



CARTA DE AUTORIZACIÓN

CÓDIGO

AP-BIB-FO-06

VERSIÓN

1

VIGENCIA

2014

PÁGINA

1 de 1

Neiva, JULIO 16 DE 2018

Señores
CENTRO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN
UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
Ciudad

El (Los) suscrito(s):

SERGIO EDUARDO ENDES GARZON, con C.C. No. 7.714.704

Autor(es) de la tesis y/o trabajo de grado titulado. **RELACIÓN ENTRE EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y LA PEDAGOGÍA DE LA EXPRESIÓN LÚDICA COMO POTENCIADORA DE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS**

Presentado y aprobado en el año 2018 como requisito para optar al título de **LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ENFASIS EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA;**

Autorizo (amos) al CENTRO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN de la Universidad Surcolombiana para que con fines académicos, muestre al país y el exterior la producción intelectual de la Universidad Surcolombiana, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera:

- Los usuarios puedan consultar el contenido de este trabajo de grado en los sitios web que administra la Universidad, en bases de datos, repositorio digital, catálogos y en otros sitios web, redes y sistemas de información nacionales e internacionales “open access” y en las redes de información con las cuales tenga convenio la Institución.
- Permita la consulta, la reproducción y préstamo a los usuarios interesados en el contenido de este trabajo, para todos los usos que tengan finalidad académica, ya sea en formato Cd-Rom o digital desde internet, intranet, etc., y en general para cualquier formato conocido o por conocer, dentro de los términos establecidos en la Ley 23 de 1982, Ley 44 de 1993, Decisión Andina 351 de 1993, Decreto 460 de 1995 y demás normas generales sobre la materia.
- Continúo conservando los correspondientes derechos sin modificación o restricción alguna; puesto que de acuerdo con la legislación colombiana aplicable, el presente es un acuerdo jurídico que en ningún caso conlleva la enajenación del derecho de autor y sus conexos.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, “Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores”, los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables.

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma:

Vigilada Mineducación



TÍTULO COMPLETO DEL TRABAJO:

RELACIÓN ENTRE EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y LA PEDAGOGÍA DE LA EXPRESIÓN LÚDICA COMO POTENCIADORA DE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS

AUTOR O AUTORES:

| Primero y Segundo Apellido | Primero y Segundo Nombre |
|----------------------------|--------------------------|
| ENDES GARZON | SERGIO EDUARDO |

DIRECTOR Y CODIRECTOR TESIS:

| Primero y Segundo Apellido | Primero y Segundo Nombre |
|----------------------------|--------------------------|
| RUIZ | JOSE LEONAR |

ASESOR (ES):

| Primero y Segundo Apellido | Primero y Segundo Nombre |
|----------------------------|--------------------------|
| RUIZ | JOSE LEONARDO |

PARA OPTAR AL TÍTULO DE: LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ENFASIS EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA

FACULTAD: EDUCACION

PROGRAMA O POSGRADO: ARTES

CIUDAD: NEIVA AÑO DE PRESENTACIÓN: 2018 NÚMERO DE PÁGINAS: 46

TIPO DE ILUSTRACIONES (Marcar con una X):

Diagramas___ Fotografías_X_ Grabaciones en discos___ Ilustraciones en general___ Grabados___
Láminas___ Litografías___ Mapas___ Música impresa___ Planos___ Retratos___ Sin ilustraciones___
Tablas o Cuadros_X_

SOFTWARE requerido y/o especializado para la lectura del documento:

Vigilada mieducación

La versión vigente y controlada de este documento, solo podrá ser consultada a través del sitio web Institucional www.usco.edu.co, link Sistema Gestión de Calidad. La copia o impresión diferente a la publicada, será considerada como documento no controlado y su uso indebido no es de responsabilidad de la Universidad Surcolombiana.



MATERIAL ANEXO:

PREMIO O DISTINCIÓN (*En caso de ser LAUREADAS o Meritoria*):

PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLÉS:

| <u>Español</u> | <u>Inglés</u> |
|------------------------|--------------------|
| 1. PEDAGOGÍA | PEDAGOGY |
| 2. EXPRESIÓN LÚDICA | LUDIC EXPRESSION |
| 3. EDUCACIÓN ARTÍSTICA | ARTISTIC EDUCATION |
| 4. VISUALIDAD | VISUALITY |
| 5. SONIDO | SOUND |
| 6. MOVIMIENTO | MOVEMENT |

RESUMEN DEL CONTENIDO: (Máximo 250 palabras)

En el siguiente trabajo de grado trato de dejar en claro que los retos de la educación a nivel mundial cada día exigen una mayor interacción con los contextos de cada región. Significa que, los conocimientos locales y los básicos de corte universal deben relacionarse para así proporcionar una visión clara de lo que se pretende en la educación, y por supuesto en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Es así que la educación actualmente exige no marginarse de la realidad cercana, propone un avance y consecución de conocimientos, saberes y habilidades muy fieles al contexto de los educando. Sin embargo, el hecho de relacionar el contexto no significa que la educación se potencialice del todo, merece también estrategias únicas, progresistas y altamente significativas que generen una conexión entre los conocimientos y saberes básicos, la realidad cercana (contexto) y el educando como receptor, pero también emisor de información.

En Colombia, la educación generalmente se muestra ambivalente, por no mencionar que es ambigua y en cierto modo castrante, es evidente que la desmotivación en el educando, suele darse desde el primer año de primaria; pues allí al parecer se suspende la carga enorme de juegos, rondas infantiles, músicas y actividades lúdicas que podrían contribuir en los infantes una visión alegre y de disfrute del aprendizaje. Los infantes pasan a una etapa donde todo parece ser abrumante, donde la dificultad se acerca en todo momento, los procesos de aprendizaje se empapan de tedio y en algunos casos carecen de significancia y gusto.

ABSTRACT: (Máximo 250 palabras)

In the following degree work, I try to make it clear that the challenges of education on a global level every day demand greater interaction with the contexts of each region. It means that local and basic knowledge of a universal nature must be related in order to provide a clear vision of what is intended in education, and of course in teaching and learning processes. Thus, education currently requires not to be marginalized from the



near reality, it proposes an advance and achievement of knowledge, knowledge and skills very faithful to the context of the learners. However, the fact of relating the context does not mean that education is fully potentialized, it also deserves unique, progressive and highly significant strategies that generate a connection between basic knowledge and knowledge, the near reality (context) and the learner as a receiver. , but also information transmitter.

In Colombia, education is generally ambivalent, not to mention that it is ambiguous and somewhat castrating, it is evident that the discouragement in the student, usually occurs from the first year of primary school; for there it seems that the enormous load of games, children's rounds, music and play activities that could contribute to the infants a cheerful vision and enjoyment of learning is suspended. The infants go to a stage where everything seems to be overwhelming, where the difficulty approaches at all times, the learning processes are drenched with boredom and in some cases lack of significance and taste.

APROBACION DE LA TESIS

Nombre Presidente Jurado: JOSE LEINARDO RÚIZ

Firma:

Nombre Jurado: JAIME RÚIZ SOLORZANO

Firma:

Nombre Jurado: ALBERTO SUAZA S.

Firma:

**RELACIÓN ENTRE EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y LA PEDAGOGÍA DE LA
EXPRESIÓN LÚDICA COMO POTENCIADORA DE LOS LENGUAJES
ARTÍSTICOS**

SERGIO EDUARDO ENDES GARZÓN

**UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL
NEIVA, HUILA
COLOMBIA
2018**

**RELACIÓN ENTRE EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y PEDAGOGÍA DE LA
EXPRESIÓN LÚDICA COMO POTENCIACIÓN DE LOS LENGUAJES
ARTÍSTICOS**

SERGIO EDUARDO ENDES GARZÓN

Trabajo presentado como requisito para la obtención del título

**LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ENFASIS EN EDUCACIÓN
ARTÍSTICA**

**UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL
NEIVA, HUILA
COLOMBIA
2018**

CONTENIDO

| | | |
|-------|---|----|
| 1. | INTRODUCCIÓN..... | 4 |
| 2. | JUSTIFICACIÓN..... | 8 |
| 3. | OBJETIVOS..... | 11 |
| 3.1 | OBJETIVO GENERAL..... | 11 |
| 3.2 | OBJETIVOS ESPECÍFICOS..... | 11 |
| 4. | MARCO CONCEPTUAL..... | 12 |
| 4.1 | PEDAGOGÍA..... | 12 |
| 4.2 | EXPRESIÓN LÚDICA..... | 13 |
| 4.2.1 | EXPRESIÓN..... | 13 |
| 4.2.2 | LÚDICA..... | 14 |
| 5. | NECESIDAD DE UNA EXPRESIÓN LÚDICA EN EL PROCESO FORMATIVO..... | 16 |
| 5.1. | Fundamentos de la lúdica..... | 17 |
| 5.1.1 | Fundamentos de la Ludi-expresión deportiva..... | 18 |
| 5.1.2 | Fundamentos de la Ludi-expresión Ecológica..... | 19 |
| 5.1.3 | Fundamentos de la Ludí-expresión escénica..... | 20 |
| 6. | EDUCACIÓN ARTÍSTICA..... | 21 |
| 6.1 | Visualidad..... | 24 |
| 6.2 | Sonido..... | 27 |
| 6.3 | El movimiento (Danza y Teatro)..... | 30 |
| 8. | PROCESOS DE APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA A TRAVÉS DE LA EXPRESIÓN LÚDICA..... | 32 |
| 9. | LA MÚSICA DESDE LA EXPRESIÓN LÚDICA (Taller musical con población infantil)..... | 36 |
| 7.1 | TALLER MÚSICAL: VAMOS A ESCUCHAR..... | 38 |
| 10. | ANÁLISIS CRÍTICO SOBRE LAS CONCLUSIONES RECOMENDACIONES ORIENTADAS HACIA LA ADQUISICIÓN DE EXPERIENCIA EN EL POSGRADO..... | 41 |
| 11. | CONCLUSIONES..... | 43 |
| 12. | BIBLIOGRAFIA..... | 45 |
| 12.1 | WEBGRAFÍA..... | 46 |

1. INTRODUCCIÓN

Los retos de la educación a nivel mundial cada día exigen una mayor interacción con los contextos de cada región. Significa que, los conocimientos locales y los básicos de corte universal deben relacionarse para así proporcionar una visión clara de lo que se pretende en la educación, y por supuesto en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Es así que la educación actualmente exige no marginarse de la realidad cercana, propone un avance y consecución de conocimientos, saberes y habilidades muy fieles al contexto del educando. Sin embargo, el hecho de relacionar el contexto no significa que la educación se potencialice del todo, merece también estrategias únicas, progresistas y altamente significativas que generen una conexión entre los conocimientos y saberes básicos, la realidad cercana (contexto) y el educando como receptor, pero también emisor de información.

