



VARONA

ISSN: 0864-196X

[hildelisagp@ucpejv.rimed.cu](mailto:hildelisagp@ucpejv.rimed.cu)

Universidad Pedagógica Enrique José

Varona

Cuba

Perdomo González, Edilia

Metodología Lúdico-Creativa para la Educación Plástica en el segundo ciclo de la Enseñanza Primaria

VARONA, núm. 45, julio-diciembre, 2007, pp. 49-57

Universidad Pedagógica Enrique José Varona

La Habana, Cuba

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=360635565009>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en [redalyc.org](http://www.redalyc.org)

[redalyc.org](http://www.redalyc.org)

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

# Metodología Lúdico-Creativa para la Educación Plástica en el segundo ciclo de la Enseñanza Primaria

CREACIÓN Y TALENTO

**Dr C Edilia Perdomo González**

Profesora Titular

ISP "Enrique José Varona"

Recibido diciembre de 2006 Aceptado febrero de 2007



**RESUMEN.** El proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Plástica en la escuela cubana de hoy se encuentra afectado en cuanto al desarrollo de la creatividad se refiere; el abuso por parte del docente de las técnicas plásticas sin el debido énfasis con respecto a la creatividad, la carencia de los materiales tradicionales, en ocasiones no sustituidos convenientemente, y la no existencia de un trabajo

metodológico dirigido al desarrollo creativo de los niños, son los antecedentes de la Metodología Lúdico-Creativa dirigida a los escolares, como vía para propiciar un desarrollo creativo que se revierta en una potencialidad que haga de este proceso un aprendizaje desarrollador, que deje potencialidades importantes en los niños para la vida futura.

**PALABRAS CLAVE:** actividad, intercambio de idea, comunicación, proceso, juego, motivación, expresión, necesidad, explorar, pensar, crear, imaginación, clase, desarrollo, relación, sentimientos, pintar, modelar, dibujar, componer, obra, integración, investigación, sentido selectivo, conocimiento, modo de expresión, implicación, valorar, vivencia, fantástico, real, indagación, evaluación, experiencia, crecimiento grupal.

**ABSTRACT.** The teaching learning process of Arts Education in the Cuban School is affected today regarding its creative development. Teachers abuse of arts techniques without emphasizing creativeness. The lack of traditional materials, sometimes not

conveniently substituted and the lack of a methodological work to develop creativeness in children, based on the ludic-creative methodology. This methodology is the way to develop creativeness in the developing to create important poteatle skills in children for their future.

**KEY WORDS:** activities, idea exchange, communication, process, game, motivation, necessity, explore, think, create, imagination, class, development, relation, feelings, paint, model, draw, compose, play, integration, research, selective sense, knowledge, expression way, implication, value, experience, fantastic, real, research, assessment, experience, group growing.

## INTRODUCCIÓN

La enseñanza de la Educación Artística en la escuela cubana ha transitado por diferentes etapas, en correspondencia con las condiciones económicas, políticas y sociales imperantes en cada época histórica. En la etapa colonial, predominó una enseñanza memorística, de marcado carácter religioso. En Cuba, la revisión documental demuestra que la enseñanza del dibujo puede considerarse como la prehistoria de esta enseñanza; el dibujo fue el que dio entrada al arte en la escuela. Durante el período republicano, el ilustre Alfredo Miguel Aguayo Sánchez (1866-1948) hizo ingentes esfuerzos por hacer, de la enseñanza del dibujo, una actividad en la que prevaleciera la actividad del estudiante.

Al triunfar la Revolución, los cambios en los planes y los programas favorecen una educación puramente humanista, la asignatura de *Educación Plástica*, con el proceso de Perfeccionamiento Continuo, sustituye a la de Artes Plásticas en el año 1989; sin embargo, esta transformación favoreció el empleo de técnicas de forma indiscriminada, lo que no permitió la transformaciones esperadas en la creatividad de los niños. Para dar solución a esta situación se desarrolló la investigación dirigida a transformar el proceso de la clase de Educación Plástica en la Escuela Primaria, por medio de la Metodología Lúdico-Creativa, dirigida a la elevación de la creatividad de los escolares.

## DESARROLLO

Las actuales condiciones del desarrollo económico-social del país, unido al contexto mundial cada vez más complejo y cambiante, no han obstaculizado los resultados de las diferentes investigaciones referidas al proceso de enseñanza-aprendizaje que tiene lugar en la escuela; sin embargo, estas indican que este debe continuar un perfeccionamiento de sus concepciones en cuanto a cómo proceder para dar respuesta al tipo de hombre que requiere formar la sociedad.

Estas aspiraciones quedan definidas en el fin y los objetivos de la escuela primaria, que se concretan en aspectos esenciales para este nivel de enseñanza, los cuales se sustentan, en los presupuestos teóricos bajo la escuela histórico-cultural de Vigotsky L S y sus seguidores, centrado en el desarrollo integral de la personalidad que, sin desconocer el componente biológico del individuo, lo concibe como un ser social, cuyo desarrollo va a estar determinado por la asimilación de la cultura material y espiritual creada por las generaciones precedentes. No puede concebirse ningún proyecto de escuela, ni ninguna transformación educativa, sin bases teórico-metodológicas que lo sustenten, y la concepción antes mencionada sienta pautas esenciales en todo nuestro proceso pedagógico.

