sino que pudieron estar incluidas en el desarrollo de una clase, en la cual se dibuje, se pinte y se expongan los trabajos bajo la orientación de la docente como ellos lo manifestaron, entonces se vuelve importante la explicación y al respecto nos preguntamos ¿Qué es explicar?, ¿ que es la explicación?, ¿ porque hay que explicar?, ¿a donde quedo la creatividad del niño? .

¿Como se enseña el área de educación artística?

Interrogamos a los niños y niñas del grado cuarto de primaria, sobre la manera como se enseñó el área en mención, se obtuvo las siguientes respuestas:

“la profesora explicó la teoría del tema y después se realizó el ejercicio practico “Toco pintar del color que estaba pero a veces se lo decoro como uno quería”.

“Lo que mas nos enseñaron las profesoras fue las técnicas de la pintura y como desarrollarlas”.

Como manifiestan los niños ellos esperaron la instrucción por parte de la docente determinando así la falta de autonomía, iniciativa e impulso para el desarrollo de la creatividad en el aula. Lo siguiente corroboró lo dicho anteriormente para ello la docente manifiesto:

“Primero se muestra el dibujo o el trabajo que se va a enseñar y luego se va explicando cada parte observando que lo hicieran bien”.

“Yo realizo el dibujo en el tablero para que los niños miren como se elabora y luego traten de repetirlo de acuerdo a sus capacidades “

“Yo les enseño a dibujar cosas sencillas y les explico como deben hacerlo”

Si se confrontan estas expresiones con lo observado en el desarrollo de las clases se encuentra que existen coincidencias en el hecho de que los niños del grado cuarto dos en la clase de educación artística hicieron dibujos libres, los cuales se remitieron hacer guiados por el docente practicando las técnicas de color, dibujo y recorte.

En ocasiones la docente les señaló la actividad a desarrollarse, así:

“realicen el dibujo del perro y la bruja “, “ hagan la cuadrícula como esta en la lamina” y en ningún momento orientaron el desarrollo del dibujo, la elaboración de los trazos, el manejo del espacio y la contextualización de la figura, además muchas veces ordenaron a los niños a pintar los dibujos de un determinado color y no aceptaron la elección de este por parte de los estudiantes, ignorando por completo la perspectiva con la cual elabora el dibujo y lo pinta; negando de esta manera la posibilidad de crear que caracteriza a los estudiantes.

En consecuencia los docentes no son conscientes, del proceso que deben orientar al desarrollo de cada trabajo y en el proceso del aprendizaje, puesto que lo anterior requiere de un acompañamiento continuo que permita corregir los errores en el momento que se presentan, haciendo perder la confianza de los estudiantes y propendiendo por el desarrollo de la instrucción con el fin de obtener un trabajo mas perfecto.

¿Como les parece la clase de educación artística?

Las respuestas que los estudiantes y los docentes dieron a esta pregunta fueron las siguientes:

“Yo me aburría cuando me toco dibujar porque no podía dibujar bien “

“La clase fue des estresante, nos olvidamos de los problemas de la casa “

Fue animada cuando se logro la participación de todos los niños especialmente en dibujo porque me gusto y termine feliz los trabajos.

La motivación necesaria para despertar el interés de los niños, hizo que la clase no se vuelva aburrida, que los niños no se cansen y se concentren en el desarrollo de cada clase y creo un ambiente agradable para el aprendizaje que despierte interés de los niños y niñas.

Además se solicitó trabajar los diferentes tópicos de la educación artística, es decir, no limitarse únicamente al dibujo sino abordar también las manualidades, el teatro y la danza, de esta manera los niños y niñas esperan con agrado la hora de la clase.

¿Te gustaría aprender jugando?

Teniendo en cuenta que los niños y niñas se encuentran en desarrollo en la cual el juego es de vital importancia en la realización de las diferentes actividades.

El grupo acordaron en afirmar que les gusto aprender jugando y las respuestas fueron las siguientes:

“Si, me gusto aprender jugando porque aprendí con alegría “

“Si, porque no me dio pereza desarrollar la actividad “

“Fue bonito aprender jugando porque nos relacionamos con todos los niños y niñas “

“Yo si quiero aprender jugando, pero no entiendo como es eso “

Las respuestas anteriores evidencian la necesidad y el gusto por jugar que experimentan los niños, de allí que resulto motivante desarrollar las clases de Educación Artística valiéndose de dinámicas, juegos, cantos, expresión corporal a partir de los cuales se ejecuto el tema de la clase.

En estas expresiones se noto también, que los niños consideraron que jugando también se aprende y por eso desearon llevar a la practica esta forma de aprendizaje; Finalmente la ultima respuesta de los niños “ Yo si quiero aprender jugando, pero no entiendo como es eso “, dejo en claro el hecho de que las clases de Educación Artística siempre se dictaron de manera tradicional, repitiendo dibujos pero no se intercalan con la ejecución de otras acciones, lo cual genera cansancio y aburrimiento en los estudiantes como se dijo antes.

¿Le gustaría enseñar utilizando la lúdica?

“Me gustaría poner en practica otras formas de enseñar porque uno debe cambiar y salir de lo tradicional”. “Estoy de acuerdo porque la lúdica no solo es juego, los niños y niñas desarrollan muchas habilidades “

Como se pudo apreciar en las expresiones anteriores, los docentes entrevistados demuestran interés por llevar a su práctica nuevas formas de enseñar, sin embargo existieron temores con respecto a la disciplina y el comportamiento que los niños y niñas pudieron asumir en estas situaciones de aprendizaje. Estas expresiones permitieron a los niños y niñas socializarse entre ellos, el hecho de trabajar con la lúdica favorece los intereses de los niños demostrando que jugando también se aprende.

Educar a los niños y niñas a través de la lúdica bien orientada, es una fuente que debemos aprovechar, un medio por el cual aprenden porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros son los padres. Para los niños, jugar es la

actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. Los niños no separan el trabajo del juego y viceversa. Jugando los niños están en contacto con las cosas y aprenden, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

Sin embargo, es necesario no confundir lúdica con juego, ya que el juego es lúdico pero todo lo lúdico es juego.

“La lúdica se recoge como una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva del hombre y factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo, pudiendo afirmarse que mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar”¹⁹

La actividad lúdica no es algo ajeno o espacio al cual se acude para distorsionarse sino una condición para acceder a la vida, al mundo que nos rodea, a la cultura.

Reconociendo a esta como una dimensión del desarrollo humano integral, la cual se manifiesta en expresar y comunicar emociones a través de las expresiones como la risa, el canto, los gritos el goce general

La lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes la confrontación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. La capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras mentales y las psicológicas globales (cognitivas, afectivas y emocionales) mediante las expresiones sociales que el niño tiene.

Además Carlos Jiménez plantea:

“La lúdica es una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad”³⁰

Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión, que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego; el tiempo para jugar es tiempo para aprender. Los niños y niñas necesitan horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, los niños sienten la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

¹⁹ SAMERON. E. Cárdenas. L. Nieto. L. E. y Reyes, M. Conozcamos al adolescente. Complicación de Materiales sobre peculiaridades del adolescente. Departamento Formación Pedagógica General. Universidad Pedagógica Nacional de Colombia. Documentos fotocopiados y sin paginar. Bogotá, 2004. Semanario de actualización en educación física, recreación y deporte.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes.

Los niños, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando.²⁰

Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con eficacia y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias. Los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro la radio, la lectura, etc.

“La lúdica permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas”²¹. Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión. La lúdica ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable.

Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etc.

El tiempo de jugar es efímero y placentero cuando se liga a lo creativo; una tarde llena de juego y de diversión parece un suspiro cuando nos entregamos al tiempo fractal de la lúdica, cuando el juego creador nos atrapa, en cierta medida no nos alcanza al tiempo.

²⁰ JIMENEZ Carlos. La lúdica en la educación primaria. Documento publicado por la Universidad del Valle en el programa de Educación Física y Deportes. Fotocopiado para un seminario sobre introducción al concepto de lúdica en la escuela primaria. Editado y publicado por Editorial Univalle, Cali, 2002

²¹ JIMENEZ Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultura, Santa Fe de Bogotá, Magisterio, 1997 pág. 29.

1.2 LA MOTIVACIÓN DENTRO DE LA LUDICA

La lúdica es fundamentalmente es una actividad libre. Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad²².

Se considera la lúdica que nos aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. “El juego se realiza según una norma o regla”³³, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden. El juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta. Estamos seguros que éste se convertirá en el gran instrumento socializador.

Entender la lúdica como contenido, es la consecuencia lógica de considerar que éste es un elemento cultural de gran trascendencia. Es propio de todas las culturas y de todos los tiempos.

La exigencia de los juegos de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de sus características. Esta exigencia viene determinada, sin duda, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto su resolución como la comprensión y su aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del pensamiento infantil. En todo esto no podemos dejar a un lado la motivación, consecuencia del propio placer por el juego y, paralelamente a ésta, también está la necesidad de descubrir, de experimentar, que aparece muy ligada al juego infantil. Se debe tener en cuenta siempre que la motivación es la explicación del porque de nuestras acciones.

