

La educación Plástica y Visual entendida más allá de una simple actividad de copia y pega. Este artículo señala los aspectos positivos que tiene unir psicomotricidad y educación plástica. Sugeres actividades y ejemplos se incluyen en este trabajo.

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN PRIMARIA

ANGE RUIZ DE VELASCO y JAVIER ABAD

PROFESORES DEL CENTRO SUPERIOR DE ESTUDIOS UNIVERSITARIOS LA SALLE (ADSCRITO A LA UNIVESIDAD AUTÓNOMA DE MADRID)

La organización del currículum de Educación Primaria, dividido en diferentes materias que, en muchas ocasiones, son impartidas por distintos profesores, puede propiciar desde su estructura acotada, una escasa interacción entre las distintas áreas de conocimiento. Suele existir además una jerarquía establecida, con una larga tradición a lo largo de los años y todavía no desterrada definitivamente, que considera unas asignaturas más importantes que otras, y que, por esta razón, se privilegian en el tiempo que se les asigna en el horario escolar o en la formación específica de los maestros. La Educación Plástica y Visual es una de esas materias relegadas, quizá por el escaso conocimiento que se tiene de ella.

Desde estas líneas nos proponemos rescatar su importancia como modo de afianzar, entre otros aspectos, el Desarrollo Psicomotor en alumnos de Educación Primaria para reivindicar que no sólo se plantee como: copia de imágenes para la ilustración de los trabajos escolares, realización de productos y objetos y, en el mejor de los casos, desde revisiones o adaptaciones decorativas de la obra de diferentes artistas plásticos (entre los más utilizados: Picasso, Miró, Kandinsky, etc.) sin construir un proyecto conectado con la realidad e intereses de los niños y niñas a través de valores y actitudes sensibles. Antes de nada, conviene delimitar los conceptos clave que vamos a manejar. Por un lado, el Desarrollo Psicomotor, definido como el proceso que permite al niño y a la niña relacionarse, conocer y adaptarse al mundo que le rodea. Este proceso incluye aspectos como el lenguaje expresivo y comprensivo, el aspecto afectivo-social, el cognitivo, el sensorial y el corpóreo, que se manifiestan mediante la acción. A través de las diferentes experiencias que implican al ser corporal, sensorial, social, lingüístico e intelectual, combinado en complejas interacciones que configuran nuestra comprensión del mundo, el niño construye conceptos que desarrollan su pensamiento y su capacidad de razonar. Si analizamos con detenimiento esta definición, la única razón que justificaría un planteamiento educativo parcelado y excluyente sería la intención de los educadores, que limitaría un proyecto tan lógico pero, a la vez, tan ambicioso como el de relacionar, de forma natural, todos los aspectos del desarrollo del niño y la niña incluidos en la definición dada.

Por otro lado, un concepto de la Educación Plástica y Visual que posibilita e incide en el proceso de relación del que son partícipes. El punto de partida es la realidad cotidiana formada por toda la información visual (la inmensa cantidad de imágenes en las que vivimos inmersos) y los objetos, tanto naturales como los producidos por el ser humano. Este mundo visual y táctil se manifiesta a través del lenguaje plástico que se maneja cuando se sabe comprender y ver, por un lado, y cuando se sabe expresarse y hacer, por otro. La sociedad actual, dominada por la cultura de la imagen, necesita capacitar a los individuos para apreciar, analizar, criticar e interpretar la información visual que reciben (lo que se denomina, alfabetización visual).

Pero además, la dimensión estética de la Educación Plástica y Visual nos ofrece nuevas posibilidades en las situaciones de aprendizaje que no sólo se nutren de la información verbal o escrita de libros y textos, sino que conllevan una relación sensible y de empatía con el entorno, solicitando la creación de conexiones basadas en la escucha y en las capacidades de relación como manera de aprendizaje. En otras palabras, facilita la implicación y el placer por conocer, desde las acciones lúdicas y las vivencias corporales. Tomaremos como ejemplo práctico varias situaciones que surgen en las actividades escolares del estudiante de Educación Primaria:

¿...LO PUEDO EXPLICAR CON UN DIBUJO?