En Colombia, la educación generalmente se muestra ambivalente, por no mencionar que es ambigua y en cierto modo castrante, es evidente que la desmotivación en el educando, suele darse desde el primer año de primaria; pues allí al parecer se suspende la carga enorme de juegos, rondas infantiles, músicas y actividades lúdicas que podrían contribuir en los infantes una visión alegre y de disfrute del aprendizaje. Los infantes pasan a una etapa donde todo parece ser abrumante, donde la dificultad se acerca en todo momento, los procesos de aprendizaje se empapan de tedio y en algunos casos carecen de significancia y gusto. Lo anterior es evidente en el siguiente reporte del Ministerio de Educación Nacional (2002) *“Se ve con preocupación el resultado de las estadísticas que señalan que en el grado que más pierden los niños, en Colombia y en general en América Latina, es en primero”* esto suscita una reflexión profunda sobre la importancia de generar estrategias motivadoras y significativas que trasciendan durante todo el proceso de aprendizaje de cada individuo.

Es así que la educación se enfrenta a grandes retos y de ella es la de brindar una formación integral a los infantes y jóvenes. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención de los infantes en motivación para su aprendizaje. Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de

aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades. Según Mónica Rodríguez (2016).

“La lúdica es una actividad clave para la formación del ser humano en relación con los demás, con la naturaleza y consigo mismo en la medida en que le propicia un equilibrio estético y moral entre su interioridad y el medio con el que interactúa.”

Lo anterior fortalece la idea de que los niños y niñas aprenden con mayor significado cuando el contexto en el que se desarrolla su vida es usado en cada una de las actividades lúdicas de formación. Así mismo la Lúdica genera en el niño un desarrollo de habilidades únicas y excepcionales, esto quiere decir que potencia lo que ya previamente de algún modo conoce y hace, y a la vez le entrega nuevas posibilidades creación y solución de problemas. Según Tatiana Gómez Rodríguez, Olga Patricia Molano, Sandra Rodríguez Calderón (2015). En su proyecto de grado sobre la actividad lúdica agregan que:

“Los estudios han demostrado que la lúdica incluye pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, capacidad para adquirir nuevos entendimientos, apaciguar los problemas conductuales, enriquece la autoestima, habilidad para usar herramientas y desarrollo del lenguaje”.

Por otro lado, es necesario reconocer el juego como una herramienta necesaria en los procesos lúdicos, ya que este permite potenciar el desarrollo de las actividades que van desde el aprendizaje, la puesta en práctica a través de solución de problemas y la adquisición de valores necesarios para la convivencia.

Dentro de los lenguajes artísticos la lúdica maximiza lo que en potencia tiene cada uno de estos, esto quiere decir que además de la afinidad que el ser humano tiene con las artes en toda su diversidad, con la lúdica se hace más evidente que el arte siempre ha estado relacionado con la vida humana y que en la interacción con arte, la lúdica es suavizante que permite comprender las complejidades del arte, aún si el objeto no es buscar una reflexión sobre el mismos, sino un disfrute o goce.

Para hacer más claro lo anterior y entender dicha interacción, hablaremos de juego (lúdica) y Arte (lenguajes artísticos) y el ser humano como el sujeto que hace uso de ambos. El juego, no es meramente un acto de distracción y mera diversión, y con ello

aludimos al juego empleado para potencializar el desarrollo de actividades, conocimientos y saberes de cada uno de los lenguajes artísticos, en tal sentido, el juego no debe verse solo como un ejercicio de distracción o cuya pretensión está relacionada con una motivación efímera, por cuanto *“Es un serio ejercicio de construcción de libertad, a su vez involucra un carácter “desinteresado”, ese “algo” que tiene el juego no pertenece a la vida “corriente” (Gómez Cimiano, 2003).*

Bajo esa rigurosidad que tiene el juego entendido como estrategia, el niño transforma su capacidad imaginativa, plantea y propone soluciones a problemáticas o necesidades muy allegadas a su contexto y propias a su nivel escolar, y a la vez crea lo que aún no existe para él (Logra proponer). Siendo la lúdica entonces, no solo la estrategia para, sino también el medio en el que el educando se siente cobijado por la alegría, el gusto y el disfrute.

De lo anterior podemos concluir que: *“A través de la lúdica se generan niños y niñas felices dando como resultado habilidades fortalecidas, niños afectuosos, con disposición a trabajar en el aula, curiosos, creativos en ambientes que propician y amplían su vocabulario y la convivencia, cautivando a su entorno familiar y con ello el interés de los padres hacia los eventos escolares”.* (Gómez, Molano, Rodríguez. 2015).

Entonces es la lúdica dentro de la educación no solo la estrategia, es también el ambiente que propicia un aprendizaje sano, con una carga de felicidad que muy probablemente genere en la niñez nuevas formas de ver e interpretar el mundo que a futuro pueden también verse reflejadas en la sociedad que al fin de cuentas es el reflejo de cuán importante y significativa ha sido la educación en la misma.

El siguiente informe consta de 12 partes, iniciando con la justificación relacionada con la importancia de la EPEL y su interacción con los lenguajes artísticos, seguidamente los objetivos cuya finalidad fundamental se basa en la exploración de la complementariedad de la EPEL en la educación artística, los lenguajes artísticos, y claramente en los procesos educativos. Posteriormente el marco teórico y el abordaje de los distintos conceptos que soportarían este informe, seguidamente se aborda la necesidad de una expresión lúdica en el proceso formativo desde los fundamentos de la lúdica en interacción con otras disciplinas (deportiva, ambiental y escénica). Luego se aborda la Educación Artística

desde cada uno de los lenguajes artísticos, consecutivamente se exponen los procesos de aprendizaje y enseñanza desde la expresión lúdica, y cómo estos potencializan los lenguajes artísticos y el mismo proceso educativo. Luego se muestran las evidencias de la puesta en práctica de la EPEL junto al lenguaje artístico musical. Ya antes de finalizar se realiza un análisis crítico y recomendaciones a la EPEL. Por último las conclusiones de cada uno de los objetos de este informe, al igual que las interpretaciones y conocimientos adquiridos durante el análisis y construcción del mismo.

Al final de este documento se encontrará la bibliografía que evidencia el sustento teórico y conceptual de este informe

2. JUSTIFICACIÓN

La especialización en pedagogía de la expresión lúdica (EPEL), *Tiene como propósito formar licenciados y profesionales competentes vinculados al sector educativo en el análisis e interpretación de problemas de aula, de acuerdo al contexto, teniendo la lúdica como eje transversal para desarrollo humano y social.* (Misión EPEL, Universidad Surcolombiana .2001)

De acuerdo a lo anterior, La EPEL invita a reflexionar sobre la necesidad de una educación integral, donde el educador sea capaz de generar espacios y que cada actividad pedagógica cumpla con el propósito de entregarle al educando herramientas para la solución de problemas de manera significativa y con el agregado del disfrute en cada una de ellas. De igual manera el contexto no puede estar marginado, pues de su uso depende que el educando pueda interpretar de forma adecuada lo que pasa a su alrededor. Finalmente, la lúdica como eje transversal tiene su importancia en el avance que esta puede generar en cada una de las ciencias de la educación y de allí al desarrollo de individuos con diversas potencialidades. En tal sentido PANTIGOSO, menciona que,

La lúdica y los lenguajes artísticos además de fortalecer los procesos básicos del arte, también generan un arte capaz de vincularse a distintas ciencias, y desde allí generar procesos aún más significativos. (PANTIGOSO, 1994)

Por ejemplo, si aplicamos la música en el aprendizaje del nombre de las distintas especies de plantas que puede haber en un jardín y a ello agregamos los nombres científicos y los relacionamos con melodías podríamos obtener procesos de aprendizaje muchos más significativos y perdurables, no obstante, dentro de dicha actividad, ¿dónde es evidente la lúdica? ¿Qué papel juega la lúdica, cuando la misma música es un juego?

Teniendo en cuenta lo mencionado, los lenguajes artísticos generalmente están relacionados con el juego y este a la vez con el hacer, es por ello que cada actividad que se propone desde cualquier lenguaje artístico es atractivo y altamente significativo para muchas personas, no obstante es la lúdica quien logra finalmente darle a los procesos de enseñanza y aprendizaje un acabado excepcional, y con esto nos referimos a que la lúdica

no solo es la aceptación de actividades divertidas y atractivas, es también la estructuración y planeamiento previo a la ejecución de cualquier actividad desde cualquiera de los lenguajes artísticos, es la normativa del juego, el ambiente, los objetivos mismos junto con una meta.

Por otro lado, El porqué de la educación artística en conexión con la lúdica es más visible desde el aula de clase, ya que allí a pesar de las variadas problemáticas que se dan continuamente, el valor absoluto está en el carácter de lo significativo y amable de la lúdica en unión con la educación artística para dar solución a dichas problemáticas. De igual manera esa conexión entre ambas prepara al educando para afrontar diversas situaciones propias de su contexto y que están relacionadas con la cultura y la sociedad, así lo clarifica el Ministerio de educación nacional (2010)

“La enseñanza de las artes en las instituciones educativas favorece, a través del desarrollo de la sensibilidad, la creación y comprensión de la expresión simbólica, el conocimiento de las obras ejemplares y de diversas expresiones artísticas y culturales en variados espacios de socialización del aprendizaje; lo cual propicia el diálogo con los otros y el desarrollo de un pensamiento reflexivo y crítico. Así, las artes generan medios y ámbitos para incidir en la cultura, propiciando la innovación, la inclusión y la cohesión social, en la búsqueda de una ciudadanía más democrática y participativa. (p.7-8)

Lo anterior no solo deja entrever el aporte mismo de las artes entendidas como lenguajes artísticos, sino su adhesión a la sociedad y su interacción entre diversos individuos. Durante el proceso de aprendizaje y adopción de conocimientos son destacables las actividades que promueven la lúdica como eje transversal en el desarrollo humano y social, y que se dan a través de charlas, diálogos y socializaciones, lecturas y trabajo de campo in situ y en uso de cualquier lenguaje artístico.