Por esta razón el desarrollo psicogenético del niño según Piaget “el niño desarrolla sus sentidos, sus movimientos, sus músculos, su percepción y su cerebro, mirando, oyendo, manipulando todo lo que encuentra a su alrededor se divierte y conquista nuevas realidades”

El juego es para la asimilación de lo real en el “yo”, los niños transforman lo real en función de las múltiples necesidades de su “yo”, los juegos empiezan a volverse absolutamente serios y adquieren un sentido funcional y utilitario.

Las actividades lúdicas ayudan mantener el equilibrio personal y social propiciar un mayor conocimiento de la realidad, hacen que se tome conciencia de las cosas, de las relaciones personales y de la propia vida. Se reconoce claramente la importancia de la lúdica en todas las actividades del ser humano y su importancia para lograr una mejor calidad de vida.

²² DUVIGNAUD, Jean. El juego del juego. Paris: Fondo de cultura económica. 1980 pág. 25

La lúdica en la institución escolar es una necesidad y un requisito indispensable, se considera que en la lúdica está inmerso el juego, puesto que sirvió de base para desarrollar la lúdica y la creatividad como estrategia de aprendizaje en los niños y niñas del grado 4-2

Según José Martín Pérez : el juego es una actividad feliz, que desarrolla íntegramente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora, como una actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica”²³.

Lo anterior permitió un cambio de mentalidad, lo cual fue fundamental, para derrotar el conformismo, las nuevas generaciones exigen acabar con las viejas metodologías memorísticas y repetitivas. Docentes y estudiantes vivimos en generaciones diferentes, las exigencias de ayer no son las mismas de hoy, por esta razón los docentes estamos en la obligación de ser innovadores, entrar en el mundo de lo creativo y así dar un cambio para mejorar. Se debe fomentar la capacidad creativa y de expresiones a través de diferentes técnicas manuales, que le permitan al estudiante comunicar y expresar la representación gráfica y artística lo que ha imaginando, explorando y vivido.

“El juego es una actividad clave para la formación del hombre en relación con los demás con la naturaleza y consigo mismo en la medida que la propicie un equilibrio estético y moral entre su interioridad y el medio que interactúa.

Como el juego prefigura la vida de cierta forma la vida es un juego en donde el hombre se prueba así mismo, el ejercicio de la función lúdica se toma como factor muy importante para que el estudiante aprenda a producir, a respetar y aplicar las reglas del juego, como prefigurando la vida desde la creatividad y el sentido de curiosidad y de exploración propia de los niños.”²⁴

La lúdica comienza en casa, en la cual se desarrolla poco a poco a través de múltiples actividades y luego se desarrolla en las instituciones educativas, aunque en esta se ha ido perdiendo poco a poco y se ha dedicado únicamente a la actividad formal de las horas de clases, donde los niños y niñas deben cumplir con una serie de condiciones para poder aprender.

²³ REYES Navia R.M – Prolegómenos para una pedagogía del desarrollo social por medio del juego 1982

²⁴ PIAGET, Jean. La recreación en el nivel preescolar. Barcelona. 1992. Pág. 135.

CAPITULO II

2. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y APLICACIÓN LÚDICA

2.1 EL AULA EN ACCIÓN

Entre las estrategias de aprendizaje los niños y niñas, se basaron especialmente en la estrategia de ensayo permitió realizar el contenido de manera repetida graficando el punto y sus diferentes clases, a parte de la aplicación de los puntos de una manera renovada, se planteo el conocimiento y la ejercitación de la creatividad y así mismo se utilizo la estrategia de elaboración realizando una conexión con lo viejo que es el punto, para crear algo nuevo como es una composición artística, dado que en esta se observo que el agrupamiento exagerado y su forma da la sensación visual o suavización de las formas, por consiguiente se empleo la jerarquización y la relación entre los signos, relacionándose entre si, con la estrategia de organización, para finalizar la actividad del puntillismo se aplico la estrategia de evaluación, revisando los pasos dados, se valoro la consecución del objetivo el resultado es de calidad y se aplico un tiempo prudencial para desarrollar esta actividad.

El desarrollo de esta actividad permitió que los niños y niñas se concentraron en la actividad planteada por los compañeros de clases y de la misma manera que sean críticos de sus propias obras, y encontramos preguntas como:

GABRIEL TAGUADA “¿Profe cuantos puntos debo realizar para terminar mi trabajo? “

SEBASTIAN DIAZ “¿Profe eso esta muy difícil de trabajar no puedo?”.

Figura 13. Técnica del Puntillismo



Fuente: Juan Pablo Revelo
Estudiante 4-2

Por otra parte, en la actividad de la teoría del color, influyo la estrategia de apoyo o afectiva, porque se mantuvo la motivación de los niños y niñas del grado cuarto de primaria todo el tiempo, enfocando la atención como conseguir nuevos resultados por ejemplo: la mezcla de los colores, conllevan a los colores secundarios y la mezcla de estos a los colores terciarios, pero en este punto se detecto que se debe tener cuidado con el manejo de la ansiedad.

Para controlar la ansiedad en los niños Sebastián Méndez Errico afirma que:

- “Trata de ser equitativo/a con todos los niños y niñas, prestarle atención a todos por igual
- La comunicación es muy importante y no gritar a pesar de que la situación se vuelva complicada, es bueno siempre mantener la calma.
- Explicarle cualquier cambio que suceda en la familia es muy importante, los niños lo pueden entender todo si se les habla de forma adecuada.”²⁵

Puesto que los estudiantes por experimentar quisieron terminar rápido la actividad asignada y observaron los resultados.

²⁵ MONOGRAFÍAS. Biblioteca virtual. (proyecto la -ansiedad-como-calmar la ansiedad) [en línea]: <http://www.innatia.co/s/c-controlar-monografía-la-ansiedad-como-calmar-la-ansiedad.html> [Citado el 12 de Marzo de 2010]

Otro factor es la curiosidad característica de la creatividad enfocada en canalizar la eficacia del aprendizaje; La estrategia de planificación es uno de los elementos que sobresalió en esta clase porque fueron ellos quienes dirigieron y controlaron su conducta y el contenido de la clase, se fue descubriendo en pasos sucesivos.

Retomando la motivación de los estudiantes se observó y al mismo tiempo nos preguntamos por qué esta clase les permite salir del aula, para qué esa salida; eso lleva a pensar que el aula ya no es una jaula, el estudiante tiene movilidad y sobre todo dinámica en la clase de educación artística, por eso es preciso apoyarse en la estrategia de regulación, dirección y supervisión, la cual se ajusta al tiempo y al esfuerzo requerido para cada labor.

Figura 14. Teoría del color



Fuente: Juan David Hurtado.
Estudiante 4-2

También se observó, dentro de la actividad del collage el empleo de la estrategia de elaboración entre lo nuevo del (collage) y lo familiar, en labor de pegar, cortar, crear, repetir y responder preguntas buscando la aplicación de cómo se relaciona la información nueva con el conocimiento existente, también fue necesario recurrir a la estrategia de organización buscando resumir un texto visual tan extenso.

Y formado por muchas piezas para dar un mensaje claro al espectador, también se observó la estrategia de organización en los niños y niñas, cuando trabajaron en grupos y compartieron sus materiales entre sí, manejando su conducta, teniendo claro un objetivo de aprendizaje, de colaboradores con sus conocimientos previos lograron un resultado significativo.

Figura 15. Técnica del collage



Fuente: Sebastián Díaz.
Estudiante 4-2

En esta actividad se parte de la siguiente pregunta ¿Cómo concientizar y conservar el medio ambiente a través de una propuesta artística?, son muchas las respuestas que se pueden encontrar sin embargo al desarrollar el taller de reciclaje, fue la inclusión de un texto visual y escultórico que respondía claramente, al interrogante planteado así fue como la estrategia de elaboración hizo un aporte fundamental en esta actividad apoyándose en la estrategia de organización, se crearon las pautas para agrupar los elementos en una estructura de contenidos de aprendizajes dividiéndola en partes e identificando relaciones y jerarquías por ejemplo: metal, plástico, madera, vidrio y papel etc.

Figura 16.Propuesta artística



Fuente: Sebastián Dorado
Estudiante 4-2

Igualmente en el desarrollo de la actividad de las imágenes, es conocido por todos que una imagen vale mas que mil palabras y mas si se trata de una imagen pictórica, escultórica, grafico visual o fotográfica, de esta manera la mente asimilo lo nuevo convirtiéndolo rápidamente en conocimiento familiar, explotando en el ser humano la capacidad de resumir y crear analogías para descubrir como la nueva información se relaciona con el conocimiento ya existente. En lo anterior se aplico la estrategia de elaboración; El aporte de la estrategia de organización fue dado en el momento de agrupar la información de la imagen para que sea posteriormente fácil de recordar por ejemplo: al dibujar al otro se le observo características que a simple vista son invisibles y al momento de dibujar se dividen en secciones y paso a paso lo que se esta haciendo, por consiguiente fue fácil traer a la memoria esa imagen.