La preparación metodológica eficiente del docente constituye el factor esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje; en correspondencia con nuestra concepción del mundo; este proceso pone de manifiesto la relación entre la educación, la instrucción, la enseñanza y el aprendizaje, y se analiza como un fenómeno que es sistémico, planificado, dirigido y específico, por cuanto la interrelación maestro-alumno deviene accionar didáctico directo, cuyo fin es el desarrollo integral de la personalidad de los educandos. Este proceso constituye, desde la clase de *Educación Plástica*, un reto para los docentes cubanos, los cuales tienen el encargo, además, de desarrollar una cultura general integral en ellos.

Desde el punto de vista filosófico, se entiende por metodología, al conjunto de procedimientos de investigación aplicables a una ciencia. Teoría sobre los métodos del conocimiento científico del mundo y la transformación de este.<sup>1</sup> Lothar Klingberg, en sus análisis al diferenciar entre método y metodología, plantea que metodología: son los pasos didácticos concretos que da el maestro en el proceso de enseñanza en un determinado orden para llegar a un objetivo determinado.<sup>2</sup> Sarguera R<sup>3</sup> realiza el análisis de la simbiosis entre metodología del aprendizaje y metodología de la enseñanza, sin abordar un concepto único, pues según él, la actualización del docente está llamada a dirigir el aprendizaje del alumno con el propósito de que este aprenda cada vez más y mejor, lo cual se instrumenta a través de la estimulación de la actuación del alumno como protagonista de su aprendizaje, para lo que son necesarias las transformaciones para un óptimo aprendizaje del alumno. En este sentido, la investigación desarrollada tiene como objetivo fundamentar una metodología para la enseñanza de la *Educación Plástica* que eleve la creatividad de los escolares, por lo que la autora entiende que metodología es: el sistema de acciones con carácter procesal, dirigido a la consecución de determinados objetivos.

Para integrar la *Educación Plástica*, el juego y los contenidos de las diferentes materias escolares, y lograr con ello la elevación de la creatividad en el segundo ciclo de la Educación Primaria, la autora fundamenta su definición de Metodología Lúdico-Creativa en la figura 1.

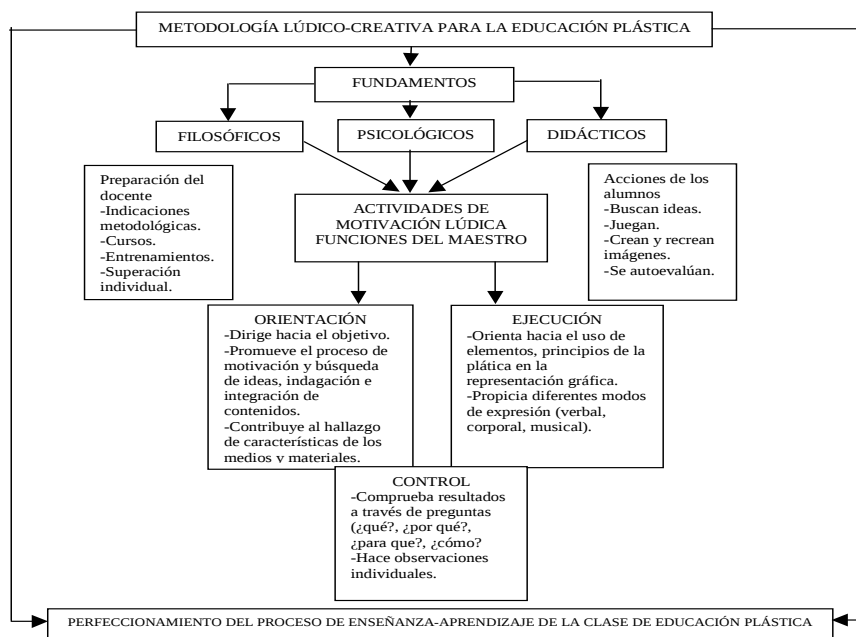


Fig.1. Metodología Lúdico-Creativa.

Los presupuestos generales que permiten la fundamentación de la Metodología Lúdico-Creativa son los siguientes:

- La comunicación estrecha entre los sujetos del proceso.
- El carácter procesal y sistémico.
- El cumplimiento del principio didáctico de la integración de las materias.
- La significación que alcanzan las categorías actividad y proceso en el desarrollo de las clases, desde una enseñanza desarrolladora.
- La esencia de la motivación lúdica.
- Los presupuestos de la escuela histórico-cultural (ZDP Vigotsky L S).

Estos presupuestos generales tienen su base en los fundamentos filosóficos, psicológicos y didácticos que caracterizan la Metodología Lúdico-Creativa para la Educación Plástica, y que a continuación se explican:

El primero de estos principios, que revela la relación dialéctica existente entre los presupuestos mencionados anteriormente, es el siguiente:

*Principio de la unidad de la actividad y la comunicación en el desarrollo de la personalidad:* que permite observar que el hombre vive en y por la actividad, pues solo por medio de ella es capaz de transformar la realidad. La comunicación es la actividad fundamental que le permite dar a conocer sus ideas, establecer relaciones, transformar el mundo y, a su vez, transformarse a sí mismo.