Metodológicamente son visibles diversos recursos oportunos en el proceso de aprendizaje y de enseñanza, pues se maximiza en la práctica todo aquello que está dispuesto en la literatura. Posterior a ello se encuentran las pretensiones que a futuro deben estar totalmente relacionadas con un cambio en los procesos de enseñanza y aprendizaje gracias a la Lúdica y otros elementos que se adhieren durante los procesos investigativos y prácticos.

Por otro lado, desde la relación que hay entre la educación artística y la lúdica es necesario evidenciar que apremia estructurar cada una de las actividades dispuestas en cada uno de los lenguajes artísticos que ofrece la educación artística y de esta manera potenciar los mismos, al punto que los conocimientos básicos que van desde la teoría y las habilidades desde lo práctico se relacionen con mayor sintetismo y hagan del proceso de aprendizaje y enseñanza un verdadero acto significativo de la educación. La educación artística ya es de por sí una herramienta lúdica, cuya misma historia nos habla del juego del ser humano, su interrelación con su contexto, y como lo modifica por medio de su capacidad creadora, claro está que, para llegar a ello, el mismo a través de un sin número de situaciones que van desde la percepción hasta la apreciación y abstracción.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Explorar la complementariedad de los aportes dados por la Especialización en Pedagogía de la Expresión Lúdica en la potenciación de los lenguajes artísticos.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar de la pedagogía de la expresión lúdica fundamentos y propuesta en el proceso formativo
- Diferenciar entre los conceptos de los lenguajes artísticos y la expresión lúdica y su interactividad
- Evidenciar a través de la práctica las diversas ventajas que la expresión lúdica genera en los procesos formativos en cada uno de los lenguajes artísticos especialmente en la música

4. MARCO CONCEPTUAL

4.1 PEDAGOGÍA

La pedagogía es la ciencia misma que estudia el comportamiento, la dinámica y los conocimientos que se dan entorno a los procesos educativos que se dan en la enseñanza y el aprendizaje, así lo deja ver con claridad ROMERO I. (2008) al decir que:

“El objeto de estudio de la pedagogía es la enseñanza y el aprendizaje, razón por la cual se le atribuye un triple papel: orientar los planes de estudio y las programaciones curriculares; darle sentido a la evaluación de los estudiantes, los educadores y la institución misma; explicar las relaciones, recursos y medios que subyacen en un diseño instruccional y en un aula de clase.”

Es por ello que la pedagogía reúne un sin número de saberes cuya pretensión se destaca en el impacto que esta tiene dentro de dichos procesos. De esta manera, que su accionar va desde el individuo mismo y trasciende del aula de clase hacia las comunidades, la cultura, la sociedad, e incluso los aspectos políticos.

Lo anterior, afortunadamente coloca a la pedagogía como un ente que guía y permite visualizar el desarrollo de los individuos y las comunidades en diversos aspectos, y claro, pues la misma etimología de la palabra así lo muestra, según (PICARDO, 2004), Tenemos *paidos* cuyo significado es niño y *agein* guiar. Por ello que la pedagogía tiene como mayor propósito el guiar al ser hacia diversas acciones del sujeto social, dicho propósito siempre está relacionado con los ideales, políticas y culturas de un grupo, comunidad o nación.

No obstante, en la actualidad el ser humano se enfrenta a diversa información que proviene de distintos medios y hace seres menos de un lugar particular y lo centra en una situación mundial, así lo esclarece (TREJO, 2003).

“La percepción que los seres humanos tenemos de nosotros mismos ha cambiado, en vista de que se ha modificado la apreciación que tenemos de nuestro entorno. Nuestra circunstancia no es más la del barrio o la ciudad en donde vivimos, ni siquiera la del país en donde radicamos. Nuestros horizontes son, al menos en apariencia, de carácter planetario”.

Es así que la pedagogía se ve obligada a ser no solo de visión de contexto cercano, también exige una lectura de carácter mundial, sin desconocer la importancia y necesidad de identidad y apreciación del territorio.

4.2 EXPRESIÓN LÚDICA

Para entender la expresión lúdica es necesario tener claras las dos palabras que acompañan a esta, por un lado, la expresión y por el otro la lúdica, de esta manera será claro cuál es la funcionalidad desde la individualidad de las mismas y su accionar conjuntamente.

4.2.1 EXPRESIÓN

La acción de expresar algo, es llamado también expresión, es decir la necesidad de dar a conocer algo; dicha necesidad está muy relacionada con aquello que se aguarda en cada persona, comunidad o cultura. Es así que la expresión hace parte histórica de la humanidad y su relación es inmemorable, desde el ser primitivo hasta el actual la necesidad de expresar algo siempre ha estado vigente, dicha necesidad es visible en las expresiones artísticas que se han dado bajo diversos lenguajes artísticos, que van desde la música, el arte visual y lo escénico con la danza y el teatro hasta la literatura y porque no decirlo con más certeza en cada uno de los idiomas que permanecen y en los que han evolucionado, reafirmando así la necesidad de expresión.

En adhesión a lo anterior, la expresión se define dentro de varias ciencias humanas como un conjunto desarrollado de elementos que brindan información respecto a algo, entonces, se entiende como la necesidad misma de expresión que carga consigo un cumulo de saberes y conocimientos a brindar. Dentro del campo pedagógico, se interpreta como un requerimiento para poder dar a conocer algo. El mismo educador en su mayor accionar requiere dar a conocer un sin número de datos o lo que comúnmente llamamos información, y para ello requiere de la expresión. Por otro lado, el educando con la misma necesidad, pero un poco acallada por su falta de experiencia u otras condiciones también requiere de la expresión, de lo anterior se interpreta que en el aula siempre habrá una necesidad de expresión, sin embargo, la expresión merece estar simultáneamente conectada con el proceso de aprendizaje y enseñanza y a la vez permanecer atractiva,

entre lo que se quiere mostrar o dar a conocer y a quien se quiere motivar, esto en cuanto al accionar docente.

La expresión misma es una necesidad muy anclada a la comunicación, y está a la vez, al hacer que cada individuo tiene y en este caso cada educando. Así lo deja ver el Documento No. 16. Orientaciones Pedagógicas para la educación artística en básica y media (2010)

La comunicación se refiere al hacer, es la disposición productiva que integra la sensibilidad y la apreciación estética en el acto creativo. La comunicación no manifiesta en estricto sentido una comprensión verbal porque implica el dominio de formas sensibles irreductibles al orden del lenguaje, como el despliegue de acciones de una improvisación teatral, un ejercicio pictórico o una presentación musical.

Entonces, la expresión como comunicación, está estrechamente relacionada con la sensibilidad y la percepción. No es un manifiesto solo de lo que se ha aprendido a hacer sino también la misma esencia de la expresión, una necesidad de comunicación.

4.2.2 LÚDICA

Según el diccionario de la REAL ACADEMIA ESPAÑOLA La lúdica es aquella palabra relativa al juego, de acuerdo a ello, la lúdica se puede entender como el simple juego que conlleva al disfrute y al uso del tiempo libre. Anónimo (2003). *La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.*

Sin embargo, dentro del contexto educativo, y en los procesos de enseñanza y aprendizaje; la lúdica se transforma en la herramienta número uno para liderar dichos procesos. Pues es a través del juego que una temática de nivel complejidad alto, medio o bajo toma relevancia y se coloca en la cúspide de lo atractivo y de aquello que comúnmente llamamos aprendizajes significativos, de mejorar la capacidad de

adquisición y aprehensión de conocimiento y claramente se hacen visibles en la práctica.

¿Entonces, la lúdica “el juego”, es respuesta a diversos problemas de corte académico? Lo anterior posiblemente pueda tener un sí rotundo, sin embargo, también sería un atrevimiento desconocer otros elementos que nutren el proceso educativo, No obstante, en la lúdica hallamos una ventaja dentro del proceso de aprendizaje y enseñanza, la cual esta fielmente relacionada con la realidad, y a la vez con lo irreal, lo anterior puede verse confuso, el siguiente texto esclarece lo anterior *“El objetivo de Huizinga en «Homo Ludens»(2007) era revelar la presencia del juego en la vida social como el núcleo primario de la cultura, como un fenómeno antropológico, subestimado y significativo en sí mismo. Lo que es característico del juego es su poder para cambiar las cosas: cancela la realidad de todos los días y crea un mundo irreal reinado por un orden autárquico de eventos. Sin embargo, el juego se trata al mismo tiempo de penetrar en la vida real, dándonos modelos, expectativas y estilo, e inspirando tanto a la comunidad social como a la creación cultural.*

Para concluir, al integrar la *expresión* junto con la *lúdica* obtenemos una herramienta de gran funcionalidad dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, pues esta responde a un sin número de necesidades que se visualizan en el aula de clase y lo hace de la manera más efectiva, pues al involucrar el juego como lo menciona Huizinga anteriormente no solo hay una motivación, sino la exploración interna del ser y la vida real del mismo, de esta manera generando un procesos pedagógicos significativos.

Finalmente, la *expresión lúdica* es el resultado de la unión de un verbo que ejerce mayor significado como necesidad de dar a conocer algo, junto a un adjetivo que manifiesta la importancia del juego como elemento modulador entre esa interacción docente y educando. Entonces, se entiende la expresión lúdica como la necesidad de dar a conocer algo (expresión) a través del juego (lúdica).

5. NECESIDAD DE UNA EXPRESIÓN LÚDICA EN EL PROCESO FORMATIVO

Actualmente los procesos de enseñanza y aprendizaje mejoran continuamente acorde a las necesidades que la educación exige, por ello es prioritario para el educador ir a la par, exigiendo de su capacidad creativa la innovación en dichos procesos cuyo accionar se haga significativo y afiance con mayor entereza los conocimientos y saberes en el educando.

Por otro lado, es necesario reconocer que mundialmente la educación tiene unas pretensiones muy claras sobre el mejoramiento de la misma, las NACIONES UNIDAS recalcan la importancia de una educación de calidad en el cuarto de sus 17 objetivos, Naciones Unidas (2017) (*Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.*) Y a la vez demanda: *La falta de profesores capacitados y las malas condiciones de las escuelas de muchas zonas del mundo están poniendo en peligro las perspectivas de la educación de calidad para todos.*

Lo anterior deja ver con claridad que apremia un personal docente capacitado que responda a las necesidades educativas de manera eficiente y creativa, generando espacios de motivación y apego hacia la educación, donde cada niño y niña comprendan su entorno y las posibilidades que tienen para aprender y mejorar sus condiciones de vida. “*A pesar de que asisten a la escuela más niños que nunca, muchos no adquieren los conocimientos básicos de lectura y matemáticas. Estudios recientes de evaluación del aprendizaje muestran que en 9 de los 24 países de África Subsahariana y en 6 de los 15 países de América Latina sobre los que existen datos, menos de la mitad de los alumnos habían alcanzado niveles de competencia mínima en matemáticas al final de la enseñanza primaria.* De igual manera no se puede desconocer que hay diversos problemas en el sistema de educación de varios países de Latinoamérica, dichos problemas están relacionados con problemas de violencia, marginación social, inequidad y falta de oportunidades, entre otras. Lo anterior ha generado una brecha enorme entre la calidad de educación y el propósito a futuro de una sociedad con un desarrollo considerable.