En la estrategia de planificación el aporte radica cuando los niños y niñas fueron los que dirigieron, crearon y controlaron su imagen, estableciendo el objetivo y la meta de aprendizaje seleccionando los conocimientos previos que necesitaron en el momento que desarrollaron su trabajo.

Por ejemplo en esta actividad de la creación y asimilación del conocimiento por medio del recuerdo y la reflexión a través de la imagen, Daniel afirma: que recuerdo cuando tenía 4 años en el jardín para enseñarle la vocal “e” se asociaron a la palabra enano; desde ese momento cada vez que se habla de la palabra enano a su mente llega la imagen de una persona de baja estatura y además recuerda la vocal “e”. Partiendo de este caso en particular todos los demás estudiantes, recuerdan cosas similares ya sea con temor, alegría, jocosidad, en fin son recuerdos aprendidos que a los niños y a ninguna persona se le olvidan.

Figura 17. Modelado en arcilla



Fuente: Nicolás Puchana
Estudiante 4-2

Después de la exitosa clase de la imagen se procedió a continuar con la actividad de la elaboración de máscara con vendas de yeso, que es un elemento ritual utilizado por varias culturas en todo el planeta hace muchos años atrás, en esta actividad se empleó la estrategia de elaboración.

Esta actividad aporó al indicar la conexión entre lo nuevo (máscara) elaborada en vendas de yeso y lo familiar (el yo) se trazó como objetivo describir como se relaciona la información que trae la máscara con el conocimiento que tiene de si mismo. La estrategia de organización hizo fácil agrupar la información para exponerla en el conocimiento mas profundo de si mismo identificándose, relacionándose y reconociendo qué puesto ocupa él en la familia, colegio y sociedad.

Figura 18. Máscaras con vendas de yeso



Fuente: Gerardo Ortega
Estudiante 4-2

En el desarrollo de la actividad se observó una gran disposición al hacer su máscara ya que era un tema nuevo jamás visto y creado por ellos mismos. La lúdica en este caso jugó un papel importante dado que al inicio jugaron y aprendieron, un comentario muy acertado de Rodrigo hizo caer en cuenta a todos que la sociedad en la que vivimos no se puede actuar como uno quiere sino como las normas que ella dicta, él dijo a mi máscara la voy a decorar como yo quisiera venir a estudiar y salir a la calle: “le voy a hacer unos cachos, ojos grandes, un peinado punk, la pintaré de colores con accesorios extravagantes y luego me la pondré y caminaré por todo el colegio generando buenos y malos comentarios de todos”.

En el desarrollo de las diferentes actividades surgieron las siguientes preguntas:

¿Que te gustaría hacer con tus trabajos de artística?

“me gustaría que los vea mi mamá y mi papá para que vean lo que puedo hacer y que me enseñe mi profe”

“A mi me gustaría que los pongan en la cartelera de la escuela y que me los califiquen.”

“Me gustaría llevarlos a la casa y que los califiquen por el lado de atrás “

“A mi me gustaría que los peguen en el salón para que los compañeros miren que si se pueden realizar todos los trabajos “

Para contemplar estas afirmaciones, se planteó una pregunta similar a los docentes en este sentido:

¿Que hace usted con los trabajos de los niños?

“Siempre los califico para que los niños se sientan estimulados y hagan mejores dibujos”

“Les explico a los niños que deben archivarlos en los legajadores, después de calificarlos “

“Los dibujos se evalúan en clase y se exponen para que entre ellos expresen sus diferencias”

Complementando las respuestas de los niños y los profesores con respecto al destino de los trabajos que elaboraron los estudiantes en la clase de Educación Artística, se encontró que la principal finalidad fue la de evaluar aquello que los niños son capaces de realizar, finalidad que se evidencia tanto en las afirmaciones de los estudiantes como en las que hicieron los docentes.

Pero al mismo tiempo se noto en los profesores, preocupación por orientar el desarrollo de las actividades y de corregir los errores que se presentaron como ellos mismo lo testificaron.

Los niños y niñas por su parte, desearían que se expongan sus trabajos, lo cual implico que es necesario hacer una exposición en clase y de ser posible una exposición en la cartelera de la institución para que los trabajos sean observados por los compañeros y profesores estimulando las actividades de los niños y niñas. Estos aspectos se tuvieron en cuenta en la elaboración de la propuesta con el ánimo de motivar a los niños hacia el desarrollo de los trabajos creativos y al mismo tiempo, para estimular la participación en el progreso de las diferentes actividades lúdicas que conlleven a la ejecución de un trabajo específico.

De la misma manera, se demostrara a los docentes que es muy importante valorar los esfuerzos de los niños, así como es importante el hecho que las clases de educación artísticas cuenten con la creatividad del maestro para conformar situaciones en las cuales los niños sean los autores y constructores de sus propios trabajos; situaciones en las cuales los pequeños estén continuamente motivados con los resultados que se obtienen de los diferentes trabajos realizados.

CAPITULO III

3. LOS RECURSOS DIDÁCTICOS Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

3.1 DIDÁCTICA Y LÚDICA EN EL AULA

Los recursos didácticos son materiales que están en un contexto educativo determinado, son utilizados con una finalidad didáctica o para facilitar una actividad creativa. Los recursos didácticos se pueden utilizar en una situación de enseñanza o aprendizaje.

En la actividad realizada por los niños plato con papel mache, se utilizo materiales convencionales entre los que se destacan los impresos; periódicos, revistas donde los niños realizaron la manipulación de dichos materiales los cuales les permiten desarrollar la motricidad fina y gruesa.

- Motricidad fina es la actividad armónica y espontanea de los ojos, manos, dedos los cuales se integran con la función de otros músculos como por ejemplo recortar, dibujar originando la coordinación visual.
- Motricidad gruesa se refiere al movimiento de los músculos como el tronco las piernas y los brazos en actividades cotidianas como: saltar, correr, caminar, jugar, transportar objetos.

En la siguiente fotografía se observo uno de los trabajos aplicando una característica del pensamiento creativo y la utilización de recursos didácticos, en la actividad plato con papel mache.

Figura 19. Plato con papel mache



Fuente: Nicolás Puchana
Estudiante 4-2

Para que la educación sea eficaz debe estar de acuerdo con las necesidades e intereses de los niños y niñas, por eso el juego está relacionado con las actividades lúdicas, que agradan y motivan a los pequeños las capacidades intelectuales, afectivas, motoras y sociales se pueden incrementar por medio del juego así como las actividades creativas en la expresión y la comunicación.

En esta actividad el juego en clase se convirtió en un entretenimiento mediante la realización de actividades prácticas con objetos materiales y a través de la propia acción corporal del niño así va asociando una serie de experiencias y sensaciones recibidas de los objetos visuales táctiles y musculares.

Mediante la estimulación de los juegos entre los integrantes de los diferentes grupos se logra que los niños y las niñas sean independientes, sociables, activos y creativos despertando en ellos la sensibilidad y la libertad de mayor expresión mental, conduciendo a un aprendizaje colectivo y dinámico saliendo del esquema de la rutina.

Nuevamente la creatividad de los niños se puso a flote y resultaron unos trabajos impecables cumpliendo el objetivo deseado, el cual consistió en despertar y afirmar por medio de un trabajo lúdico artístico una conciencia por el buen uso de los recursos naturales. Otro ejemplo de utilización de los materiales manipulativos fue la utilización de los materiales convencionales, se pudo observar en el trabajo que se realizó con el dibujo con limón y fécula de maíz, donde los niños y niñas exploraron y conocieron la utilidad de los diferentes materiales, en el desarrollo de esa actividad dibujo con limón encontramos la originalidad como característica importante del pensamiento creativo, donde los estudiantes dentro de la manipulación fueron desarrollando los sentidos, dándole a la materia cualidades para explorar y conocer su cualidad.

En consecuencia Gisper, cita a Kant que afirma “la mano es el cerebro externo del hombre, las manos hábiles solo pueden ser manejadas con un cerebro capaz de dirigir las, porque el niño desde temprana edad busca con la mano manipular, tocar todo lo que encuentra a su alrededor y desarrollar su creatividad”.²⁶

En el desarrollo de esa actividad a los niños y niñas del grado cuarto de primaria les causó mucha risa y decían: “parece una pelota y es muy suave su textura”, al extraer el jugo de limón sintieron la acidez y el sabor que él produce, lo representaron por medio de gestos y algunos de los niños y niñas terminaron comiendo hasta la cascara.

Figura 20. Dibujo con Limón



Fuente: Laura Urrea
Estudiante 4-2

²⁶ GISPER Carlos. Cajita de sorpresas, orientación para padres y maestros, Vol.4, Pág. 33. Océano.