Los fundamentos filosóficos aportan al conocimiento objetivo de los fines de la educación, al tipo de hombre que se desea formar para enfrentar los retos de las ciencias, de la técnica y de la cultura, para lo cual se necesita de un maestro capaz de ver, en la dialéctica del proceso, que la creatividad es un asunto de todas las asignaturas escolares, que se manifiesta en todas las áreas de formación del individuo, porque solo un proceso coherente y sistémico puede lograrlo.

La relación dialéctica entre actividad y proceso reafirma que, tal como ocurre en la realidad, la actividad se concreta en los procesos mediante las acciones y las operaciones, cuyas funciones regulan y orientan al sujeto hacia el logro de sus propósitos y fines en el sentido educativo, porque bajo la dirección del maestro se logra este fin de la educación, lo cual tiene en la metodología, como vía al juego y a la integración de contenidos.

Esta Metodología Lúdico-Creativa concibe la clase integrada por actividades y procesos, vistos en su interrelación dialéctica, pues la forma básica de existencia de lo psíquico estriba en su existencia como proceso, como actividad; esta tesis se halla estrechamente ligada a la concepción de la actividad psíquica como actividad refleja, a la afirmación de que los fenómenos psíquicos surgen y existen solo en el proceso de la interacción ininterrumpida que se establece entre el individuo y los estímulos del medio; este proceso da respuesta a las acciones y cada una se halla sujeta a condiciones internas formadas en dependencia de las influencias externas que determinan la historia del individuo dado.

En esa interacción del hombre con el mundo, tiene su esencia la actividad del ser humano, como sujeto de ella, pues el pensamiento aparece como proceso cuando se estudian los elementos procesales de la actividad del pensar; es decir, el análisis, la síntesis y la generalización, por medio de los cuales se resuelven los problemas del pensar. El proceso real del pensamiento, tal como efectivamente debe darse, constituye a la vez una actividad. Igualmente, la actividad de pensamiento, visto desde este enfoque, se plasma en nexos entre la actividad práctica y la teórica. La actividad práctica aparece como lo material y la teórica, como lo ideal, precisamente por el carácter de sus productos básicos.

En toda actividad, el niño entra en relación con el mundo, dígame mundo de los objetos, mundo material o espiritual; los procesos psíquicos se desarrollan en la medida en que el niño se involucra y participa como sujeto de la actividad; así, por ejemplo, en el juego, el niño manifiesta sus conocimientos y formas de reflejarse el mundo, en la medida en que desempeña un rol como participante de este; por tanto, concebir que el psiquismo es un reflejo del mundo externo que, a su vez, tiene una función creadora de la cultura en el ser humano, constituye un elemento significativo de la Metodología Lúdico-Creativa, por su carácter de sistema en la Educación Plástica.

Todo lo antes planteado permite defender el uso de ambos términos; es decir, proceso y actividad, y su relación con la comunicación en el desarrollo de la personalidad, los cuales tienen su implicación dialéctica en la metodología que se fundamenta, pues la forma esencial de la existencia de lo psíquico radica en su condición de proceso y de actividad. El papel de la escuela es el de establecer relaciones en que intervengan todos los agentes del proceso, para que repercutan en la actuación del alumno, tanto dentro como fuera de la escuela.

Las condiciones histórico-sociales concretas, en que ha de transformarse el proceso educativo, es una premisa esencial para el logro de fines y objetivos que la escuela se plantea. La formación del alumno, por tanto, se apoya en un sistema de actividades y relaciones mutuas, en las que se manifiesta la relación entre actividad y comunicación. Los fundamentos psicológicos tienen su accionar en esta metodología desde los propios pasos metodológicos para la dirección del proceso de la clase de *Educación Plástica*; ello deviene principio, que es base del juego y la creatividad.

*Principio de la unidad de lo afectivo y lo cognitivo:* aunque muchas leyes y principios básicos del proceso de enseñanza-aprendizaje están en interconexión con los propósitos de la Metodología Lúdico-Creativa, en este proceso desempeñan un papel rector los intereses, las motivaciones y las satisfacciones que los niños muestran ante

el aprendizaje, lo que implica la existencia de importantes componentes psicológicos que no se deben perder de vista. La atención que el niño presta ante una determinada actividad pone de manifiesto que está condicionada por la relación de lo afectivo y lo cognitivo. Sobre la base del sentido personal, puede convertirse en vivencia afectiva para el sujeto y tiene la posibilidad de convertirse en objeto de su atención y contribuir al desarrollo de la personalidad.

La motivación hacia la actividad tiene, desde este sentido, una función valiosísima que, muy unida a lo afectivo, contribuye a la regulación de la personalidad del sujeto. La comunicación en esta metodología, en relación dialéctica con todos estos componentes, debe reflejar los logros y las aspiraciones del alumno por la actividad docente; un maestro para lograrlo debe:

- Crear una atmósfera de seguridad, confianza y empatía en la clase para que su trabajo repercuta en todas las esferas de la personalidad de los estudiantes, sobre todo en lo intelectual, lo emocional, lo motivacional, lo moral y lo social.
- Propiciar la participación de todos los miembros del grupo, animando a los menos participativos, creando una estructura cooperativa, que facilite la expresión y la comunicación de ideas en diferentes formas y modos, sobre todo resolviendo problemas, indagando, investigando, discutiendo y aceptando propuestas.
- Dirigir el proceso, dándole posibilidad al alumno de expresar sus ideas, sentimientos, plantearse proyectos y argumentos, no anticipándose a sus ideas, juicios y razonamientos.
- Estimular las buenas ideas y reflexionar sobre el proceso seguido para alcanzarlas y mejorarlas, de modo que todos puedan lograrlo. En fin, evitar las frustraciones.