Un alumno de 5º curso se sienta frente a su libro de texto en el tiempo de trabajo personal y una de las tareas que se le solicita es que busque en el diccionario una serie de términos relacionados con el Espacio: *satélite, órbita, astro, etc.* Después de copiar las definiciones en el cuaderno, la maestra le pide después que explique, ahora con sus palabras, el significado de *órbita*, definido en el diccionario como: *“trayectoria que recorre un cuerpo alrededor de otro bajo la influencia de alguna fuerza”*. El niño, después de leer varias veces la definición, recurre a la acción corporal, de manera espontánea para poder explicar lo que ha entendido por *órbita*: *“una trayectoria es un camino (traza una línea recta en el aire) que si la recorre un cuerpo alrededor de otro (utiliza ambas manos para señalar un cuerpo y otro), significa que un cuerpo (una mano) gira a su alrededor (la mano hace movimientos de giro alrededor de la otra mano que permanece quieta). La maestra le pide que no utilice gestos para explicarlo y entonces el niño le pregunta: ... “¿lo puedo dibujar?”*. La riqueza descriptiva de los dibujos y el interés por la definición del concepto ofreció todas estas posibilidades:

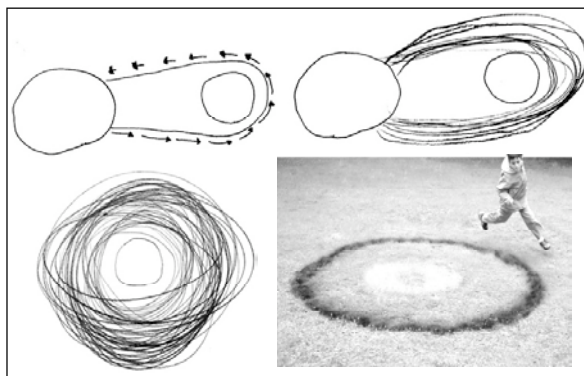


Foto: Javier Abad

En esta serie de dibujos descriptivos y esquemáticos, nuestro alumno no ha realizado una mera copia de la representación de los planetas en el Espacio, sino que ha expresado gráficamente el significado de lo que sucede en nuestro universo: el movimiento y rotación de los planetas y satélites, las órbitas, y los giros. En la imagen también se muestra cómo realiza una acción motriz para explicar(se) este concepto.

REFLEXIÓN Y ACCIÓN

1. Si el alumno transcribe del diccionario las definiciones de los términos, realiza un acto mecánico y poco reflexivo, ya que en la mayoría de los casos se limita a copiar sin llegar a comprender del todo la definición. El educador debe favorecer las situaciones en las que el niño y la niña expliquen, con todos los recursos y lenguajes disponibles, aquello que se supone que han aprendido.

2. A partir de lo observado, nos damos cuenta de que necesita, para interiorizar el concepto en cuestión, de un proceso de reflexión que pasa por pararse a leer lo que ha copiado para después explicarlo mediante la acción corporal. En esta propuesta ha desarrollado aspectos cognitivos (la interiorización del concepto, la reflexión y el pensamiento), el lenguaje comprensivo y expresivo (para explicar un concepto con claridad, primero hay que entenderlo y el conocimiento se enriquece cuando se comparte con los demás), aspectos corpóreos (manifestados a través de la acción de sus manos y de los recorridos trazados en el aire), y podemos presuponer que ha desarrollado también aspectos afectivo-sociales al realizar un acto de comunicación con la maestra que le ha producido la satisfacción de sentirse escuchado y valorado en su exposición, además de haber encontrado un sentido a su trabajo.

3. La acción es una forma de pensar y de construir el conocimiento, es una suma de experiencias que el niño ha ido acumulando desde los primeros años y que ha aprendido a manejar y a utilizar en aquellos contextos en los que las necesita. Los movimientos corporales que el niño hace y los productos gráficos asociados a estos movimientos, se complementan y apoyan recíprocamente.

4. La representación gráfica de un concepto necesita de un grado de reflexión equiparable al de la

representación verbal. Además, permite realizar varios intentos que ayudan a pensar en la forma más adecuada de explicar las imágenes mentales que tenemos "en la cabeza" pero que no sabemos como transmitir para hacernos entender por los demás.