Después de usar un elemento orgánico como es el limón se propuso la actividad del mono tipo con vinilos, se considero los materiales manipulativos como parte fundamental para toda actividad artística, la experimentación fue otra característica del pensamiento creativo, es muy útil en el desarrollo de esta actividad porque los niños y niñas son curiosos por naturaleza y se aprovecha de esta actividad para ponerla en practica en el quehacer pedagógico, se pudo obtener muy buenos resultados en el aprendizaje cuando los niños manipularon los diferentes materiales, su capacidad para elaborar y descubrir que hacer con algo nuevo.

Figura 21.Mono tipo con vinilos



Fuente: Marlon Zambrano
Estudiante 4-2

Cuando los niños y niñas del grado cuarto de primaria, realizaron la actividad del mono tipo con vinilos manifestando interés, concentración y observación hacia la actividad lo manifiesta Judith Danoff: la experimentación libre al probar varios materiales se le permite al niño como se utilizan estos materiales y descubrir que se pueden hacer con ellos.”²⁷

Un ejemplo de manipulación de materiales manipulativos se puede observar en la actividad de mono tipo con vinilos que permite desarrollar las características del pensamiento creativo como son La fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración. Así mismo la experimentación se basa en la manera como los estudiantes van manipulando el material y desarrollando la creatividad teniendo en cuenta los factores que lo rodean, elementos de apoyo experiencias previas, estas experiencias serán ordenadas por ellos mismos demostrando alguna alegría espontaneidad, integridad, compañerismo, solidaridad, liderazgo.

El propósito primordial de cada actividad fue llevar a los niños y niñas a que pongan en practica sus propias iniciativas adquieran dominio y confianza en si mismos.

En esta actividad se observo a los estudiantes muy libres ya que aplicaban el vinilo sin ninguna norma con una autonomía absoluta, sin importar si se manchaban ellos o el piso decían lo primero es que el trabajo este elaborado bien, como la mancha en el papel era amorfa con la creatividad e imaginación de ellos, le daban vida y forma al mono tipo, puesto que se daba libertad para utilizar los colores ya sea primarios, secundarios, fríos o cálidos.

Los resultados de acuerdo a la apreciación de cada estudiante los mono tipos eran caras de robots, felinos, monstruos y adoptaban la personalidad de lo que decían y comenzaban a actuar de una manera natural. La espontaneidad surge en esta actividad porque se juega con la casualidad y quien hace el mono tipo no puede definir exactamente el resultado que va a obtener, generando un montón de sensaciones inciertas, pero a la vez dejando una enseñanza positiva.

Ya dejando a un lado la experiencia con el mono tipo en la clase posterior se trabajo con la impresión de frutas sobre lienzo, se utilizan diferentes materiales manipulativos entre los cuales están periódicos, rollos de cartón, frutas, lienzo entre otros.

²⁷ DANOFF Judith. Ed. Trillos. 1991 México pag.146

Encontramos la observación que es otro elemento de la creatividad la cual permitió realizar y ver el proceso de los estudiantes su socialización, interés y la participación en sus habilidades, y Destrezas para desarrollar su creatividad en las diferentes actividades desarrolladas por los niños, de igual modo Adolfo Ferriere afirma: los trabajos manuales desarrollan la observación, obligan y habitúan al niño a ver bien, a poner atención sobre los detalles a medir y a calcular con exactitud.”²⁸

Como experiencia en esta clase los niños asociaron el falso grabado con la manera como se hace los billetes, también en esta actividad los niños se sorprendieron mucho al ver que a través de las frutas como son: la pera, la manzana y la naranja salía un tipo de arte muy bonito, como esta impresión fue hecha sobre tela los estudiantes aprovecharon esto y decidieron llevarlos para la casa y ponerlos en la mesa del comedor como individuales. Otra cosa muy curiosa es que después de cada impresión ellos limpiaban la fruta y se la comían causando risa dentro del salón de clases.

Figura 22. Impresión de frutas sobre lienzo



Fuente: Mario Jojoa
Estudiante 4-2

²⁸ FERRIERE Adolfo. Cajita de sorpresas, orientación para padres y maestros, Vol.4.Editorial Océano

Figura 23. estudiantes del grado 4 -2 de la Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto sede Lorenzo de Aldana



Fuente: esta investigación

Por lo tanto desarrolla su facultad de asociación mental, favoreciendo en el desenvolvimiento intelectual llevándolo a la comparación concreta por medio del material que se dispone para elaborar el objeto que va a hacer; igual que al realizar su dibujo hace funcionar sus sentidos concentrándose en la ejecución y desarrollando su creatividad.

Cuando los niños y niñas del grado cuarto de primaria utilizaron los diferentes recursos didácticos y materiales convencionales, se observó la satisfacción, de haber creado un objeto útil también se puede determinar la paciencia de niños y niñas, lo cual aumentaba su capacidad de observación y curiosidad.

En estas actividades los niños estuvieron muy comprometidos y aportando diversas ideas para el desarrollo de las diferentes actividades las cuales fueron: JAVIER CAÑIARES “por que nos va a poner a deshilar esta tela, esto es de mujeres”.

MARLON ZAMBRANO “yo si puedo deshilar la tela mi mamá me enseñó porque ella hace manteles”

LAURA QUENORAN “no puedo halar los hilos porque la tela se arruga mucho esta muy difícil profe”.

Ante la actividad del plato con papel mache los niños muy dinámicos participaron con sus comentarios así: “¿tenemos que cortar todo ese papel? ¿Lo pegamos?” Mario “miren mi trabajo esta muy bonito”. Carlos “yo estoy pegando las bolitas, miren ya esta formando un gato” .Yaneth “profe porque mejor no explica todo y nosotros trabajamos iguales.

CAPITULO IV

4. ACTIVIDADES LÚDICAS Y MEDIOS DE APRENDIZAJE

4.1 ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL AULA DE CLASE

Se presentaron estas actividades lúdicas como medio de auténtica transformación personal que lleve a impulsar verdaderos cambios en la actitud frente al cambio, al riesgo, al trabajo en equipo, potenciando las habilidades y capacidad creativa.

Pintura dactilar

Dinámica: “palpar al compañero”²⁹.

Integrantes: 20 estudiantes del grado 4 -2 de la Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto sede Lorenzo de Aldana.

Lugar: salón de clases.

Objetivo: potencializar el tacto por medio de la palpación.

Instrucciones : El docente pide a los estudiantes que pasen uno a uno al frente para cubrirle los ojos después se ubica un compañero enfrente de él, éste adivinará quien es el otro sólo tocando su rostro de una manera muy sutil con las yemas de los dedos. No se permite tocar el resto del cuerpo ni hablar.

De esta manera con sus dedos relajados por la actividad anterior se prosiguió a utilizar como único medio de impresión de la pintura los cinco dedos de cada mano. La mano completa ya sea la palma o el lado contrario de la mano, para hacer un retrato de la persona que toco. El trabajo artístico se llamó retrato hablado.

²⁹ BIBLIOTECAS VIRTUALES. Comunidad Virtual Literaria. [en línea] <http://dynamicsojuegos.blogspot.com/2010/10/palpar-ciegas.html>. [Citado el 04 de abril de 2009

Figura 24. Palpar al compañero



Fuente: esta investigación
Estudiante 4-2

Figura 25. Retrato hablado.



Fuente: esta investigación
Estudiante 4-2

Se utilizó cada uno de los dedos como un pincel de diferente calibre y se debía usar todos los pinceles. Como medio plástico la mancha fue tomada como un elemento básico para diseñar la obra de cada estudiante; el cual tenía como única pauta hacer un paisaje multicolor que no existiera en la tierra, con seres imaginativos y lugares nunca antes vistos.

Durante el desarrollo de la actividad los estudiantes fueron muy atentos, espontáneos y creativos, aplicando el color haciendo trazos y proponiendo siempre algo nuevo frente a la hoja de papel, con excepción de Sofía la cual dijo “yo no me quiero ensuciar las manos porque la pintura se pega muy fuerte y me lastima” pero con nuestra ayuda y observando a sus compañeros ella se convenció de la importancia de realizar esta actividad para su crecimiento cognitivo y realizó un paisaje titulado “lo que yo no quería hacer”. Cristian preguntó ¿profe como hago los personaje? ¿Cerraré los ojos y los voy a trazar? Si le dijo la profesora Natalia pero hazlos de un solo trazo sin levantar el dedo. Pablo dijo ¿puedo hacer mi paisaje con un sólo color? Y lo logro únicamente utilizó el azul y su paisaje fue llamado “el retrato del cielo”. Al finalizar la clase se procedió a una pequeña exposición dando la oportunidad de opinar del trabajo propio y de los trabajos de los compañeros para así vencer el miedo a compartir el espacio de la expresión y de la relación interpersonal.

Crear una obra de arte en parejas.

Dinámica: “Hacer reír al compañero”

Integrantes: 20 estudiantes del grado 4 -2 de la Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto sede Lorenzo de Aldana.

Lugar: salón de clases.

Objetivo: fortalecer los lazos de amistad entre los estudiantes.