Este segundo principio basa su análisis en los presupuestos anteriores y, por ende, en la necesidad de que las escuelas desarrollen en los alumnos, tanto conocimientos y habilidades como sentimientos y convicciones; cuando el juego se convierte en una vía esencial, los procesos afectivos y cognitivos actúan como vasos comunicantes del proceso de la creación. Ello implica que se trabaje no solo su pensamiento para lograr que el niño tenga un cúmulo de información, sino también estimular su esfera afectiva, lo que tiene su base al replantearse que el aprendizaje artístico tiene sus fuentes en los aspectos imaginativos, los cuales cargados de fantasía y deseos de hacer, se caracterizan por un alto grado de subjetividad, desde niveles inconscientes y conscientes, lo cual da lugar al registro de sensaciones, percepciones, fantasías e imágenes al plasmarlas con sus propias ideas.

Este principio, para los psicólogos e investigadores de la escuela histórico-cultural, tiene connotación especial, desde el punto de vista didáctico, y en esta metodología se expresa como un referente importante al que la autora se adscribe, pues la relación de lo cognitivo y lo afectivo es esencial en el desarrollo hacia niveles superiores de aprendizaje y hacia el logro de los resultados creativos de los niños, en el ámbito afectivo-motivacional; este debe satisfacer dos exigencias básicas del aprendizaje desarrollador, las cuales están referidas a:

- La sensibilización de los interactuantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje para un desarrollo creativo.
- La estimulación de intereses, motivaciones y estímulos encaminados a potenciar niveles de aprendizajes superiores, con énfasis en la elevación de la creatividad.

*Principio de la unidad de lo instructivo, lo educativo y lo desarrollador:* este principio, desde su concepción didáctica, está muy ligado a los analizados anteriormente, y tiene su fundamentación en los presupuestos siguientes:

- Actuar como guía en el proceso de desarrollo de los alumnos en la medida en que su función fundamental es garantizar las condiciones y las tareas necesarias y suficientes, para propiciar el tránsito gradual de desarrollo desde niveles inferiores a superiores; o sea, el trabajo con la zona desarrollo potencial o zona de desarrollo próximo, a partir de situaciones de aprendizaje basadas en problemas significativos con niveles de aprendizaje razonables.
- Apoyar a los alumnos para que acepten los retos del aprendizaje y que aprendan a resolver problemas, permitiendo que seleccionen e implementen sus propios caminos de solución, y que el maestro brinde las ayudas oportunas y necesarias, individualizándolas de acuerdo con la situación de cada sujeto. Sirve de modelo en la búsqueda y la aplicación de estrategias efectivas para resolver problemas.
- Evitar que desechen ideas por parecer prematuras, favorecer el análisis, empleando el error con fines educativos, estimulando la atribución consciente de los éxitos y los fracasos de los escolares a causas controlables y modificables. Crear espacios de autoconocimiento, donde los estudiantes se entrenen en la autorreflexión y que aprendan a observarse, interrogarse, analizar alternativas y consecuencias, tomar decisiones, plantearse objetivos y aspiraciones, y analizar posibilidades reales de alcanzar.
- Diagnosticar dificultades de sus alumnos y, sobre la base de ellas, concebir estrategias compensadoras, identificando posibilidades con vistas a proyectar una enseñanza diferenciadora y desarrolladora para todo el grupo, apoyándose en el aprendizaje cooperativo como en el aprendizaje independiente.
- Dar atención al desarrollo de hábitos, normas de comportamiento y valores sociales, como parte del proceso de formación de cualidades y orientaciones valorativas de la personalidad de sus escolares.
- Controlar permanentemente el proceso de aprendizaje de sus alumnos.

Sobre la base de este principio se tiene en cuenta el camino que se sigue en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para garantizar que este sea: “el proceso sistémico de transmisión de la cultura en la institución escolar, en función del encargo social, que se organiza a partir de los niveles de desarrollo actual y potencial de los estudiantes, y que conduce al tránsito continuo hacia niveles de desarrollo superior, con la finalidad de formar una personalidad integral y autodeterminada, capaz de transformarse y transformar la realidad en un contexto sociohistórico concreto”.<sup>4</sup>

Es incuestionable que esta definición tiene su base psicológica fundamental en la teoría de Vigotsky, en su concepto de la zona de desarrollo próximo, en la que la apropiación de saberes es un proceso mediado por la interacción del maestro y los alumnos, que permite evaluar el desarrollo alcanzado y potenciar nuevas situaciones de aprendizaje. En este sentido, es preciso analizar, desde la escuela histórico-cultural, el papel del aprendizaje y el desarrollo en las aspiraciones de la Metodología Lúdico-Creativa; Vigotsky conceptualiza cómo, la enseñanza debe indispensablemente plantear exigencias más elevadas, apoyándose no en las funciones maduras, sino en las que están madurando, es buena la enseñanza que va delante del desarrollo; es decir, que arrastra tras de sí al desarrollo, pero solamente apartándose de él y no apoyándose en las funciones preparadas, que ya han madurado.