5. La representación gráfica significa la construcción activa y creativa del mundo, es decir, a través del dibujo fijamos una imagen permanente, susceptible de análisis, cambios, modificaciones e interpretaciones. Si en la vida cotidiana acudimos a las representaciones gráficas para explicar ideas: dibujamos esquemas para indicar a los amigos dónde está nuestra nueva casa, dibujamos planos para comprar los muebles de una habitación, etc., ¿por qué no utilizar este recurso tan útil para explicar conceptos y ofrecer interpretaciones e hipótesis creativas de una asignatura como "Conocimiento del Medio" sin recurrir necesariamente a la copia rutinaria de la ilustración que ofrece el libro de texto? Otros ejemplos: dibujar como nadan los peces, como funcionan las máquinas, como piensan las personas, etc.

Mediante el dibujo, el niño posee capacidad para iniciar y mantener un pensamiento original y autónomo utilizando el gesto, el peso, el movimiento, la duración, la velocidad, la amplitud, el ritmo, el acento, la cadencia, etc. Es decir, los componentes organizados de una representación compleja de la realidad. (Matthews, 2002).

En definitiva, la Expresión Plástica a través del dibujo, ha servido para ayudar al niño a expresarse y comunicar sus ideas, para demostrar el conocimiento progresivo que va construyendo del ambiente que le rodea y como forma de percibir la realidad de una manera más consciente.

UNA "INSTALACIÓN" PARA DIBUJAR LO QUE NO CABE EN UN CUADERNO

Nos referimos ahora a otra forma de manifestación de la Educación Plástica y Visual menos utilizada en el aula que la representación gráfica, pero igualmente válida e interesante como recurso pedagógico en la Educación Primaria: *la instalación*.

Dentro de las manifestaciones artísticas contemporáneas, la instalación utiliza los objetos y los espacios como mediadores para el conocimiento y como portadores de significados. La instalación utiliza estrategias de presentación de los objetos a modo de escenografías para realizar proyectos basados en el juego estético y en la reflexión que, a nivel de los mismos alumnos, puede suscitar. Como propuesta pedagógica, una instalación propone una situación lúdica de aprendizaje desde el proyecto de colaboración entre varios alumnos y utilizando un formato

más amplio que la hoja de papel: el espacio del aula, un pasillo o escalera, el patio del colegio, un jardín, el entorno urbano, etc. Por lo tanto, es una propuesta para entender el ámbito escolar como reunión de posibilidades, sentidos y motivaciones para el placer de aprender, y como conexión directa de los currícula de Educación Primaria con la vida misma para interiorizar conceptos y para aprender juntos.

Las instalaciones posibilitan, por lo tanto, la implicación psicomotriz y la transformación del espacio como visualización, expresión y evaluación diacrónica del aprendizaje en relación a aspectos cognitivos, estéticos, creativos, espaciales, sociales, relacionales, etc. Además, inciden animando la vida del centro educativo, transformando la percepción del espacio escolar con la novedad del ambiente que crean. Toda la comunidad educativa se verá intensamente gratificada con el valor y la dimensión que su acción ha adquirido, reconociéndose y sintiendo el espacio como propio.

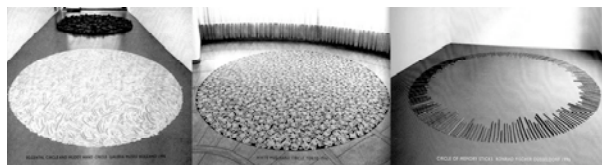


Foto: Javier Abad

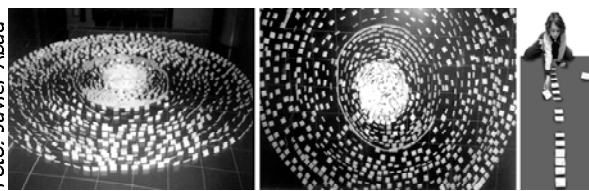
Instalaciones circulares realizadas por el artista Land-Art británico Richard Long con distintos materiales.

ALGUNOS EJEMPLOS

Mostramos ahora algunas instalaciones y propuestas plásticas realizadas por alumnos y alumnas de 1º a 4º curso, utilizando en este caso un material accesible en el aula y con muchas posibilidades de juego, construcción e intercambio: "Post-it" de distintos colores y formas. Este producto es económico y se pega o despega con facilidad, sin dañar ni manchar la superficie donde estuvo adherido. Aconsejamos siempre su reutilización o reciclado, también como acto educativo.