Instrucciones: El docente pide a los niños y niñas que realicen dos filas y se miren frente a frente y para diferenciarse de fila serán A y los de la otra serán.

B. Durante un minuto cada A debe hacer reír al B y el B no debe reírse. El siguiente minuto todos los B hacen reír a los A. No vale hacer cosquillas para hacer reír. No vale cerrar los ojos para no reírse.

Después de romper el hielo con esta pequeña dinámica, cada estudiante queda con un compañero en frente que va a ser su pareja de trabajo para realizar el taller artístico denominado crea-dos.

Figura 26.taller artístico crea-dos



Fuente: esta investigación

Estudiantes del grado 4 -2 de la Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto sede Lorenzo de Aldana

Esta actividad lúdica se realizó por medio del juego, las filas estaban desordenadas, lo fundamental en esta actividad era fortalecer la relación entre compañeros. Al inicio de la actividad los comentarios en contra de trabajar en parejas que no eran estrechamente amigos.

Luis dijo “profe déjenos y nosotros escogemos al amigo para trabajar”, Magali dijo “yo no quiero trabajar con hombres ellos son cansones” Carlos dijo “eso es feo estar al lado de alguien que no se la va” pero al final todos terminaron accediendo y se empezó por explicar como se desarrollaría el ejercicio. Este consistía en crear un pequeño cuento máximo de 1 hoja el cuento debería tratar de la amistad en cualquiera de sus formas, niño niña, adulto niño, madre padre e hijo (a), etc.

El cuento sería construido por los dos integrantes, dando paso a la comunicación entre ellos para afianzar los lazos de convivencia con las diferencias del otro sin destruirlas y sin causar conflictos. Al terminar el cuento cada uno de ellos se debería separar y en su propio espacio hacer un dibujo alusivo al cuento utilizando colores marcadores lápiz o lapicero en la mitad de 1/8 de cartulina, la

restricción en este punto fue que no se podía ver el trabajo del compañero hasta el final. Cuando todos acabaron se procedió a reunir nuevamente las parejas y pegar los dibujos para que estos se complementen como si los hubiera realizado una misma persona, al hacer lo anteriormente mencionado todos se sorprendieron del resultado puesto que se dieron cuenta que todo el tiempo estuvieron trabajando juntos aunque hayan estado separados, Juliana y Andrés dijeron “que chévere compartir las ideas y llegar a una sola meta” Ana y Camilo dijeron “a pesar de tener pensamientos diferentes se llegó a un buen resultado”. En conclusión el taller logro abrir una puerta al dialogo de aula y a la concertación de diferentes opiniones que son enormemente necesarias en la sana convivencia de grupo.

Tecnología y creatividad.

Dinámica: “el robot”³⁰.

INTEGRANTES: 20 estudiantes del grado 4 -2 de la Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto sede Lorenzo de Aldana.

LUGAR: salón de clases.

OBJETIVO: estimular la creatividad y la espontaneidad artística por medio de la construcción de un objeto tecnológico con material reciclado.

INSTRUCCIONES: el docente precede a cantar una melodía llamada el robot la cual dice: “soy un robot muy inteligente con ojos grandotes que miran a la gente, prenden y apagan luces de colores, que mueve sus brazos en todas direcciones, arriba, abajo, izquierda, derecha y ese robot soy yo, soy yo, soy yo” Después de esta breve canción que hace alusión a un robot que finalmente termina siendo un ser humano, se procede a continuar con la actividad denominada tecno - arte.

Cada uno de los estudiantes se comprometió a llevar diferentes materiales de reciclaje como: cajas de cartón de diferentes tamaños, tapas de gaseosa, botellas de plástico pequeñas, rollos de papel higiénico, bolas de icopor, pinturas, pinceles, colores, marcadores, papel metalizado o cualquier tipo de papel.

Para realizar esta actividad se dio vía libre para que cada quien interpretara lo que es tecnología y realizará un trabajo en tercera dimensión (largo, ancho y alto).

Felipe dijo “yo voy a hacer un robot”, Lucia agrego “yo realizare un computador”, Jorge y Tania añadieron “haremos un celular Erickson”, Miguel Ángel propuso hacer un televisor plasma.

³⁰ BIBLIOTECAS VIRTUALES. Comunidad Virtual Literaria. [en línea] <http://dynamicsojuegos.blogspot.com/2010/10/palpar-ciegas.html>. [Citado el 04 de abril de 2009]

Después de las intervenciones se dio paso a realizar la actividad, cada niño y niña se dispuso a construir su propia obra con materiales reciclables. Cuando cada una de las obras estuvo realizada los estudiantes las expusieron y simularon que funcionaban, los del celular hablaban por medio de ellos el plasma tenía imagen y sonido el computador estaba conectado a internet y el robot tenía movimiento.

De esta manera se pudo conjugar los avances tecnológicos con la creatividad lúdica del arte para lograr una producción única con elementos residuales.

Figura 27. Tecno - arte.



Fuente: Marlon Zambrano
Estudiante 4-2

Figura 28. Tecno Arte.



Fuente: Nicolás Puchana
Estudiante 4-2

El cuerpo y el juego

Dinámica: “el mimo”

INTEGRANTES: 20 estudiantes del grado 4 -2 de la Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto sede Lorenzo de Aldana.

LUGAR: cancha de de futbol de la institución.

OBJETIVO: interactuar entre si de una manera gestual para relacionar y potenciar el lenguaje corporal.

INSTRUCCIONES: el profesor les pide a los asistentes que se pongan en parejas frente a frente; estando así, les va pidiendo que, los dos, por turno, expresen conductas con gestos o posturas solamente, sin palabras; pueden ser conductas como alegría, vanidad, sarcasmo, enamoramiento, asombro, reconocimiento, tristeza, desprecio, agresividad, malicia, sospecha. Cada uno de los integrantes debe descubrir lo que su compañero esta personalizando con los gestos quien no adivine en un tiempo prudente será eliminado del juego.

Figura 29.El cuerpo y el juego



Fuente: Odalis Potosí
Estudiante 4-2

Continuando con la clase se realizó una etapa de integración que consistía en estirar y relajar cada músculo del cuerpo. Luego se les dijo que cada uno de ellos debería buscar y representar una persona, un animal o cualquier elemento de la naturaleza. No faltó el comentario de Daniela “umm que pereza”, Sergio fue más claro y dijo “yo no hago eso si quiere póngame cero profe” Andrés añadió “no que oso jajajaja” Juan dijo “yo pensé que íbamos a jugar futbol profe”.

Pero nosotras intervenimos aclarando los términos que estaban en desacuerdo ya que se hace solo una representación y además se aclaró que era un juego y no se lo debe confundir con un deporte como lo es el fútbol, además no se trata de ridiculizar a nadie ni formar conflictos entre ellos con nosotras dado que de cada actividad lúdico artística es un espacio para la concertación y el diálogo.

Cuando finalmente toda la clase se realizó los comentarios que se dijeron fueron realmente sanos por ejemplo Susana de una forma muy risueña dijo “que lindo en verdad que es muy difícil imitar a otro”, Andrea dijo “es vacano que lo saquen de la monotonía del curso y trabajar en el espacio abierto”.

En término final la evaluación fue enormemente satisfactoria puesto que cada alumno dio lo mejor de si para fortalecer su personalidad.

Cambio mis manos por mis pies.

Dinámica: “el cien pies”

INTEGRANTES: 20 estudiantes del grado 4 -2 de la Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto sede Lorenzo de Aldana

LUGAR: cancha de microfútbol de la institución

OBJETIVOS: Animar a los estudiantes en su aspecto físico y motriz. Mediante varias formas de aprender jugando.

INSTRUCCIONES: los docentes inician cantando El cien pies no tiene pies, no tiene pies si los tiene pero no los ves; el cien pies tiene _____ pies. A medida que el docente canta los estudiantes repiten la letra del disco, por supuesto tienen que decirla con el mismo ritmo. Cuando el docente dice en este caso: cien pies tiene 10 pies, todos los integrantes en este caso forman grupos de 5 personas y por ende quedan formados los 10 pies de cien pies. Se sigue con el mismo disco y diversos números. La persona que quede fuera del grupo es eliminado del juego.

Se consideró esta actividad lúdica para realizar una obra artística, llamada auto retrato. Sobre medio pliego de cartulina utilizando únicamente los pies para dibujar, Manejando los pies realizaremos un auto retrato sobre medio pliego de cartulina utilizando únicamente los pies para dibujar y dejar las manos. Por un lado se usaría el pie izquierdo y por el otro el pie derecho.

De esta forma se desarrollaría la motricidad y el control de los pies en una actividad nada usual para ellos, como siempre los comentarios no se hicieron esperar Katherine dijo “profe yo no me sacó porque tengo rota la media jajajajaj”, Camilo en un gesto de risa agrego “profe pilas con los que tienen mal olor en los pies póngales uno” Daniela añadió “que chévere yo si quiero participar para ver que tal dibujo con los pies”, pero Felipe dijo “uuuuu yo no puedo si no puedo con las manos menos con los pies”.