Esta concepción constituye un eslabón fundamental para el docente que, de forma científica e intencional, debe potenciar los tipos necesarios de aprendizaje con énfasis en aquellos que favorecen el enriquecimiento integral y el crecimiento humano; es decir, potenciar aprendizajes desarrolladores en la escuela histórico-cultural. Se parte de una perspectiva interesante en la relación hombre-sociedad, vista desde el ángulo de la génesis y el desarrollo de las estructuras y los mecanismos psicológicos del aprendizaje social, para el cual todo ello proviene de la realización entre las personas; es decir, en un contexto sociocultural, así la ley enunciada por Vigotsky, en virtud de la cual toda función aparece primero al nivel social (interpersonal) y después en el interior (intrapsicológico), se enfatiza en el acto social del aprendizaje en cualesquiera de las relaciones del individuo con el mundo.

La metodología para el perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la clase de Educación Plástica, dirigida a la elevación de la creatividad de los escolares del segundo ciclo en la Educación Primaria, se concreta, por tanto, en el proceso de enseñanza-aprendizaje guiado por el docente, organizado de forma tal, que responda a las características y las necesidades de los escolares, una vez que permite el desarrollo de su cultura general integral, mediante un sistema de talleres de preparación de los docentes, orientaciones metodológicas que permiten evaluar el proceso vivido en las actividades y evaluar la creatividad mediante el juego.

La metodología que a continuación se explica tiene los requisitos siguientes:

- Debe operar de forma práctica y teórica,
- debe ser directa y precisa, flexible, armónica y sistémica,
- debe utilizar, a la vez, en su concreción, sistemas intermedios naturales o artificiales.

La Metodología Lúdico-Creativa es de carácter transformador, pues tiene como objetivo elevar los niveles de creatividad de los escolares del segundo ciclo en la clase de *Educación Plástica*, de manera que esta metodología, por su asequibilidad, puede ser usada tanto por maestros de experiencia como por los noveles, por su claridad, y sirve para encauzar el trabajo de los instructores de arte en las escuelas, responsables directos del desarrollo cultural de estos centros.

Cambiar las viejas concepciones por otras nuevas no es una tarea fácil, en las manos de los maestros está la responsabilidad de enfrentar los nuevos retos con flexibilidad y disposición, pues transformaciones siempre habrá en el proceso de enseñanza, y por tanto, repercutirán en nuestro principal objeto, el estudiante, en su aprendizaje, en su personalidad, en sus valores; en fin, en su cultura.

La Metodología Lúdico-Creativa para la Educación Plástica abarca dos subsistemas: el primero de ellos es la motivación lúdica; el segundo subsistema está formado por los procesos de investigación e indagación, las actividades relacionadas con los diferentes modos de expresión, y que concluye con el proceso de comprobación de los resultados, los cuales deben permitir la creación y, al mismo tiempo, poner en práctica el juego durante todo su desarrollo; en las actividades se mantiene una estructura que, por la objetivación de los principios y los fundamentos explicados en este trabajo, permiten que el maestro pueda crear sus propias actividades, de modo tal que mediante diversas formas de preparación él pueda orientar las acciones de los alumnos.

Se organiza sobre la base de la teoría de Leontiev A (1903-1979) acerca de la estructura de la actividad en sus tres etapas (la orientación, la ejecución y el control) que, a su vez constituyen las funciones del maestro. Se pueden observar como acciones generales e imprescindibles:

- El proceso de la motivación lúdica.
- El proceso de búsqueda de ideas; es decir, investigación e indagación.
- Las actividades relacionadas con los diferentes modos de expresión incluidos en el juego.
- La actividad de comprobación y control de resultados (verbalización).

## PROCESO DE MOTIVACIÓN LÚDICA

No se considera un momento, sino un proceso, que se mantiene durante todo el desarrollo de la clase; se refiere a los intereses, las vivencias y las causas que logran satisfacer al niño, va en busca del despertar de su

imaginación, debe procurar su interés por participar con entusiasmo en actividades de expresión, en las que pueda dibujar, pintar, modelar y componer sobre temas que le agraden y motiven; es decir, está dirigida a que el niño sienta la necesidad de expresarse, despertar emociones y sentimientos, que incidan en su conducta y que les permita reflejarlos en sus creaciones plásticas, porque con ello se orienta hacia el objetivo y se aspira el desarrollo creativo.

En esta metodología, la motivación lúdica se inicia con el juego, el que reinará durante toda la clase, y en el cual el niño debe desempeñar un determinado rol como participante, para lo que recibirá determinadas tareas para la expresión. Se tratará, entonces, por medio del juego, de evitar el aburrimiento y la fatiga, para obtener un rendimiento óptimo del esfuerzo y del tiempo invertido. Así, se da la oportunidad para que el niño explore, descubra, aprenda, juegue y cree por medio de actividades cargadas de emotividad, que hagan posible que el maestro conozca mejor a sus alumnos y establezca con ellos una relación más estrecha. Es decir, se estimula con ello la integración de los conocimientos del niño, se sugieren temáticas, y se estimulan las formas de expresión incluidas en el juego.

Se pretende, de esta manera, por medio de la actividad lúdica, facilitar al niño el conocimiento, porque ellos aprenden jugando con placer y entusiasmo, y todo lo que aprenden en el juego deja una huella duradera, ya que en su desarrollo ponen en práctica sus sentimientos, su inteligencia, fantasía e imaginación, y liberan emociones; esto no es solo entretenimiento, sino también necesidad. El juego se caracteriza por producir y por ser experiencia de gozo; su atención a ciertas normas o reglas no le merman su carácter liberador; al contrario, permite una mayor integración con los otros, lo que es básico para aprender a convivir.