En Colombia a pesar de los continuos esfuerzos por mejorar la calidad de educación, son visibles los bajos niveles que tiene la misma, ello se hace notorio no solo en las pruebas

ejecutadas por el mismo estado, sino aquellas a nivel internacional. OCDE (2016) Colombia ha progresado en elevar el rendimiento de los estudiantes en la parte más baja de la escala de desempeño, aunque la proporción de estudiantes con menor rendimiento sigue siendo una de las más altas entre los países de la OCDE. Los estudiantes con el desempeño más bajo en lectura (décimo percentil más bajo) mejoraron sus puntajes en las pruebas PISA en más de 50 puntos hasta llegar a 295 puntos entre 2006 y 2012, equivalentes a un poco más de un año escolar, pero la proporción de estudiantes con menor rendimiento no disminuyó significativamente en los ciclos de las pruebas PISA.

Lo anterior permite evidenciar que la calidad de educación no ha mejorado significativamente, que el avance de la misma es lento y es notorio a nivel internacional. Por ello, es prioridad empezar a ejecutar mecanismos que alivien dicha condición y permitan mejorar considerablemente los niveles de educación en el país. Es por ello que la especialización pedagógica de la expresión lúdica busca brindar al docente las herramientas suficientes para empezar el camino hacia la producción de espacios de aprendizaje y enseñanza significativos, alternativos y creativos. La innovación de estos espacios depende también de una ejecución eficiente y estrategias nuevas, que estén muy relacionadas con la vida real de los educandos, sin desconocer su entorno social, ni mucho menos las problemáticas que les aquejan.

A continuación, se presentan los fundamentos de la expresión lúdica y a la vez como logra integrarse en las diversas asignaturas y promueve distintos objetos de ejecución de acuerdo a la necesidad enseñanza y aprendizaje.

5.1. Fundamentos de la lúdica

La lúdica se fundamenta primordialmente en el juego, el uso del tiempo libre y la recreación así fortaleciendo no solo el aspecto cultural, sino académico, se fundamenta también en la creación de espacios que van desde la crítica y el análisis, hasta la relación subjetiva del ser con la realidad. De igual manera evalúa el desempeño entre la interacción docente y educando propiciando así espacios para la socialización y mejora continua.

Respecto al juego: La lúdica propone hacer uso del mismo, pero con un sentido estructurado y sin perder el objetivo que puede tener bifurcaciones, pero no perder su esencia o lo que llamaríamos la finalidad (actividad, proceso, taller etc.)

El uso del tiempo libre, pues a pesar que dentro del aula siempre haya un propósito que alcanzar, al finalizar los actos significativos propios de la lúdica trascienden mucho más allá de la clase misma, y son visibles en el tiempo libre.

Y finalmente la recreación, porque el disfrute y el goce en cada actividad es percibido por cada educando dejando en él ambiente agradable no solo de lo aprendido, sino también de las interacciones que ha tenido con sus similares.

Abarca diversas temáticas que van desde:

- La Lúdica como Fundamento del desarrollo humano y cultural
- La pedagogía, la subjetivación y la lúdica.
- Ambientes modernos de aprendizaje y actitud lúdica.

5.1.1 Fundamentos de la Ludi-expresión deportiva

Aquí el juego se manifiesta en toda su esencia, y permite concebir la libertad del cuerpo como uno de los principios básicos de la educación física. Entrega las herramientas para el despliegue de actividades encaminadas al aprendizaje de un deporte de manera divertida, alegre y ante todo generando espacios de diálogos y adopción de valores fundamentales en la interacción entre niños, jóvenes y adultos.

Abarca diversas temáticas que van desde:

- Deporte moderno, uso del tiempo libre, defensa personal, cuidado del cuerpo, salud, actividad física y mental entre otras.

“El potencial lúdico del deporte puede percibirse a partir de la definición postmoderna que hace de este el doctor Renson: “El deporte es lo que la gente hace cuando afirma que está haciendo deporte. Un concepto pluralista de deporte debe, de un lado, estimular las nuevas creaciones en el campo de la

cultura física, y, por otro lado, proteger la autonomía de las diferentes esferas del deporte”

Estos patrones de movimiento culturalmente determinados, con unas características específicas contribuirán a la creación de ambientes de convivencia en escenarios familiares, laborales y/o académicos, dinamizando un recurso didáctico que con el enfoque tradicional da evidentes muestras de desgaste de acuerdo al imaginario del adolescente sobre la clase de Educación Física.

La lúdi-expresión deportiva es una adquisición conceptual originada en la Educación Física como respuesta a los retos pedagógicos impuestos por la dinámica de nuestra sociedad, utilizando las formas jugadas de diversas modalidades deportivas con el potencial de la lúdica como eje transversal para el desarrollo humano enriqueciendo los ambientes escolares, laborales y la vida misma.”

5.1.2 Fundamentos de la Ludi-expresión Ecológica

Dentro de la fundamentación de la ludi-expresión ecológica, el principio base es la cultura ambiental, es decir la adopción de valores relacionados con las preservaciones de los recursos naturales, la defensa de los derechos ambientales, el reconocimiento de la importancia y respeto por las demás formas de vida. También sus bases están estrechamente relacionados con el reconocimiento del territorio a través de estrategias como el turismo, las actividades de campo y la interacción entre humano y naturaleza.

Abarca diversas temáticas que van desde:

- Ecología, desarrollo humano, reconocimiento de territorios, ecosistemas, hábitats, fabulas, cultura ambiental, normatividad ambiental etc.

*“En este módulo sobre **LUDIEXPRESIÓN ECOLÓGICA** se pretende concientizar al educando del estudio vivencial de las oportunidades que brinda el entorno natural y cultural para fomentar actitudes positivas, con el fin de que promueva con la comunidad educativa y población en general, actividades que*

tengan que ver con la protección, conservación y cuidado de nuestro entorno natural, combinando el placer, el goce, la actividad creativa y la construcción de conocimiento con el objetivo de identificar y dar solución a problemas relacionados con la protección y conservación del medio ambiente.”

5.1.3 Fundamentos de la Ludí-expresión escénica

- Se fundamenta especialmente en los componentes históricos y teórico-prácticos de la expresión corporal, evocación del juego coreográfico, al igual que la danza, el juego teatral y otras actividades emparentadas con el quehacer escénico. Desde el aspecto corporal fortalecimiento del aspecto audio-rítmico-motriz, la necesidad de la sensibilidad y la creatividad. Escénicas expresivas y corporales como medios de expresión, comunicación y recursos lúdicos-didácticos.

Abarca diversas temáticas que van desde:

- La expresión corporal, la danza, el juego teatral y coreográfico, la corporeidad, el movimiento, entre otras.

“La expresión corporal, es, una actividad psicofísica, y a través de ella se puede observar como la enseñanza va desapareciendo para dar lugar a la creación de estímulos y situaciones que favorecen la liberación interior y orientan al niño permitiéndole expresarse con toda plenitud y espontaneidad de acuerdo con su sentir.

Las acciones no son impuestas sino sugeridas por los estímulos. Como consecuencia de estos, surgirá la reacción del niño a través de la corporeidad de la imagen juntamente con la acción y la expresión. Los estímulos pueden ser: ritmos en instrumentos de percusión, pandereta, caja, clave, etc.), frases rimadas, palabras, coplas, adivinanzas, rimas de sorteo, poesías, canciones, melodías, silencios. El carácter dado a la voz o instrumento empleado tiene mucha importancia y contribuye a una mayor comprensión de los estímulos, los que sean combinados imprevisiblemente, huyendo así de la mecanización y monotonía.

Por la calidad y cantidad de vivencias que ofrece esta materia realiza una verdadera integración con las demás. Ejemplos: Geometría: vivencia espacial de líneas, triángulos, círculos, cuadrados; Geografía: accidentes geográficos tales como montañas, sierras, mesetas, valles, llanuras, diferentes corrientes de agua (arroyo, río, montaña río de llanura, mar); Historia: dramatizaciones

de acontecimientos; Lenguaje: vivencia del ritmo y energía de la palabra; utilización de frases, rimas y poesías.”

Podemos concluir que la pedagogía de la expresión lúdica abarca un gran espacio en la interacción docente y educando, pues su propuesta va más allá del mero hecho de entregar conocimientos y hacerlos aplicables, también se basa en la oportunidad que esta entrega para que dicho conocimientos sean dinámicos durante el proceso de enseñanza y aprendizaje

6. EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Para definir la educación artística es necesario definir primeramente educación, esta palabra proviene del sustantivo latino *educatio*, *onis*, derivado de *educare*. *Educare* ‘educar’, ‘criar’, ‘alimentar’ se formó mediante el prefijo *ex-* ‘fuera’ y el verbo *ducere* ‘guiar’, ‘conducir’, originado en el indoeuropeo *deuk-*. Lo anterior supone que educación es el acto de alimentar o guiar hacia algún propósito, sin embargo, Read, H. (1964: pp. 31-33) extiende esta definición de manera dinámica y ajustada realmente al acto máximo de la educación. *Se parte, pues, del supuesto de que la finalidad general de la educación es fomentar el crecimiento de lo que cada ser humano posee de individual, armonizando al mismo tiempo la individualidad así lograda con la unidad orgánica del grupo social al cual pertenece el individuo.*

Según Marín Ibáñez, R. (1984) Podemos reconocer también que la educación tiene dos funciones fundamentales, una que corresponde a la función del desarrollo de las capacidades individuales y otra la función social de transmisión de cultura. También que la educación tiene dos funciones fundamentales, una que corresponde a la función del desarrollo de las capacidades individuales y otra la función social de transmisión de cultura. *“Educar” significa preparar a los sujetos para enfrentarse con el mañana, con cuanto ha de venir. Educar es por definición futurizarse; a la vez ella adhiere que la educación tiene un doble y fundamental objetivo: Transmitir y renovar la cultura.* Por otro lado, la palabra “artístico” está formada con raíces latinas y significa "relativo a las artes. Sus componentes léxicos son *ars*, *artis* (arte), más el sufijo *-ico* (relativo a).