Figura 30.Auto- Retrato



Fuente: Gabriela Rosero
Estudiante 4-2

Nuevamente nuestra intervención fue acertada porque iniciamos nosotras primero dando la guía para que cada uno de ellos lo fuera haciendo se podía usar cualquier tipo de lápiz o de elemento que pueda pintar como lapicero, marcador, pinceles, crayolas etc.

Al darse cuenta que nuestros autorretratos estaban algo desproporcionados se animaron más a proseguir con el transcurso de la clase. Cuando se termino y cada quien tenia su autorretrato se lo expuso y se procedía a adivinar quien era por medio de pistas que se daba acerca de la personalidad de cada uno, al despedir la clase fue muy alentador ver que cada estudiante, se llevara su dibujo y lo cuidaba como si fuera él quien estaba en la cartulina, dando así paso a la elevación del autoestima.

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

La lúdica es una dimensión que cada día ha venido tomando mayor importancia en los ambientes educativos, particularmente porque parece escapar a la pretensión instrumentalista que caracteriza la institución educativa.

La lúdica se presta a la satisfacción placentera de los niños y niñas por hallar solución a las barreras exploratorias que se les presenta en el mundo, permitiéndole su auto creación como sujeto de la cultura.

De acuerdo con lo que señala al respecto Huizinga: "La cultura humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar, para adoptar una actitud lúdica"³¹.

Aquí es importante resaltar la relación existente entre juego, pensamiento y el lenguaje, tomando el juego como parte vital de los niños que les permitió conocer su entorno y desarrollar procesos mentales superiores que lo inscribió en un mundo humanizado.

Se incorporo la lúdica en el ambiente educativo, pues dio lugar a los procesos de construcción de identidad y pertenencia cognitiva, opción que se sustenta desde el reconocimiento de que lo lúdico también reside en el lenguaje y atraviesa los procesos educativos constituyéndose en medio y fuente que permite relacionar pensamientos para producir pensamientos nuevos. Por tanto, la actividad lúdica debe considerarse como un integrante más en la planificación de la acción didáctica, hacemos referencia a tipo de juego, en el que los niños y niñas participan activa y placenteramente, bien de forma espontánea, bien sugerida por el docente o por otra persona. Tanto en la etapa Infantil como en la Primaria los juegos si son aprovechados debidamente, pueden convertirse en actividades de enseñanza y desde luego en gratificantes modos de aprender para los niños.

Consideramos el juego como un principio didáctico que subraya la necesidad de dotar de carácter lúdico cualquier actividad que se realice con los pequeños, evitando la falsa separación entre juego y trabajo. Así pues se tratará de que la vida transcurra en el aula en un ambiente lúdico.

Cuando decimos ambiente lúdico, no se trata de que los niños y niñas estén siempre obligados a jugar, sino crear un clima lúdico supone importar estos rasgos al resto de la actividad escolar, incorporar al sistema de relaciones interpersonales los formatos de relaciones que se producen en el juego.

En la Educación Primaria quedan más separados el juego y el trabajo escolar. Ello no significa que el juego deje de tener importancia como actividad de enseñanza y de aprendizaje.

Así en lo que se refiere a la estimulación de la actividad mental, la realización de juegos con niños y niñas de esta etapa:

³¹ LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA de E/LE. Madrid. SGEL, pp. 23-33.

- Permite y potencia la relación y simultaneidad de la actividad mental y física.
- Implica conductas de representación simbólica, ejerciendo de puente entre la realidad y la ficción.
- Fomenta la interacción entre los jugadores, que expresan y confrontan sus puntos de vista y opiniones.
- Conformar una estructura, un conjunto de reglas internas, con una lógica que conviene descubrir.
- Permite la utilización de los conocimientos y habilidades y la aplicación de los mismos a diversos contextos y situaciones.
- Propone retos y situaciones cuyo reto y resolución entraña dificultades que hay que superar.

El juego y el aprendizaje tienen en común varios aspectos: el afán de superación; la práctica y el entrenamiento que conducen al aumento de las habilidades y Capacidades; la puesta en práctica de estrategias que conducen al éxito y ayudan a superar dificultades.

Por otra parte Confucio plantea:

“Me lo contaron y lo olvidé. Lo vi y lo entendí. Lo hice y lo aprendí.”³²

Lo Lúdico y el Aprendizaje, es una estrategia que cada día ha venido tomando mayor importancia en los ambientes educativos, particularmente porque parece escapar a la pretensión instrumentalista que caracteriza a las instituciones educativas. Dicho aprendizaje favorece la satisfacción placentera del estudiante por hallar solución a las barreras exploratorias que se le presenta en su entorno, permitiéndole construir su propio aprendizaje.

Según Ferrari “el juego puede emplearse con una variedad de propósitos dentro del contexto de aprendizaje.”³³

Señala que dos de sus potencialidades básicas, las más importantes, son la posibilidad de construir auto-confianza e incrementar la motivación en el jugador.

³² GIMENO SACRISTÁN, J. y PÉREZ GÓMEZ, A. *Comprender y transformar la enseñanza*. Madrid: Morata. 1997.

³³ http://redesformacion.jccm.es/aula_abierta/contenido/97/387/3049/EF_U5_T1/11_concepto_de_juego.html

Es un método eficaz que posibilita una práctica significativa de aquello que se aprende; el juego en la educación ha servido como motivador y a veces como recurso didáctico, sin embargo, en la práctica pedagógica no se ha explorado suficientemente su potencial como espacio de conocimiento y de creatividad.

Uno de los mayores pensadores de la Grecia Antigua, Platón afirmó “que los primeros años del niño debían ocuparse con juegos educativos practicados en común por ambos sexos, bajo vigilancia y en jardines infantiles”³⁴

Las afirmaciones de Schiller, dice: "que el hombre es hombre completo sólo cuando juega"³⁵

De ello se desprende de que la dinámica del juego, entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona. Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias. En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica. El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser.

³⁴ PLATÓN. Las leyes. Capítulos I y VII

³⁵ NUNEZ. De Almeida. Paulo Educación Lúdica, Segunda Edición. Talleres San Pablo. Santa Fe de Bogotá.

CAPITULO V

5. REFLEXIÓN DE LA EXPERIENCIA

Para el desarrollo de esta investigación en su totalidad se describe desde las actividades lúdicas – creativas como una nueva alternativa de enseñar, hacer ser y saber de una forma agradable, así los niños y niñas adquieren conocimiento y desarrollan su creatividad.