La actividad lúdica, bien concebida y en estrecha relación con la Educación Plástica, está encaminada, en este caso, al desarrollo de la creatividad en cada trabajo que se realice porque eleva el nivel de motivación individual y colectiva.

## **PROCESO DE BÚSQUEDA DE IDEAS (INVESTIGACIÓN Y DE INDAGACIÓN)**

Por medio de este proceso se preparan las condiciones para la etapa de ejecución; pues, cuando se habla de juego, se busca explotar en él su marcado interés didáctico para el logro de la expresión, verlo como una opción cultural donde logren encontrarse soluciones plásticas en la medida en que los niños trabajan; es decir, el juego como un instrumento, para que el niño investigue, reflexione, observe; ello exige una concentración y dedicación en la actividad que realizan para poder arribar a resultados satisfactorios.

Cada actividad lúdica de la que se desprende goce, disfrute, va acompañada de su respectiva reflexión, se ha denominado proceso de búsqueda e indagación al espacio, dentro del juego, en el que el niño, en correspondencia con el tema y su rol, interioriza, busca ideas relacionadas con su experiencia anterior, sus conocimientos, vivencias e imaginación.

Este proceso de investigación e indagación consiste no solo en la búsqueda de ideas, sino en el hallazgo de características usuales de los medios creativos de que los niños disponen para así diagnosticar su posible uso, en correspondencia con el tema y el juego, explorar los materiales con que se cuenta, y ser selectivos en correspondencia con su modo de expresión, y los conocimientos plásticos que tiene con respecto a elementos y principios así como su accionar con la actividad de creación ligada al juego. En esta actividad, el maestro brinda los niveles de ayuda adecuados como un mediador de la actividad, para lo cual se apoya en los niños con mayores niveles de creación; es decir, es una actividad de estrechamiento de relaciones y de ayuda mutua. Para promover su propio modo de expresión, cada actividad lúdica exige de la existencia de un banco de materiales, que permita un sentido selectivo por parte del niño.

Según criterios de especialistas en creatividad, para valorar el nivel que esta alcance en un área de actividad determinada, deben los individuos poner en práctica tareas o problemas donde se logre, en la mayor medida posible, la implicación real de los sujetos en su ejecución. Este planteamiento demuestra la importancia que tiene el hecho de la indagación dentro del juego, como parte de la expresión creadora del niño. Si bien imaginar es el principio de la creación, en la investigación el niño tiene la posibilidad de imaginar lo que quiere, querer lo que imagina y por ende, creará lo que él quiere.

## **PROCESOS RELACIONADOS CON LOS DIFERENTES MODOS DE EXPRESIÓN**

Es el espacio para poner en juego la ejecución, a partir de lo imaginado, lo descubierto durante la motivación incluida dentro del juego, porque este posibilita la búsqueda incesante que permite la concreción gráfica de sus primeros bocetos, los cuales se irán recreando y transformando debido al papel impulsor de la motivación y el juego, y en el que el niño tendrá la posibilidad y la libertad para crear lo que desee; es este el acto de interiorizar y exteriorizar, desde el punto de vista gráfico, su creación artística desde su propio modo de expresión, sin obviar el contenido.

Este acto permite al niño crear, aplicar su inteligencia, imaginación e inventiva y continuar en una constante búsqueda en el posible uso de materiales, técnicas y combinaciones, que demuestren con mayor claridad el efecto

de los procesos que se han venido llevando a cabo a nivel ideal. Así, el niño mediante la expresión, da forma a lo concebido, interrelaciona lo objetivo y lo subjetivo; esta concepción radica en la mente y en su sentimiento, en lo real, lo imaginario y lo fantástico.

Existen diferentes formas de expresión, en las cuales el niño puede expresar su creatividad dentro de la actividad lúdica, como son la gráfica, la corporal, la literaria, la musical y la teatral, entre otras, que pueden combinarse en el juego. El uso de una de estas formas depende del tipo de expresión que incluye el juego, el que reinará durante toda la clase, y que facilitará la creación plástica.

El trabajo en grupo es uno de los más idóneos, pues permite intercambiar ideas, discutir opiniones, profundizar en la planificación de las tareas; facilita el sentimiento de la seguridad y la tendencia a la comunicación y a la solidaridad con los otros; permite, además, sentirse individuos valiosos en los cuales pueda confiarse, incrementar sentimientos de seguridad, de dignidad y, al mismo tiempo, es un estímulo para el trabajo, pues muchas veces la ayuda de un compañero resulta más eficaz que la intervención del maestro. El trabajo de conjunto nos ha demostrado en la práctica que los intereses se diversifican y las capacidades se complementan con los otros y se desarrollan también normas y valores comunes.