1. El maestro proporciona a un grupo de alumnos un espacio amplio y tiempo suficiente, organizando también la aportación de los materiales. La propuesta consiste en realizar varios círculos concéntricos de distintos colores, sin la ayuda de una cinta métrica y pegando los Post-it al suelo por la parte adhesiva. Los niños y niñas han conocido imágenes de Richard Long como motivación y encuentran entre todos, con más o menos facilidad y organización, estrategias para realizar grandes círculos: utilizan sus escalas corporales como unidades de medida (pasos, zancadas, brazadas o palmos). Finalmente piden una simple cuerda para fabricar un "compás de jardinero".

Foto: Javier Abad



Instalación circular (*mandala*) inspirada en la obra de Richard Long y realizada con "Post-it" de colores amarillo, naranja, magenta y verde. 300 x 300 cmts. La vibración del color aumentaba al existir una puerta próxima que creaba corrientes de aire, haciendo mover los círculos de papeles como si fuera un "campo".

En esta propuesta se están trabajando distintos conceptos como el orden, la seriación, la secuencia, etc; unidades de medida y dimensión, operaciones de cálculo y conteo, modificaciones y transformaciones del espacio con una intención lúdica y estética, etc.

2. Con este mismo material, los niños y niñas más pequeños, encuentran un elemento constructivo horizontal para realizar proyectos de colaboración en los que se precisa el consenso. La acumulación ordenada y estética de objetos enfatiza el espacio del aula.

Foto: Javier Abad



"...Haremos una ciudad... No, mejor un jardín... Si nos fijamos en las líneas del suelo podemos dibujar un mapa... porque los mapas son cuadrados". Éstos y otros comentarios realizaban los niños y niñas de "Zaleo" mientras la instalación crecía. Finalmente, fue una piscina de intensos colores para poder "nadar".

El mismo material ("Post-it" transparentes o marcapáginas) puede servir también para construir modularmente distintas figuras o formas sobre los cristales de las ventanas del aula. La superposición de varios elementos crea "mezclas" de colores de gran intensidad gracias a la luz exterior. Es interesante buscar alternativas a los formatos establecidos utilizando soportes que sorprenden por los efectos que producen, además de ofrecer nuevas posibilidades de descubrimiento y experimentación visual.

Foto: Javier Abad



3. Las instalaciones pueden conformarse también como recuerdos o evocaciones de acciones y acontecimientos. Mostramos ahora algunas propuestas de realización de juegos para motivar el aprendizaje constructivista del lenguaje escrito. Solicitamos a los alumnos que se escriban e intercambien mensajes, inten-

tando rimar los nombres de los compañeros con cualidades o características personales como "La mirada de Vicente es de un chico inteligente". Después, será fácil intercambiar o situar los "Post-it" en distintos lugares visibles y significativos del aula como hacemos en casa con la nevera. La motivación de poder participar en el juego y obtener de esta manera el reconocimiento de los otros, será suficiente para que todos deseen saber escribir y quieran hacerlo correctamente para ser comprendidos. Con los "Post-it" escritos se pueden formar instalaciones o "cuadros" de palabras y mensajes como elemento permanente del juego. También se pueden escribir palabras o letras por separado para después recomponer de nuevo una frase con orden y sentido (puzzle de letras).



Foto: Javier Abad

4. Pequeñas instalaciones o "performances" para el aprendizaje de las lenguas: en la novela "Cien años de soledad" de Gabriel García Márquez, uno de sus personajes (Aureliano Buendía), concibió la fórmula para recordar y tener siempre memoria: escribir el nombre de las cosas en un papel que pegaba con goma. También su padre lo puso en práctica por toda la casa y por todo el pueblo "capturando momentáneamente las palabras". Inspirado en este hecho fantástico, se propone a los niños el juego de pegar "Post-it" en todos los objetos disponibles del aula, escribiendo en ellos palabras. Los diferentes colores del material pueden servir para clasificar las palabras: los sustantivos de color amarillo, los adjetivos de color verde, etc:



Foto: Javier Abad

COMO CONCLUSIÓN:

A través de las manifestaciones de la Educación Plástica y Visual, los alumnos reconocen y visualizan que mediante estas acciones e iniciativas, suceden pequeñas transformaciones de la realidad que les sirven para hacer más tangible el conocimiento y aplicable a diferentes situaciones de la vida cotidiana, traduciendo sus experiencias en aprendizajes que pueden expresar y representar con mayor facilidad, además de servir para la comunicación con los demás niños y adultos. ■