De acuerdo a lo anterior, la educación artística más que una guía para la creación de un algo o interpretación, reproducción o concepción, es una propuesta para transmitir al estudiante el rol del arte en la comunicación de ideas y valores, así como su vinculación a otros hechos sociales.

El Aprendizaje artístico no consiste solamente en dominar habilidades y conceptos, las áreas artísticas son profundamente personales e involucran por ellos sentimientos propios y ajenos, puesto que el entorno social y cultural circundante constituye un ingrediente indispensable de la construcción creativa del conocimiento. (Rigo, 2003: pp. 26).

Por otro lado, en el documento 16 “Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media”, define a la educación artística en tres conceptos;

La Educación Artística es el campo de conocimiento, prácticas y emprendimiento que busca potenciar y desarrollar la sensibilidad, la experiencia estética, el pensamiento creativo y la expresión simbólica, a partir de manifestaciones materiales e inmateriales en contextos interculturales que se expresan desde lo sonoro, lo visual, lo corporal y lo literario, teniendo presentes nuestros modos de relacionarnos con el arte, la cultura y el patrimonio¹.

La concepción de “campo”, aplicada a las artes, amplía el concepto de Educación Artística como área de conocimiento y la vincula con el ámbito de la cultura. Esta concepción de la Educación Artística tiene su origen en el concepto de “campo” desarrollado por el sociólogo francés Pierre Bourdieu. se entiende como un sistema relativamente autónomo de relaciones sociales entre personas e instituciones que comparten un mismo capital común (capital cultural, por ejemplo), y cuyo motor es “la lucha permanente en el interior del campo” (Bourdieu, 2000, p. 208).

Un segundo concepto lo plantean los Lineamientos curriculares de Educación Artística producidos por el Ministerio de Educación Nacional en el año 2000.

La Educación Artística es un área del conocimiento que estudia(...) la sensibilidad mediante la experiencia (experiencia sensible) de interacción transformadora y comprensiva del mundo, en la cual se contempla y se valora la calidad de la vida, cuya

¹ Definición de Educación Artística y Cultural divulgada por el Plan Nacional de Educación Artística, en virtud del Convenio 455 celebrado entre los ministerios de Cultura y de Educación de Colombia, en el marco del Congreso Regional de Formación Artística y Cultural para la región de América Latina y el Caribe. Medellín, 9 de agosto de 2007.

razón de ser es eminentemente social y cultural, que posibilita el juego en el cual la persona transforma expresivamente, de maneras impredecibles, las relaciones que tiene con los otros y las representa significando la experiencia misma (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2000, p. 25).

En tercer lugar, la Conferencia Regional de América Latina y el Caribe de Unesco, sobre Educación Artística celebrada en Bogotá en noviembre de 2005, señaló como finalidad de la Educación Artística;

Expandir las capacidades de apreciación y de creación, de educar el gusto por las artes, y convertir a los educandos en espectadores preparados y activos para recibir y apreciar la vida cultural y artística de su comunidad y completar, junto a sus maestros, la formación que les ofrece el medio escolar (Ministerio de Cultura, MEN, Oficina Regional de Cultura para América Latina y el Caribe de la Unesco, 2005, p. 5).

7. LENGUAJES ARTÍSTICOS

6.1 Visualidad

Cuando se habla de visualidad, se alude a la función máxima del sentido de la visión, a las propiedades únicas de la percepción visual, de la capacidad de visión y como todo esto se da gracias a la estructura biológica del ojo y su conexión con el cerebro. En el mismo ámbito se referencian las artes visuales, y de manera propositiva, cómo estas logran desatar en el niño un proceso creativo sin precedentes en la historia de vida del mismo y que posteriormente involucrará la funcionalidad y protagonismo de cada uno de sus sentidos.

Es por ello que la visualidad comprende una serie de elementos que se integran en el proceso creativo, que emergen ante la necesidad de expresar o corresponder con una idea, pensamiento, emoción o sentimiento y es precisamente durante la primera infancia donde la relación entre el individuo y el arte visual presenta mayor afinidad.

Cizek, citado en (Ministerio de Educación Nacional, 2010) afirma que la infancia es la edad del arte más puro: *“Los niños tienen sus propias leyes. ¿Qué derecho tienen las personas adultas a interferir? Deben dibujar como se sienten y todos los niños tienen sentimientos y algo para expresar”*

...cuando se habla de las artes visuales también se hace mención a las plásticas. Entre estas expresiones se reconocen el dibujo, la pintura, el grabado y la escultura, y otras más contemporáneas como la fotografía, el video y los medios digitales. También abarcan manifestaciones que emplean el espacio como un elemento importante para ser intervenido, como sucede con las instalaciones. Otras combinan elementos de la expresión dramática y corporal y además pueden involucrar la participación del público, como pasa con acciones artísticas como la performance. Estos lenguajes artísticos favorecen la apreciación, expresión y representación de ideas, seres, espacios, emociones, recuerdos y sensaciones. Así, las expresiones visuales y plásticas se convierten en un lenguaje del pensamiento de las niñas y los niños. Wilson (1921).

Es así entonces que la educación visual (visualidad) es complemento vital en los procesos neurocognitivos, pues como se aprecia en el texto anterior el pensamiento de los niños y niñas es transmitido por medio de las expresiones visuales, entonces ello generará conocimiento respecto al resultado de la interacción del infante con los procesos de creación visual y la adquisición de la inteligencia visual.

El concepto de inteligencia visual une la capacidad cognitiva y de observación con la habilidad gráfica motriz. La persona dibuja en todo momento tanto lo que sabe cómo lo que ve, dejando las intenciones que encierran expresiones como 'la visión de artista' y 'las manos de artista' en un tópico social de poco o nulo reflejo en la educación. De esta forma, resolviendo el paradigma de la representación gráfica entre lo cognitivo y lo visual, es como puede la educación visual trascender el área artística plástica. Urchegui (2015: p.153)

No obstante, cuando se habla de las artes visuales es necesario reconocer que además de ser un sistema amplio de comunicación y medio de expresión, es un juego en tiempo real, generador de placer en el niño, por ello la creación artística desde la visualidad se transforma en un acto lúdico. El Arte y el juego se unen y se materializan en sus contenidos y resultados. Según Lowenfel (1980), *el arte constituye una forma de juego*, y según Read, *el Juego es un arte*. También D.Pavey (1990: p.157) opinó que *los juegos tienen como finalidad ofrecer un medio para trabajar en equipo de manera agradable y satisfactoria, también procuran contribuir a la educación de las personas, y en o, a través del arte*.

Es así entonces que las artes visuales juegan un rol totalmente proyeccionista, significa que las mismas van trazando la ruta que desde nuestra niñez se hace visible como un espectro; prospecto de la personalidad y vocación a futuro, sin embargo, dicha proyección está anclada a tres necesidades místicas

Kandinsky, W. (1986: p. 72) en su obra "*De lo espiritual en el Arte*", considera, *el arte puro como un principio de la necesidad interior, la cual se justifica en tres necesidades místicas, una alude al artista como creador, el niño quien crea (aporte a la personalidad). Dos, El artista y su época, el niño evoca lo que ve de acuerdo a su época, y tres; El artista, como servidor del arte ha de expresar lo que le es propio al arte en general, El niño construye, preserva y adiciona a lo cultural*.

Complementando lo anterior e interpretando al niño como un creador y transformador de su realidad cercana, se reconoce la importancia que concentran las artes visuales como medio de aprendizaje, observación y análisis del primer infante. Pues además de construir ítems de suma importancia en el individuo, le otorga valiosa información al educador, esta información debe disponerse al análisis y valoración, ya que no desconocemos la importancia del dibujo y las artes plásticas en los campos de la psicología y Neurocognición; no menor sería para la educación en la primera infancia.

Lo anterior lo sustenta Lowenfeld y Lambert (1980: p.15), quienes advierten que la educación artística, específicamente la visualidad es *“una actividad dinámica y unificadora, con un rol potencialmente vital en la educación de nuestros niños. El dibujo, la pintura o la construcción constituyen un proceso complejo en el que el niño reúne diversos elementos de su experiencia para formar un todo con un nuevo significado. En el proceso de seleccionar, interpretar y reformar esos elementos el niño nos da algo más que un dibujo o una escultura; nos proporciona una parte de sí mismo: cómo piensa, cómo siente, cómo ve.”*

Según Urchegui (2015) en su tesis doctoral sobre “el pensamiento visual en la formación del profesorado” alude a la educación visual, y aclara que su aporte al componente cognitivo va a dar muestras de la concepción del mundo y de las relaciones que establece a través de la representación del espacio y de los objetos:

“A partir de estas representaciones se deducen procesos de pensamiento lógico, lingüísticos, pero también procesos emocionales, ya que el niño expresa en sus dibujos lo que le preocupa y lo que le interesa, seleccionando entre las primeras formas, aquellos diagramas y agregados que le servirán para reflejar objetos y personas de una manera particular Goodnow, (2001). En ello se basan los estudios dirigidos al diagnóstico de dificultades de aprendizaje y psicoafectivas a partir de las producciones gráficas infantiles. Bender (1977), basándose en trabajos de la Gestalt, estudia los esquemas sensoriales subyacentes a los movimientos giratorios y los componentes direccionales (Wallon et al., 1992). Sin connotaciones diagnósticas, también hay estudios que abordan el análisis visual de estas preferencias en las primeras formas y ordenamientos de diagramas y agregados que, aunque se interpretan a partir de cogniciones y afectos, también responden a un principio armónico de equilibrio, por lo que Kellogg (1979) les

atribuye el nombre de 'mándalas'. Esta autora establece también las pautas gráficas básicas que están en la base del alfabeto visual''²

6.2 Sonido

El oído comprende tres grandes divisiones, oído externo, oído medio y oído interno. El oído externo, capta el sonido, proceso en el cual el conducto auditivo, actuando como resonador, intensifica al doble o al triple las ondas sonoras, el oído medio transmite el sonido, el tímpano transmite las fluctuaciones de presión a los huesecillos del oído en el ático, lleno de aire. El oído interno consta de un aparato vestibular, con los tres conductos semicirculares del equilibrio, y del caracol (Cóclea), con el órgano auditivo.