## PROCESO DE COMPROBACIÓN Y CONTROL DE LOS RESULTADOS

Es el espacio dirigido a valorar individual y colectivamente sus resultados por medio de la indagación, la evaluación y la estimulación de resultados; entiéndase este como el desarrollo del pensamiento para la creación alcanzada del juego; es el intercambio que se lleva a cabo entre el maestro y los niños, con el fin de que cada uno viva sus propias experiencias. Ha de ser prevista por el docente, dándosele un matiz diferente en correspondencia con la actividad lúdica realizada, y la valoración de los roles desempeñados al inicio del juego y durante el desarrollo de este; esta comunicación debe permitir el crecimiento grupal y su enfoque debe estar dirigido a responder preguntas como: ¿Qué? ¿Por qué? ¿Para qué? ¿Cómo?, sin considerar estas las únicas interrogantes para el análisis.

De ser posible, esta actividad pudiera cerrarse no solo como la presentación por parte de los niños de sus trabajos artísticos; siempre que sea posible, el maestro debe procurar el cierre con la participación lúdica del proceso vivido por todos, la que bien orientada puede ser dirigida por los propios alumnos, lo que eleva su nivel de confianza en la actividad. Esto debe servir, además, para estimular a los mejores trabajos.

Para comprender mejor la Metodología Lúdico-Creativa, presentada en este trabajo, se propone al maestro de los grados quinto y sexto el conjunto de actividades que responden a los procesos expresados en la misma y que puede desarrollar, como parte indispensable de la metodología (Anexo 1).

Siempre aparecerá como aclaración el grado en que se puede poner en práctica, pues esto responde a los contenidos de enseñanza y a su integración con los del grado y ciclo, lo que no impide que el maestro pueda transformarlas, según sus intereses, en dependencia de sus habilidades profesionales y de lo que haya sido capaz de lograr con su grupo de clases.

Se sugieren actividades que responden a teorías humanistas del aprendizaje, que promueven la libertad de expresión y la manifestación de ideas a partir del diálogo y la participación de los docentes y los niños, para invitar a la imaginación, a la creación personal, lográndose que los niños puedan aprender a ver, escuchar, tocar, oler, experimentar y aprender, a la vez que desarrollan habilidades de expresión, con la finalidad de integrar contenidos y obtener conocimientos, tanto culturales como científicos.

Es necesario insistir en que la preparación metodológica del maestro es fundamental para el logro de la creatividad en la clase de Educación Plástica. Si se tiene un conocimiento claro del diagnóstico de los niños, de las posibilidades del propio maestro, se pueden integrar los contenidos a través del juego y del accionar plástico, para darle tratamiento a la metodología como vehículo para la elevación de la cultura de los niños a partir del desarrollo de las acciones, tanto del maestro como de los alumnos tal como se explica en la metodología Lúdico-Creativa.

Las observaciones al proceso de la clase de *Educación Plástica* demuestran que esta necesita de renovación para que propicie el desarrollo de la creatividad del niño y su desarrollo artístico, y por tanto la cultura general integral a que estamos llamados. Este es precisamente el objetivo de la creación de la Metodología Lúdico-Creativa.

Además, ofrece al maestro la posibilidad de integrar los aspectos del proceso de enseñanza-aprendizaje, utilizar técnicas que logren una motivación adecuada y que pueda apoyarse en personas de la comunidad con disposición y condiciones para trabajar, con los niños, las actividades plásticas.

## CONCLUSIONES

La búsqueda de vías que conduzcan al desarrollo creativo de los escolares en las clases responde a las necesidades educativas actuales. La asignatura de *Educación Plástica* cuenta con potencialidades para el desarrollo de conocimientos, tanto culturales como científicos, los que al mismo tiempo estimulan la creatividad, así como que ofrezcan las oportunidades para un diagnóstico claro de todos los factores que inciden en la elevación de la creatividad, esta es la intención de la Metodología Lúdico-Creativa, fundamentada psicológica

y pedagógicamente sobre la base de la escuela histórico-cultural de Vigostky (Anexo 1). La efectividad probada, de la Metodología Lúdico-Creativa en las escuelas, permite asegurar su uso y viabilidad en los diferentes niveles de enseñanza.

## REFERENCIAS

- <sup>1</sup>ROSENAL M. Diccionario filosófico. La Habana, Cuba: Editora Política; 1973. p. 91.  
<sup>2</sup>KLINGBERG L. Introducción a la Didáctica General. La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación; 1978. p. 267.  
<sup>3</sup>SARGUERA R, ET AL. Teoría y metodología del aprendizaje. La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación; 1986. p. 18  
<sup>4</sup>CASTELLANOS D. Aprender y enseñar en la escuela. Una concepción desarrolladora. La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación; 2001. p. 121.