Cuadro 2. Plan de acción

FECHA	ACTIVIDAD	RESULTADOS
Oct/1/08	Dibujo libre	Los niños del grado 4-2, al realizar el dibujo libre, sacaron a flote toda su creatividad y libertad.
Oct/15/08	Dibujo de vacaciones	Los niños y niñas al desarrollar la actividad de vacaciones, expresaron por medio del dibujo su quehacer de su vida cotidiana, algunos de los estudiantes demuestran timidez al momento de desarrollar la actividad.
Nov./5/08	Dibujo a cuadrícula	El dibujo a cuadrícula permitió a los niños y niñas hacer el uso adecuado de la regla, para la gran mayoría de los estudiantes se les dificultó porque nunca la habían utilizado en el desarrollo de una clase escolar.
Nov./12/08	Técnica del estarcido con uso del cepillo de dientes	Al realizar esta actividad los estudiantes del grado 4-2, despertaron gran curiosidad al utilizar el cepillo de dientes, realizar varios comentarios "se lo utilizara como pincel" y estaban a la expectativa como trabajarían con el cepillo, cuando terminaron estaban asombrados.
Nov./19/08	Técnica del brodela con papel seda.	Al inicio de los talleres algunos de los niños y niñas no querían realizar la actividad, cuando observaron los trabajos de los compañeros, se motivaron al observar los resultados.
Dic./04/08	Elaboración de trajes con material de reciclaje	El reciclaje fue la motivación más importante para el desarrollo de esta actividad, permitió a los estudiantes del grado 4-2, compartir los diversos materiales y experimentar nuevas ideas para conservar al medio ambiente.
Enero/15/09	Técnica del collage	La técnica del collage permitió la integración de los niños y niñas, experimentaron varias formas para crear el collage, para ellos esta actividad era nueva.
Enero/23/09	Cuadro en plastilina	El desarrollo de la actividad cuadro de plastilina, permitió que los estudiantes desarrollen sus habilidades de motricidad fina y gruesa, con la manipulación de los diferentes materiales.
Enero/26/09	Técnica del puntillismo	La técnica del puntillismo permitió que los niños y niñas desarrollen sus habilidades motrices, concentración individual, manejo de los diferentes materiales, los estudiantes se observaron alegres y muy dispuestos a aprender esta nueva técnica empujando el punto para hacer grandes obras de arte
Enero/14/09	Teoría del color	La elaboración de la estrella cromática permitió que los estudiantes del grado 4-2 observaran la combinación de cada color, esta actividad permitió que los niños y niñas despertaran la curiosidad y crearan nuevas alternativas en el uso del color.
Enero/20/09	Técnica del collage	Se trabajó en grupo de 4 estudiantes para que compartieran materiales, la propuesta a desarrollarse fue alusiva a la contaminación del medio ambiente, la respuesta al desarrollo de esta actividad fue positiva, se relacionar como grupo de trabajo que son y lograron crear trabajos artísticos creativos e innovadores.
Enero/23/09	Propuesta artística de reciclaje	Los estudiantes mostraron interés en las maneras como podemos reciclar desde nuestro hogar y fascinados para observar su obra y así dar a conocer el mensaje por medio de la obra artística.
Febrero 6/09	Modelado en arcilla	Los estudiantes expresaron su vida cotidiana a través de las diferentes esculturas, esta actividad fue libre e individual, se observó el entusiasmo y la habilidad para la elaboración de cada escultura.
Febrero/12/09	Mascaras con vendas de yeso	El desarrollo de esta actividad permitió que los niños y niñas expresaran su yo interior, se encontrara con su doble personalidad, se realizó una instalación de las mascararas en el aula de clase, con la dinámica de descubrir el personaje así los compañeros identificaron al otro compañero por alguno de los rasgos físicos que se quedó plasmado en la máscara y al identificar al autor de la máscara explicaba su terminado final de la obra.
Marzo/04/09	Plato con papel mache	En el desarrollo de esta actividad los niños y niñas manipularon varios objetos permitiéndoles a los estudiantes del grado 4-2 hacer uso de los sentidos de la vista, el tacto, el oído, unido a agilizar sus habilidades motrices, para algunos de los estudiantes fue muy difícil por que no tenía paciencia para esta actividad.
Marzo/13/09	Dibujo con limón	Esta actividad despertó en los estudiantes del grado 4-2 gran curiosidad y estuvieron a la expectativa del resultado, aunque algunos antes de iniciar la actividad se comieron el limón, nunca imaginaron que esta fruta pudiera servir como material para realizar una obra artística.
Marzo/18/2009	Impresión de frutas sobre lienzo	Esta actividad permitió que los niños y niñas Manipularan varios objetos, se pudo observar que al momento que inicio la clase demostraron mucho interés y alegría por hacerlo, jugaron con su creatividad al utilizar los diferentes colores y al mismo tiempo tenían gran curiosidad para observar el resultado, al final las frutas utilizadas les cortaron el pedazo que esta de pintura y se la degustaron con mucho entusiasmo .
	Pintura dactilar	La actividad se desarrolló por medio de dinámicas que permitieron a los estudiantes del grado 4-2 fortalecer sus valores y dejar a un lado la timidez, les gusto dinamismo empleado en esta clase y al final cada estudiantes entregó su trabajo al compañero socializando su trabajo artístico, estuvieron muy atentos, espontáneos y creativos.

	Crear una obra de arte en pareja	Las dinámicas en esta actividad fortalecieron los lazos de amistad del grupo, pero algunos de los estudiantes ya tienen su grupo de trabajo, los demás con frecuencia cambian de grupo para conocer a los compañeros, le gusta socializar sus obras artísticas, ellos sueñan como en las grandes galerías estar junto a una pintura de Picasso, Marcel Ducham, Vicent Van gog y muchos famosos mas
	Tecnología y creatividad	El desarrollo de esta actividad permitió que los niños y niñas, despertaran su creatividad y espontaneidad artística por medio de los materiales utilizados en dicha clase, las dinámicas son una herramienta que permite buscar muchas estrategias para que los niños y niñas trabajen con mas libertad
	El cuerpo y el juego	Esta actividad de gesticulación con ayuda de la dinámica el MIMO, permitió que los estudiantes del grado 4-2 fortalecieran su expresión corporal, demostraron libertad y autonomía para el desarrollo de esta actividad, esto ocurrió cuando empezaron a relajar cada músculo del cuerpo, se observo cuando automáticamente se reunieron y eligieron un tema a representar y realizaron la imitación del otro.
	Cambio mis manos por mis pies	El desarrollo de esta actividad permitió animar a los estudiantes en su aspecto físico y motriz, mediante varias formas de aprender jugando. Al iniciar dicha actividad con la dinámica del cien pies se observó interés y los niños y niñas salían corriendo a buscar a sus compañeros para organizarse, escuchaban con atención y coreaban estrofa por estrofa la letra de la dinámica.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

Describir el desarrollo de la creatividad desde actividades lúdicas como medio de aprendizaje, puesto que se evidencia la importancia del desarrollo pedagógico del uso del material de apoyo en las clases de educación artística para lograr que el estudiante tenga espacios lúdicos y desarrolle su potencial creativo.

Al inferir las estrategias de aprendizaje desde la aplicación lúdica, se demuestra que al hacer un uso adecuado de una estrategia de aprendizaje apoyada ésta en un ambiente lúdico se descubre nuevas propuestas artísticas mejorando la asimilación de nuevos conocimientos en los niños.

Cuando se identifican los recursos didácticos en las estrategias de aprendizaje, estos se convierten en un eje fundamental ya que el juego se constituye en un medio complementario para optimizar el quehacer diario de la vida educativa.

La propuesta se plantea desde un punto de vista lúdico y creativo teniendo en cuenta que si se le presentan diferentes estrategias, nuevos mundos o realidades que surgen de la comparación, el análisis y la transformación de cualidades, ampliando el mundo de sus experiencias y proporcionando al niño en su actividad creativa, el desarrollo de su conocimiento dan mejores resultados porque entre más juegue, observe, explore, experimente y manipule se convertirá en una persona más creativa e inteligente.

Después de madurar el presente trabajo se da las siguientes recomendaciones encaminadas a un mejoramiento en el programa de licenciatura en artes visuales de la facultad de artes de la universidad de Nariño.

- Se hace necesario una gran transformación de carácter académico para construir una nueva mentalidad de estudiantes encaminados a realizar estimular la creatividad y la imaginación mirando hacia la construcción de nuevos conocimientos de manera practica, agradable utilizando la risa, el juego, la afectividad; transformando así nuestro entorno familiar profesional y social.
- Una posibilidad de cambio para mejorar el nivel educativo, es llevar al niño a que descubra el conocimiento, aplicando todo su potencial creativo tanto del estudiante como del docente; lo anterior se logrará desarrollando actividades como cantos, cuentos, ilustraciones, dramatizaciones o vivencias a través del

juego. Esto complementando con el uso de materiales como títeres, revistas, videos, fotografías, periódicos, salidas de campo las cuales contribuirán para que las clases salgan de la cotidianidad.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOTECAS VIRTUALES. Comunidad Virtual Literaria. En línea] <http://www.encolombia.com/turismo/Sanjuandepastocolomb.htm>. [Citado el 21 de Febrero de 2010]

BIBLIOTECAS VIRTUALES. Comunidad Virtual Literaria. [En línea] <http://www.encolombia.com/turismo/Sanjuandepastocolomb.htm>. [Citado el 28 de Febrero de 2010]

BIBLIOTECA VIRTUAL. [En línea] http://es.wikipedia.org/wiki/San_Juan_de_Pasto#Historia. . [Citado el 3 de Marzo de 2010]

BIBLIOTECAS VIRTUALES. Comunidad Virtual Literaria. [En línea] <http://diverrisa.es/web/index.php?page=juegos-y-dinamicas-de-risoterapia>. [Citado el 10 de Mayo de 2010]

Manual de convivencia: la Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto.

SANTA MARIA Carlos MOLINA Fausto. Teoría lúdica de la vida y la pedagogía. San Juan de Pasto. Imprenta Argentina. 1995. P.36

MONOGRAFÍAS. Biblioteca virtual, (estrategia de aprendizaje) [en línea]: <http://www.monografias.com/trabajos19/estrategiasaprendizaje/estrategias-aprendizaje.shtml>, [Citado el 5 de Marzo de 2010]

MONOGRAFÍAS. Biblioteca virtual, (estrategia de aprendizaje) [en línea]: <http://www.monografias.com/trabajos19/estrategiasaprendizaje/estrategias-aprendizaje.shtml>, [Citado el 5 de Marzo de 2010]

MONOGRAFÍAS. Biblioteca virtual, (estrategia de aprendizaje) [en línea]: <http://www.monografias.com/trabajos19/estrategiasaprendizaje/estrategias-aprendizaje.shtml>, [Citado el 5 de Marzo de 2010]

Guilford, J (1991): Creatividad y educación. Editorial Paidós. pág. 120. Barcelona. 1991.

Galia Sefchovich. Creatividad para adultos. Trillas. Pág. 25. México 1997.

MONOGRAFÍAS. Biblioteca virtual. [En línea]: html.rincondelvago.com/creatividad_4.html. [Citado el 12 de Marzo de 2010]

MONOGRAFÍAS. Biblioteca virtual. [En línea]: html.rincondelvago.com/creatividad_4.html. [Citado el 12 de Marzo de 2010]

JIMENEZ, Carlos Alberto. Creatividad y Desarrollo Humano. 1998. p. 13
Galia Sefchovich. Creatividad para adultos. Trillas. Pág. 25. México 1997.