El órgano de Corti, según Alfonsí Corti, es el más importante en el sentido de la audición, se ubica dentro de la cóclea y puede tener hasta 20.000 células sensoriales extremadamente especializadas, similares a pequeños cabellos o diminutos filamentos. Estos filamentos son de suma importancia, ya que, si se destruyen, jamás vuelven a crecer y, por ende, se pierde el sentido del oído. Hay allí diferentes grupos de células que se especializan en captar diferentes frecuencias del sonido mediante vibraciones, que luego convierten en impulsos nerviosos eléctricos.

La transmisión sonora hacia el cerebro se da gracias a 30.000 fibras nerviosas que transmiten mediante impulsos eléctricos (denominados potenciales de acción, hasta 900 Hz por fibra), 1500 diferencias de altura de tono y 325 grados de intensidad, es decir, Alrededor de 340.000 valores desde las localizaciones en la membrana basilar, a través del nervio auditivo, hacia el cerebro. *En este proceso, la suma de todas las frecuencias de los impulsos da por resultado la sonoridad.*³

A grandes rasgos, el proceso y la transformación de los sonidos se producen en tres niveles del cerebro: como un acto reflejo, en la corteza auditiva y en otras áreas del cerebro. Cuando llega un mensaje, en primer lugar, se produce un reflejo, al que respondemos o bien con un sobresalto o girando la cabeza. Después, este proceso puede trasladarse a su vez a la corteza auditiva, donde el sonido se percibirá de forma consciente.

² Se entiende como una estrategia donde el educando realiza su propio alfabeto visual de acuerdo a un tema cualquiera, allí el propone grafismos acordes a su experiencia visual, ilustrando aquellos que le son significativos y son importantes en su historia personal. Retomado de: Tesis Doctoral - El pensamiento visual en la formación del profesorado: Análisis de los componentes del pensamiento viso-espacial y su importancia en la formación de los docentes de educación infantil y primaria (Urchegui, 2015)

³ ULRICH, MICHELS, (2007): Atlas de Música I. Alianza editorial. Madrid, España.

Asimismo, otras áreas del cerebro permitirán que la percepción se llegue a hacer consciente, y de ese modo, poder reconocer el sonido al relacionarlo con patrones que han sido almacenados en la memoria (experiencia pasada). Tras la identificación se producirá una respuesta voluntaria apropiada.

Según Schaeffer, (1988, pp. 61-74). *Habría tres posiciones de escucha. En la escucha causal el sonido funciona como un índice. El oído se dirige a identificar la causa que produce el sonido. En la escucha semántica el oído se dirige a comprender el mensaje. En este caso tampoco interesa el sonido en sí mismo. El sonido funciona como soporte material de un sentido. El ejemplo paradigmático es el lenguaje. En la escucha reducida se toma al sonido como un objeto de observación en sí mismo. No nos interesamos ni por la causa ni por el sentido. Al escuchar en forma reducida nos focalizamos en las cualidades intrínsecas del sonido.*

De lo anterior se resalta que el sonido y la escucha, no son meramente una relación de órgano y medio. Es la interacción entre el ser humano con el mundo sonoro, el cuál además de generar un sin número de información llamada información sonora, evocará en cada individuo un sin número de sentimientos y disposiciones, primeramente, habrá una acción inconsciente más guiada por la recepción de sonidos que no se discriminarán y contarán con el mínimo de atención. En segundo lugar, vendrá la acción consciente y en tercer lugar una acción más detallada que se enfoca en la interpretación y análisis del sonido. En la primera infancia este tipo de escuchas “las tres escuchas” están presentes en un nivel no tan estricto como lo propone Schaeffer. El niño oye, percibe un sin número de sonidos, luego el niño escucha y resalta los sonidos que le son significativos, posterior a ello y bajo la orientación el niño logra clasificar los sonidos desde un acto básico y afianzado bajo el contexto que lo rodea.

Esa clasificación hecha por el infante, desarrolla su bagaje sonoro y le posibilita conocer, entender y comprender el mundo de una manera global que se integra con los demás sentidos y hacen un del niño un todo receptivo, dispuesto sensorialmente y perceptivamente.

Por otro lado, la Música se entenderá como la refinación de los sonidos, aquí el niño experimentará una relación más cercana con el sonido, pues esta se muestra atractiva, y lo invita al movimiento, le deja pensar y lo acerca a lo espiritual. Es por ello que muchas veces fortalecemos la idea que el ser humano es un individuo musical o de naturaleza

musical. Lo anterior se fortalece con Wooten V. (2012: TED ed.) *Los seres humanos son seres musicales por naturaleza. Se cuenta con un oído que, en óptimas condiciones, comienza a funcionar alrededor del cuarto al sexto mes de gestación; se tiene un ritmo que se manifiesta en el ritmo cardíaco y en el cuerpo (al caminar, respirar, parpadear y en los movimientos voluntarios e involuntarios); además se cuenta con una voz con la que podemos hacer inflexiones vocales o entonar, dándole un sentido a la comunicación. Todo esto despierta el ser musical.*

Según lo mencionado, el ser musical debe ser una de las primeras edificaciones a erigir en el niño, pues se hace posible con mayor agudeza la comprensión del mundo exterior y por qué no mencionar, de igual manera para el mundo interior, que permanece en constante resonancia. Esta invitación a edificar el ser musical está muy relacionada al desarrollo de la capacidad musical, dicha capacidad no es más que reflexionar sobre los sonidos y como estos se estructuran, por ejemplo, el niño escucha determinado tema musical, en el reconoce el significado de las palabras, también encuentra una narrativa e historia, la réplica y lo hace suyo, aprovecha ello, lo interioriza y lo vive dentro del campo imaginativo. *Desarrollar la capacidad musical, es decir, la capacidad de pensar en sonidos y de darle significado a su organización, va de la mano del desarrollo de la musicalidad del lenguaje hablado: los dos lenguajes se originan en la capacidad auditiva y se van alimentando a través de la exploración, el juego y la improvisación.* Botero (2008: 57).

Por otro lado, la finalidad máxima después de la construcción del ser musical, y el fortalecimiento de la capacidad musical, debe ser retomar el vínculo entre humano y sonido, es decir, y en un tono más evolutivo; la sensibilización musical. Pues a pesar de estar presente durante el proceso de estimulación temprana, no puede decaer en ninguna etapa de la vida humana.

La sensibilización musical del ser humano comienza en el vientre materno. Desde que el bebé está dentro del útero, capta el mundo que habita. Percibe los sonidos del cuerpo de la madre: el latido del corazón, el sonido del aparato digestivo, el sonido de su respiración. También percibe los sonidos externos (voces, sonidos, música) de manera similar a lo que se escucha cuando se está debajo del agua. Estos sonidos acercan a la madre y al bebé a través de emociones sonoras para convertirse entonces, como lo dice el musicoterapeuta argentino Gabriel Federico, es una caricia para el bebé. Posterior a ello esas caricias no pueden desaparecer, serán la continuidad del vínculo entre mamá y bebé. Ministerio de Educación Nacional (2014a).

6.3 El movimiento (Danza y Teatro)

La definición de movimiento está inserta en el mismo hecho de observar, analizar y tratar de vocalizar la misma palabra. Diríamos entonces que el movimiento es un hecho que percibimos en el mismo transcurso del tiempo, esta tan íntimamente relacionado con este que lo siguiente ha de sonar esperanzador; el movimiento nunca muere como el tiempo no para, aunque el cuerpo ya carezca de vida, habrá movimiento dentro del acto mismo de la muerte. Mucho antes de estructurarnos biológicamente, ya el movimiento como un referente histórico de nuestras vidas estaba presente, era un acto primitivo muy similar a la creación del universo y de lo que posteriormente se desencadena.

Según Kazuo Ohno (1986.) *Si quieren comprender su propio cuerpo, deben aprender a caminar bajo el mar, en el lecho marino, convertirse en polvo de polilla. Todas las huellas del universo se encuentran en las alas de las polillas.*

Consecuentemente es el movimiento un acto de reconocimiento del cuerpo, de su aceptación y valoración. Es a través del movimiento que se reconoce con gran facilidad el origen humano y gracias a ello los valores como la autoestima, el amor y la autonomía. Por otro lado, el movimiento desde la infancia además de estar íntimamente ligado con el desarrollo motriz, también motiva la imaginación y genera espacios para aquello que definimos como procesos cinestésicos.

“El arte es para el niño su manifestación más espontánea y un medio muy superior al lenguaje para una comunicación más afectiva, especialmente en los primeros años de vida.”, Eslava (1997).

El acto de moverse guiado a través de unas pautas que invitan a la consecución de un objetivo, es aquello que llamaremos Juego. Precisamente a *partir del juego también fortalecemos la capacidad creativa, imaginativa y expresiva en la niñez.* Huizinga (1998). El juego es el inicio de una de las danzas más primitivas que tenemos, además de ser tan funcional en el proceso de aprendizaje. En el juego encontramos el crisol de lo que a futuro se interpretará como pasión. Es tanto que nos atreveríamos a decir que el juego es el resultado del movimiento, que la danza es el resultado del juego, y que el resultado mismo de la danza es la pasión, la cual se visualiza a través de la expresión manifestada en el acto mismo de ejecución.

El proceso de evolución que recorren los niños desde los juegos de representación o de imitación, hasta la diferenciación del espacio escénico, el espacio del juego y lo cotidiano tiene que ver con el refinamiento de una intencionalidad; esto es, la apropiación de una serie de técnicas, de una serie de maneras de expresarse., Cepeda, R (2008: p.31).

Dicha apropiación y maneras de expresión se acentúan también en el disfrute que se emparenta con el gusto y que según Freud *Más allá del principio del placer, vincula el comportamiento lúdico con la expresión de los instintos fundamentales que rigen el funcionamiento mental: el principio del placer –que representa la exigencia de las pulsiones de vida- o tendencia compulsiva hacia el gozo; y el principio de muerte – pulsión de muerte- que se contrapone a las pulsiones de vida y que tienden a la reducción completa de las tensiones. Las pulsiones de muerte se caracterizan porque, por un aparte, se dirigen hacia el interior y tienden a la autodestrucción y por otra, se manifiestan hacia el exterior de forma agresiva. En el juego, el niño logra dominar los acontecimientos por los que pasa de ser un espectador pasivo a un actor que intenta controlar la realidad.*

De lo anterior se concluye que, el Movimiento siendo juego y siendo danza debe ser para el niño un medio de expresión de cada una de sus experiencias con el medio, Es probable que a través de estos viajen un sin número de ideas e imaginarios, y todos relacionados con el gusto, el placer y el goce, sin embargo, también es probable el disgusto, que ha de ser la fuerza que se contrapone y que también es necesaria en el acto de expresión del infante.