## BIBLIOGRAFÍA

- ACHA J. Introducción a la actividad artística. México, Editorial Trillas; 1992.  
ALDAMA G. Recopilación de los trabajos creatividad 90, País Cuba, Encuentro Internacional, Editorial Pueblo y Educación, 1990.  
\_\_\_\_\_. El niño y la creatividad. Editorial, Trillas, 1993.  
ARNHEIM R. Arte y perfección visual, Editorial Universitaria, Buenos Aires, 1962.  
BANDARENKO A K. La educación de los niños en el juego., Editorial Matú Moscú, 1987.  
BIGGS E. La enseñanza manual ante el nuevo siglo. Enseñar y crear en la escuela. Buenos Aires, Editorial Paidós; 1981.  
BIZQUEC S A. Las artes plásticas y la escuela. Madrid, Editorial Herder; 1968.  
BLAY A. Creatividad y plenitud de vida. Barcelona, Editorial Iberia; 1987.  
BORTHWICK G. Los espacios creativos en la educación. Argentina, Editorial Bonum; 1993.  
CABRERA R. Trabajo científico metodológico de la VIII Conferencia Metodológica del Instituto Superior Pedagógico “Enrique José Varona”. La Habana, Cuba: Instituto Superior Pedagógico “Enrique José Varona”; 1990.  
CHIBÁS F. Creatividad + dinámica de grupo=¿eureka? La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación; 1982.  
CORNEY R. Niños creativos en el juego. Fourth Edition. Editorial Russell Hill; 1984.  
DE BONO E. ¿Cómo desencadenar la imaginación creativa? Brasil, Editorial D G; 1991.  
ESPRIU R M. El niño y la creatividad. México, Editorial Trillas; 1993.  
ESTEVA M. Estudio del juego como medio de educación. La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación; 1998.  
FICHER E. La necesidad del arte. Barcelona, Editorial Planeta; 1990.  
GARDNER H. Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica. Barcelona, Editorial Paidós; 1995.  
GOLEEN J, ET AL. Educación por el arte. Buenos Aire, Editorial Paidós; 1973.  
GOTTFRIDE S. Maestros creativos, alumnos creativos. Buenos Aires, Editorial Kapeluz; 1979.  
HINOJOSA G. La creatividad en el arte. Convenio Andrés Bello. Rev del Instituto Andino; 1998.  
LANGER R. Aprendizaje, juegos y placer. Buenos Aires, Editorial Búsqueda; 1985.  
LOGÁN L V. Estrategias para una enseñanza creativa. Editorial Oikostad; 1978.  
MARTÍ J. Ideario pedagógico. La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación; 1975.  
MARTÍNEZ M. La creatividad en la escuela. Curso pre-reunión Pedagogía 90. La Habana, Cuba: Palacio de Convenciones; 1990.  
MÉLIK A. Manantiales de creación. Moscú, Editorial Progreso; 1987.  
PALENQUE A. La sensibilidad estética y algunas peculiaridades del arte. Rev Educación. No. 82. May-ago. Ministerio de Educación; 1994 .  
READ H. Educación por el arte. Buenos Aires, Editorial Paidós; 1973.  
RICO P. Hacia el perfeccionamiento de la Escuela Primaria. La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación; 2001.  
RODRÍGUEZ M. Psicología de la creatividad. México, Editorial Trillas; 1970.  
TORRANCE E P. Educación y capacidad creativa. Madrid, España: Editorial Morova; 1977.

## ANEXO 1. Actividad No. 1. “Mi animal fantástico”.

Habilidad plástica. Dibujar.

Objetivo. Dibujar un animal fantástico, haciendo uso de la línea como elemento definidor de formas.

Contenido. Utilización de la línea como elemento definidor de formas diversas.

Grados. 5to. y 6to.

Materiales. Cartulina o papel, crayolas, plumones u otros colores.

Actividades y procesos:

Teniendo en cuenta que el maestro orientó a los niños con anterioridad traer los materiales necesarios para la clase, decidirá realizar esta clase fuera del aula en un espacio libre. La clase comenzará con el siguiente juego: el maestro traerá en una bolsa o una cajita, según la matrícula del aula, papelitos con los nombres de los siguientes animales: perro, chivo, gato y abeja, lo que no quiere decir que sean estos los únicos, se harán cuatro o cinco papelitos con los nombres de los animales; por ejemplo, cinco equipos de cuatro o cuatro equipos de cinco. El maestro les preguntará: ¿a que ustedes no me adivinan lo que les he traído en esta bolsa?; los niños comenzarán a expresar sus ideas y el maestro les dirá frío, frío, caliente, caliente, según ellos respondan.

Llegado un momento, el maestro les lanzará los papelitos, y les dirá: ¡estos son sus caramelos! De ser posible, en los mismos papeles con los nombres de los animales pueden envolverse caramelos, los niños los tomarán e inmediatamente el maestro comenzará a darles las encomiendas del juego que los impulsará a crear.

Encomiendas:

- Moverse en el espacio, imitando los movimientos y los sonidos de estos animales.
- Agruparse por grupos de animales; por ejemplo, todos los perros, todos los gatos y así sucesivamente.
- Cada equipo pensará en una canción infantil, preferiblemente del repertorio de las clases de Música.
- Cada equipo tratará de tararear, con el sonido de su animal, la canción seleccionada. El maestro puede hacer demostraciones, si no se entiende la orden, y mientras ellos piensan en la canción, pasará por los equipos; después, se presentarán al plenario, dramatizando su actuación. En este momento, los demás equipos adivinarán de qué canción y de qué animal se trata.
- Les dará la orden de dibujar un animal fantástico, lo que permitirá informar el tema y los objetivos.
- Entregará tarjetas a cada equipo con las siguientes órdenes:
  - Piensa en un nombre fantástico para tu animal.
  - Piensa en un hábitat fantástico.
  - Piensa en un modo de alimentación fantástico.
  - Ponle un nuevo sonido fantástico a tu animal y busca una nueva canción para que la tararees, al presentarlo al plenario.

Mientras ellos trabajan, el maestro pasará por los equipos y se convertirá en uno más del juego.

Finalmente, se presentarán todos los equipos con sus animales fantásticos, sus nuevos sonidos, y se cerrará la actividad con una orquesta de animales, la que puede dirigir un niño previamente preparado para ello.