MONOGRAFÍAS. Biblioteca virtual. [En línea]:html.rincondelvago.com/creatividad_4.html. [Citado el 12 de Marzo de 2010]

MONOGRAFÍAS. Biblioteca virtual. [En línea]:html.rincondelvago.com/creatividad_4.html. [Citado el 12 de Marzo de 2010]

JIMENEZ, Carlos Alberto. Creatividad y Desarrollo Humano. 1998. p. 13
MONOGRAFÍAS. Biblioteca virtual (proyecto de pensamiento creativo) [en línea]:
<http://www.monografias.com/trabajos26/pensamiento-creativo/pensamiento-creativo.shtml>[Citado el 9 de Marzo de 2009]

MONOGRAFÍAS. Biblioteca virtual. (Proyecto de creatividad infantil) [En línea]:
<http://html.rincondelvago.com/creatividad-infantil.html>. [Citado el 12 de Marzo de 2010]

Makinnon: "Naturaleza y cultura del talento creativo: Herencia y medio".-En Beandot, A.-Narcea. -Madrid.- 1980.

Torrance, E. (1992): La enseñanza creativa produce efectos específicos. Teorías y prácticas sobre creatividad y calidad. Editorial Academia. La Habana. Por favor poner año de publicación y autor de libro con número de página citada

MONOGRAFÍAS. Biblioteca virtual. (Proyecto de pensamiento creativo) [En línea]:
<http://www.monografias.com/trabajos26/pensamiento-creativo/pensamiento-creativo/>[Citado el 12 de Marzo de 2010]

ARTE, EDUCACION Y DIVERSIDAD CULTURAL. F. GRAEME CHarlmers .Editorial Paidos Iberica, 1996. pág. 18

La constitución política de Colombia 1991, art 7, 8 ,16.

La ley General de Educación 115 de 1994. Pág.18

MONOGRAFÍAS. Biblioteca virtual. (Proyecto la -ansiedad-como-calmar la ansiedad) [En línea]: <http://www.innatia.co/s/c-controlar-monografia-la-ansiedad-como-calmar-la-ansiedad.html> [Citado el 12 de Marzo de 2010]

GISPER Carlos. Cajita de sorpresas, orientación para padres y maestros, Vol.4, Pág. 33. Océano.

Danoff Judith. ED trillos. 1991 México pag.146

Ferriere Adolfo. Cajita de sorpresas, orientación para padres y maestros, Vol.4.Editorial Océano

BIBLIOTECAS VIRTUALES. Comunidad Virtual Literaria. [En línea] <http://dinamicasojuegos.blogspot.com/2010/10/palpar-ciegas.html>. [Citado el 04 de abril de 2009]

ANEXOS

Anexo A. Matriz De Análisis De Las Subcategorías

PREGUNTA ORIENTADORA	INFORME
<p>¿Como determinar las características del pensamiento creativo, desarrolladas a partir de actividades lúdicas?</p> <p>Entre ellas encontramos las siguientes las características del pensamiento creativo</p> <ul style="list-style-type: none"> • ORIGINALIDAD • AUTOEXPRESION • CURIOSIDAD • EXPLORACION ○ • EXPERIMENTACION • IMAGINACION • PENSAMIENTO CREATIVO • ELABORACION • INNOVACION 	<p>Octubre/1/08</p> <p>La originalidad es una característica del pensamiento creativo, es una situación con ideas únicas de cada estudiante tiene para realizar un dibujo libre y libertad de pensamiento.</p> <p>Octubre/15/08</p> <p>La curiosidad otra característica del pensamiento creativo, que permite a los niños y niñas del grado cuarto de primaria dar seguimiento a su intuición desarrollar los trabajos e inventar nuevas formas de expresión.</p> <p>Noviembre/ 5 /08</p> <p>La exploración permite a los niños y niñas expresar aquello que ven, sienten y oyen para encontrar su propio estilo.</p> <p>Noviembre /12/08</p> <p>La curiosidad de dibujar manifiesta una gran intuición y deseo de desarrollar algo propuesto por los estudiantes.</p> <p>Noviembre /19/08</p> <p>Algunos estudiantes no son inconformes en sus ideas, pero tampoco anticonformistas y persisten , son relevantes en su creatividad</p> <p>Diciembre/4/08</p> <p>La creatividad es la capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo al respecto, implementar elementos útiles para el desarrollo de sus trabajos.</p> <p>Enero/15/09</p> <p>Identificar y utilizar nuevas formas creativas para realizar los trabajos es la fundamental para el desarrollo de toda actividad artística.</p> <p>Enero/15/09</p> <p>La innovación es otro de los elementos de la creatividad que permite utilizar y experimentar con todos los materiales para el desarrollo de cualquier trabajo creativo</p>

PREGUNTA ORIENTADORA	INFORME
<p>¿Cómo utilizar los recursos didácticos desde el aprendizaje lúdico?</p>	<p>Entre los recursos didácticos encontramos materiales de reciclaje utensilios de hogar, colbon, colores, vinilos, tijeras, pinceles, rotuladores. Con los cuales se realizo la actividad plato con tigre donde los estudiantes desarrollaron un trabajo libre y descubrieron nuevas formas de expresión. Los materiales utilizados en las diferentes actividades son los siguientes: Crayones de colores, talco o fécula, vinilos, pinceles, punzón, clavo o aguja gruesa. Con los cuales se realizo la actividad llamada: esgrafiado con temperas donde se relaciona los elementos de la creatividad como la originalidad la elaboración la innovación experimentación etc.</p> <p>Marzo/4/2009 Plato con papel mache y brodelado los materiales que se utilizaron son : Papel higiénico, engrudo, periódico, lápiz, cinta de papel, pinceles y pintura de colores. Se observo que los niños emplean diariamente en sus trabajos de Educación Artística las características del pensamiento creativo para una libre expresión artística y se manejaron los materiales anteriormente dichos.</p>

PREGUNTA ORIENTADORA	INFORME
<p>¿Cómo utilizar los recursos didácticos desde el aprendizaje lúdico?</p>	<p>Marzo/13/2009 En la actividad Dibujo con Limón se utilizaron los materiales: hisopos, jugo de limón, plancha con los cuales se desarrollo la actividad titulada: dibujo con limón donde se relacionan los elementos de la creatividad como la experimentación, la innovación, la originalidad la elaboración etc.</p> <p>Marzo/13/2009 Impresión de frutas sobre lienzo se utilizaron los siguientes materiales: manzanas, naranjas, peras, lienzo, pinceles, vinilos y utensilios de hogar con los cuales se realizo la actividad llamada: impresión con frutas sobre lienzo. Con esta actividad se desarrollaron todos los elementos de la creatividad anteriormente mencionados y los niños descubrieron nuevas formas de expresión.</p> <p>Marzo/18/2009 En la actividad mono tipo con vinilos, se utilizo los materiales: vinilos, 1/8 cartulina, vidrio, pinceles, en esta actividad se observo que los niños y niñas realizan sus trabajos en grupo y comparten todos los materiales para experimentar y si es necesario repiten la técnica varias veces, todo esto lo realizan con mucha curiosidad</p>

PREGUNTA ORIENTADORA	INFORME
<p>¿Que elementos se pueden identificar de las actividades lúdicas?</p>	<p>Abril/2/2009 La actividad de pintura dactilar se desarrolló por medio de dinámicas que permitieron a los estudiantes del grado 4-2 fortalecer sus valores y dejar a un lado la timidez, les gusto dinamismo empleado en esta clase.</p> <p>Abril/9/2009 Las dinámicas en esta actividad crear una obra de arte en pareja fortalecieron los lazos de amistad del grupo, pero algunos de los estudiantes ya tienen su grupo de trabajo, los demás con frecuencia cambian de grupo para conocer a los compañeros, le gusta socializar sus obras artísticas.</p> <p>Abril/16/2009 El desarrollo de esta actividad tecnología y creatividad permitió que los niños y niñas, despertaran su creatividad y espontaneidad artística por medio de los materiales utilizados en clase</p> <p>Abril/23/2009 Esta actividad del cuerpo y el juego permitió la gesticulación con ayuda de la dinámica el MIMO, permitió que los estudiantes del grado 4-2 fortalecieran su expresión corporal, demostraron libertad y autonomía para el desarrollo de esta actividad, esto ocurrió cuando empezaron a relajar cada músculo del cuerpo, y realizaron la imitación del otro.</p> <p>Abril/30/2009 El desarrollo de esta actividad cambio mis manos por mis pies, permitió animar a los estudiantes en su aspecto físico y motriz, mediante varias formas de aprender jugando. Al iniciar dicha actividad con la dinámica del cien pies se observó interés y los niños y niñas salían corriendo a buscar a sus compañeros para organizarse, escuchaban con atención y coreaban estrofa por estrofa la letra de la dinámica.</p>