8. PROCESOS DE APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA A TRAVÉS DE LA EXPRESIÓN LÚDICA

TALLERES LÚDICOS EN LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS

Esta propuesta de Ernesto Yturralde Tagle, investigador, conferencista y facilitador precursor de procesos de aprendizajes significativos utilizando la metodología del aprendizaje experiencial en entornos lúdicos, comenta: "Es impresionante lo amplio del concepto lúdico, sus campos de aplicación y espectro".

Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos, así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, juegos electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en la discoteca, en el karaoke, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones culturales tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la

pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico, en las terapias e inclusive en el cortejo de parejas y en juego íntimo entre estas. Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer. Ernesto Yturralde ha recibido reconocimientos como Conferencista del Año e International Speaker of the Year.

Ernesto Yturralde comenta: "Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general y más aún en relación con los lenguajes artísticos, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje. Para muchos el jugar está ligado al ocio o equivale a perder el tiempo, y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura,

sentido y contenido. Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivos si se los aplica bajo la metodología del Aprendizaje Experiencial, conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida".

Carlos Alberto Jiménez V. un reconocido y prolífico autor latinoamericano, estudioso de la dimensión lúdica, describe:

"la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica y artística. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana."

¿Por qué los niños y niñas se aburren en clase?

Según Yturralde, Ernesto (2017). *"El mundo evoluciona y la educación con este. Debemos estimular el aprendizaje para potenciar las capacidades de los discentes, recordemos que aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos en base a la metodología experiencial potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje"*

De acuerdo a lo anterior es claro que los procesos generan un producto que posteriormente esta muy relacionado con los conocimientos y las destrezas que se agudizan bajo la misma interacción con cada elemento que integra dicho proceso, es decir, a través de la percepción receptionamos distintos tipos de información y en la praxis aprehendemos, y posteriormente dicha información es aprendizaje y se hace perdurable entre la relación enseñanza y lúdica.

Karl Groos (1861-1946) a finales del siglo XIX inicia los trabajos de investigación psicológica, quien define una de las teorías relacionadas con el juego, denominada "Teoría del Juego", en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias. *Es a partir de los estudios efectuados por filósofos,*

psicólogos, catedráticos, pedagogos y andragogos, que han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca de la lúdica y el juego.

La lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano y puede ser una de las herramientas para desarrollar el aprendizaje. La lúdica NO es equivalente a Aprendizaje Experiencial, es una herramienta de esta extraordinaria metodología para el aprendizaje. La capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales, abriendo candados mentales que han limitado el aprendizaje hasta hace muy poco en los diferentes niveles de edades. ¿Por qué el aprendizaje tiene que ser aburrido? (Yturalde, Ernesto -2017).

La lúdica no es meramente un instrumento o herramienta, es un medio, un universo de posibilidades que facilita al educando la posibilidad de aprender con la amabilidad y el disfrute que genera el juego además de todo lo que esta implícitamente resguardado y que se hace visible en la interacción con el mismo. No se puede llegar de manera más amorosa y sencilla al proceso de enseñanza y aprendizaje sino a través de la lúdica, pues responde al cuestionamiento de Por qué el aprendizaje tiene que ser aburrido.

Talleres lúdicos para conectar las vivencias con las reflexiones dentro de los lenguajes artísticos

A mediados del siglo pasado, el holandés, Johan Huizinga en su obra "Homo Ludens" define el concepto de juego, como "una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de límites de tiempo y espacio determinados, según reglas obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, así como de la conciencia de que, en la vida cotidiana, es diferente. Una de las características del juego, es ser básicamente una actividad libre. El involucrar a un individuo en un juego por mandato deja su característica de juego, es decir, el juego en sí mismo, no debe suponer ninguna obligación, ya que cada individuo debe decidir participar en este o no."

La Dinamización a través de los juegos puede orientarse a procesos de aprendizaje que van desde la música, las artes visuales y el teatro, para el desarrollo de habilidades blandas o habilidades sociales: comunicación, liderazgo, Trabajo en Equipo, en el contexto de

talleres para resolución de conflictos, mejora del clima laboral, en la estructuración y el desarrollo de convenciones empresariales, convenciones globales o de ventas.

Lo anterior tomado del texto: YTURRALDE, Ernesto (2017) La lúdica, el constructivismo y el aprendizaje Experiencial, versión pdf.

9. LA MÚSICA DESDE LA EXPRESIÓN LÚDICA (Taller musical con población infantil)

Hacer música es uno de los actos más didácticos, que merecen del juego como ningún otro lenguaje artístico, pues es la interacción entre el individuo y el instrumento, ya sea con su voz misma, una flauta, un violín, el piano o la guitarra y demás instrumentos es constante y merece no estar dentro del tedio o la ambigüedad. La música dentro del aprendizaje y la enseñanza, inicialmente, es decir desde la primera infancia debe ser emotiva y afectiva, esto significa que logre darle al individuo un goce único que le permita no solo el aprestamiento, interpretación y mejoramiento continuo, sino el disfrute y la pasión por lo que se hace.

Por otro lado, la Música se entenderá como la refinación de los sonidos, aquí los niños y los adolescentes experimentarán una relación más cercana con el sonido, pues esta se muestra atractiva, y lo invita al movimiento, le deja pensar y lo acerca a lo espiritual. Es por ello que muchas veces fortalecemos la idea que el ser humano es un individuo musical o de naturaleza musical. Lo anterior se fortalece con Wooten V. (2012: TED ed.) *Los seres humanos son seres musicales por naturaleza. Se cuenta con un oído que, en óptimas condiciones, comienza a funcionar alrededor del cuarto al sexto mes de gestación; se tiene un ritmo que se manifiesta en el ritmo cardíaco y en el cuerpo (al caminar, respirar, parpadear y en los movimientos voluntarios e involuntarios); además se cuenta con una voz con la que podemos hacer inflexiones vocales o entonar, dándole un sentido a la comunicación. Todo esto despierta el ser musical.*

Según lo mencionado, el ser musical debe ser una de las primeras edificaciones a erigir en el niño, pues se hace posible con mayor agudeza la comprensión del mundo exterior y por qué no mencionar, de igual manera para el mundo interior, que permanece en constante resonancia. Esta invitación a edificar el ser musical está muy relacionada al desarrollo de la capacidad musical, dicha capacidad no es más que reflexionar sobre los sonidos y como estos se estructuran, por ejemplo, el niño escucha determinado tema musical, en el reconoce el significado de las palabras, también encuentra una narrativa e historia, la réplica y lo hace suyo, aprovecha ello, lo interioriza y lo vive dentro del campo imaginativo. *Desarrollar la capacidad musical, es decir, la capacidad de pensar en sonidos y de darle significado a su organización, va de la mano del desarrollo de la*

musicalidad del lenguaje hablado: los dos lenguajes se originan en la capacidad auditiva y se van alimentando a través de la exploración, el juego y la improvisación. Botero (2008: 57).

De acuerdo a lo anterior se decide trabajar con población infantil con el propósito de confrontar la música desde la naturaleza humana, la lúdica y el lenguaje artístico musical, conexión, interacción y resultados.

9.1 TALLER MÚSICAL: VAMOS A ESCUCHAR

Nombre del taller: Vamos a escuchar

Docente: SERGIO EDUARDO ENDES GARZON

Población: Infantil (Niños y niñas entre los 10 y 11 años)

Institución: BANDA MUNICIPAL DE CAMPOALEGRE

Ciudad: Campoalegre – Huila

| DESCRIPCIÓN DEL TALLER | CONTENIDOS | ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y RECURSOS PARA ENSEÑAR | ACTIVIDADES Y MATERIALES |
|---|--|---|--|
| <p>Se realizará las actividades iniciales de saludo y reconocimiento del grupo. Posterior a ello se realizarán ejercicios de calentamiento (calistenia). Durante el desarrollo, se hará una breve lectura de una fábula de manera divertida e involucrando a cada asistente. Posterior a ello, se presentarán distintos instrumentos musicales, se interpretarán y se pedirá la escucha para posteriormente realizar una actividad de reconocimiento de los sonidos musicales de acuerdo a sus características (Agudo, grave, percusivo, aire, cuerda frotada etc) Finalmente se realiza una socialización y evaluación del taller.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Los Instrumentos Musicales • Cualidades del Sonido • Características de los Instrumentos musicales | <p>1 ronda: Se pedirá a los niños se organicen de manera circular, a cada uno se le otorgará el nombre de un instrumento el niño elegido debe dar su nombre y tratar de imitar el sonido del instrumento previamente escuchado.</p> <p>2 fabula: Se hace una lectura graciosa buscando que el niño o niña se relacione con la historia y sea participe</p> <p>3 juego de roles: Se explicarán las características de algunos instrumentos, además de las cualidades del sonido y unas reglas iniciales de la actividad. Posterior a ello el niño será evaluado a través del juego de roles, es decir personificará algún instrumental y hablando de sus cualidades.</p> <p>4 diálogo: Se evalúa el proceso buscando que cada niño y niña participe dando su opinión al respecto</p> | <p>1 el niño dará a conocer su nombre y posterior a escuchar el sonido de un instrumento, lo imitará.</p> <p>2 el niño se integrará a la narración de una fábula, conforme el docente así lo oriente, imitará y construirá un fin para la misma.</p> <p>3 el niño estará dispuesto a escuchar las orientaciones del docente respecto a las características de los instrumentos al igual que las cualidades del sonido. Posterior a ello ha de reconocer ante la ejecución de cualquier instrumento características y cualidades.</p> <p>4. Se hace una meso redonda y a cada se le permitirá dar a conocer su opinión respecto a la actividad.</p> |
| <p>ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN -Socialización</p> <p>CONCLUSIÓN Y RESULTADOS Durante la ejecución del taller fue notorio el interés de los estudiantes por hacer parte del mismo, el grupo como tal contaba con disposición y diligencia para realizar las actividades. Sin embargo, se presentaron casos de falta de escucha, durante ese momento se recalcó la necesidad de la escucha como valor fundamental en la música. No obstante gracias al juego, los educandos comentaron que la clase “era chévere y dinámica” “No aburría, y permitía estar activo” entre otros.</p> | | | |



Taller: Vamos a escuchar: Niños realizando ejercicios de preparación e introducción. Fotografía: director de la banda musical de Campoalegre. 2017



Taller: Vamos a escuchar: Niños realizando actividades de escucha y percepción sonora. Fotografía: director de la banda musical de Campoalegre.. 2017



Taller: Vamos a escuchar: Niños realizando actividades de movimiento y percepción sonora. Fotografía: director de la banda musical de Campoalegre.. 2017

Fotos tomadas en Diciembre de 2017

Lugar: Sede banda musical de C/gre

Tomadas por el director de la banda musical de C/gre

10. ANÁLISIS CRÍTICO SOBRE LAS CONCLUSIONES RECOMENDACIONES ORIENTADAS HACIA LA ADQUISICIÓN DE EXPERIENCIA EN EL POSGRADO

Durante el proceso de aprendizaje dentro de la especialización, es notoria la calidad y pertinencia de cada uno de las lecturas relacionadas con la misma, el gran aporte de cada uno de los docentes que le han apostado a los procesos investigativos en la región a partir de la inclusión y la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje de niños y niñas, desde la infancia hasta los campos superiores de la educación.

Por otro lado, es necesario puntualizar que la lúdica no solo debe concebirse como una estrategia, es un sistema estructurado de actividades que se despliegan con el ánimo de socavar en cada una de las ciencias del conocimiento, haciendo más ameno y significativo el abordaje de los mismos en el aula de clase.

Actualmente el departamento del Huila al igual que su capital, y en específico las instituciones de carácter oficial presentan un bajo índice de calidad educativa en las distintas pruebas que se celebran año tras año para medir el nivel de conocimiento y abordaje de las mismas ante diversas realidades y problemáticas del contexto. De ello surgen distintos interrogantes ¿Cuáles son los problemas que aquejan a la educación en la ciudad de Neiva? ¿Qué lleva a que los estudiantes no obtengan un nivel considerable en las distintas pruebas ejecutadas por el estado? ¿De qué manera las políticas nacionales, departamentales, y municipales vigentes potencian y brindan las garantías para mejorar la educación en la ciudad y su zona rural? De acuerdo a los anteriores interrogantes se hace fundamental analizar el arte actual de la educación en el municipio, y de esta manera hallar soluciones a la misma.

En cuanto a LA ESPECIALIZACIÓN PEDAGOGÍA DE LA EXPRESIÓN LÚDICA, es aquí donde cabe precisar que a partir de los distintos procesos de análisis y estudio de la lúdica como herramienta de motivación y afianzamiento significativo de saberes podríamos hallar respuesta a varios de los anteriores interrogantes, pero ello exige:

- Espacios de observación, análisis y comprensión
- Revisar la regulación legislativa actual respecto a la educación
- Investigación sobre problemas de distinta índole que estén supeditados a los bajos niveles académicos

- Planteamientos de posibles soluciones, estrategias y mecanismos que mejoren el proceso de aprendizaje y enseñanza.

11. CONCLUSIONES

Día tras día se hace necesaria una educación de calidad, y para todos, educación cuyo discurso y accionar transite continuamente entre la disciplina autorregulada, la equidad y la mejora continua, es decir que evolucione conforme lo hacen las generaciones, que siempre esté dispuesta a transformar a la sociedad para satisfacer las necesidades tanto del individuo, como las comunes, que sea elemento conciliador entre las problemáticas que puedan aquejar a las comunidades y las individuales.

Es por ello que la exigencia de una educación va ligada a la necesidad de un ser pensante, libre, pero ante todo respetuoso, capaz de ser parte de la sociedad sin perder su esencia y sin la pretensión de alterar la de otros. Una educación que no margine, y al contrario sea punto de convergencia de todos los saberes que transitan en este país y que por años no se han reconocido, se habla de los saberes tradicionales que van desde las comunidades campesinas, indígenas y las minorías (grupos que albergan dentro de su hacer y concepción distintos tipos de saberes necesarios en el diálogo sobre educación incluyente.)

Respecto a los fundamentos de la pedagogía de la expresión lúdica podemos concluir que además del análisis que se pueda llevar en relación a las problemáticas que se dan en el aula de clase, también podemos suscitar espacios para el mejoramiento de las destrezas ya presentes en los educandos, la potencialización los lenguajes artísticos y el desarrollo del gusto por los mismos y adhesión de estos al proyecto de vida de cada educando desde una etapa inicial (infancia)

Por otro lado, al diferenciar los conceptos desde los lenguajes artísticos y la expresión lúdica podemos encontrar una gran relación en vez de diferenciación y esto gracias a su contenido que casi siempre esta muy relacionado con el sentir-pensar y el hacer. Siendo el resultado de enseñanza y aprendizaje en las artes la potencialización de los mismos, pues de ante mano es claro que los lenguajes artísticos en su accionar están íntimamente relacionados con el juego. Entonces la relación entre lenguajes artísticos y la expresión lúdica se da bajo la palabra “Potencialización”

Y culminando con las finalidades específicas de este informe, la especialización pedagógica de la expresión lúdica (EPEL), tiene como objeto fundamental reflexionar sobre la necesidad de educación integral, donde además de impartir conocimientos, el estudiante sea orientado en su desarrollo como persona, dentro del ámbito de las competencias ciudadanas, el desarrollo de valores anidados a la conservación y protección del medio ambiente, el respeto por las distintas formas de pensamiento y la autoestima.

En adhesión a lo anterior y teniendo en cuenta la practica realizada se concluye:

- La EPEL, podría transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje dentro del aula, solo cuando el educador comprenda la necesidad y la importancia del juego no solo como elemento de motivación sino de aprehensión de saberes y conocimientos, con un valor agregado de gran significancia, el disfrute.
- La EPEL a través de la investigación comprende de manera conjunta las distintas problemáticas que se presentan internamente (aula), ya sea por baja atención, carencia de actividades atractivas y motivantes, hasta aquellas que traspasan las paredes del aula y que corresponden con problemáticas sociales y propias del contexto en el que se desarrollan los estudiantes.
- La EPEL brinda diversas herramientas para abordar el hacer del docente en educación artística, sin embargo, este último debe ser estrategia, pues es un principio fundamental de todo docente, quien continuamente está expuesto a distintas problemáticas hacer uso de la creatividad para encarar estas y hallar posibles soluciones.
- Durante la ejecución del taller fue notorio el interés de los estudiantes por hacer parte del mismo, el grupo como tal contaba con disposición y diligencia para realizar las actividades. Sin embargo, se presentaron casos de falta de escucha, durante ese momento se recalcó la necesidad de la escucha como valor fundamental en la música. No obstante gracias al juego, los educandos comentaron que la clase “*era chévere y dinámica*” “*No aburría, y permitía estar activo*” entre otros.

12. BIBLIOGRAFIA

- BUSTAMANTE, Guillermo y «Entre la lectura y la escritura» JURADO, Fabio Ed. Magisterio, Colombia, 1997
- CAILLOIS, R. Teoría de los juegos, Barcelona: Seis Barrall.(1958)
- CAMARGO, G.M (2013). Tesis Doctoral: La intervención en la educación inicial en zonas de riesgo y alto riesgo social en Bogotá, Colombia. Madrid. España: Universidad Complutense de Madrid.
- FERNÁNDEZ, IVÁN LÓPEZ, La Peonza: Revista de Educación Física para la paz, ISSN-e 1885-124X, N°. 8, 2013, págs. 11-19
- GOODMAN, Yetta «Los niños construyen su lectoescritura» Ed. Aique, Argentina, 1991
- HUIZINGA J Homo Ludens 2004 Madrid 2004, Alianza Editorial.
- MARTIN MOLERO, F. (1993), El Método: su teoría y su práctica, Madrid: Ed. Dickinson, S.L.
- MATEO, E. DIEZ, M. Y MENCHÉN, F. (1983): Como fomentar la creatividad en la familia y la escuela. Madrid: Marsiega.
- PANTIGOSO, Manuel, (1994): Educación por el Arte. Lima: Ediciones del Instituto Nacional de Cultura.
- SAMPIERI, ROBERTO HERNÁNDEZ, Carlos Fernández Collado y Pilar Baptista Lucio Metodología de la investigación: (4a. ed. --.). México D.F.: Mc Graw - Hill. 2000
- SCHAEFFER, P. (1988). Tratado de los objetos musicales. Madrid: Alianza ed.
- ULRICH MICHELS, (2007): Atlas de Música-1, Madrid-España. Alianza ed.
- VYGOTSKY, L. S (1990): La imaginación y el arte en la Infancia. Madrid: Akal.
- VYGOTSKY, L.S (1984) Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad escolar. Infancia y aprendizaje, 27/28, 105-116 [original de 1934]

- VYGOTSKY, L.S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica. [original de 1931]

12.1 WEBGRAFÍA

- MINISTERIO DE EDUCACION. Articulación del preescolar a la primaria, juego y alegría en primer grado [en línea] No. 16 (2002). Atablero. párrafo 4 (Julio de 2002). *Mineducacion*. Obtenido de <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-87239.html>
- MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL. Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media P. 13 Obtenido de <http://www.mineducacion.gov.co/2010> Primera Edición
- UNICEF, Primera Infancia, Panorama General:
https://www.unicef.org/spanish/earlychildhood/index_bigpicture.html
- ONU, Organización de las naciones unidas, Desarrollo Sostenible
<http://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>
- Revisión de políticas nacionales de educación
https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-356787_recurso_1.pdf
- Informe sobre la educación en el Mundo
<http://eldiariodelaeducacion.com/blog/2017/11/16/informe-sobre-la-educacion-en-el-mundo-2017-18/>
- MCCABE, A. (2006). Developmental psychology. In McGraw-Hill concise encyclopedia of science and technology. Consultado desde:
http://proxy.wexler.hunter.cuny.edu/login?url=/login?qurl=http://search.credoreference.com.proxy.wexler.hunter.cuny.edu/content/entry/conscitech/developmental_psychology/0
- PORTAL WEB UNIVERSIDAD DE VALENCIA, Educación, 2015.
<http://www.viu.es/el-aprendizaje-por-descubrimiento-de-bruner/>
- LA ACTIVIDAD LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA NIÑO JESUS DE PRAGA
<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1537/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20actividad%20l%C3%BAdica%20como%20estrategia%20pedag%C3%B3gica%20para%20fortalecer%20el%20aprendizaje.pdf>
- http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts_Edu_CaseStudies_LatinCarib_Galvan.pdf