



UCLV “MARTA ABREU”

**SEDE DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS: “FÉLIX VARELA
MORALES”**

VILLA CLARA

DEPARTAMENTO: EDUCACIÓN ARTÍSTICA

CARRERA: LICENCIATURA EN INSTRUCTOR DE ARTE

ESPECIALIDAD: ARTES PLÁSTICAS

**Título: “Talleres para la creación de Medios de Enseñanza
para la Sala de Juegos de la Escuela Primaria “Luis Arcos
Bergnes” del municipio de Camajuaní.**

Autora: Taidy García García

Tutora: Ms. C. Mercedes Dolores Cespón Castro

Consultante: Ms. C. Nelson Monzón Padrón.

Sede Instructores de Arte

Santa Clara 2016.

Resumen:

La presente investigación busca una alternativa pedagógica para solucionar la carencia de medios de enseñanza y desde su creación potenciar la Educación Plástica y la Sala de Juego en la escuela. Se plantea el siguiente problema científico: ¿Cómo contribuir a solucionar la carencia de medios de enseñanza para la Sala de Juegos de la Escuela Primaria “Luis Arcos Bergnes” del municipio de Camajuaní? y se trazó como objetivo: Construir una propuesta de talleres para la creación de medios de enseñanza para la Sala de Juegos de la Escuela Primaria “Luis Arcos Bergnes” del municipio de Camajuaní, fundamentada a partir de los hallazgos positivos evidenciados desde la práctica. Empleó métodos y técnicas del nivel teórico que fueron: el Histórico- Lógico, Inductivo- Deductivo y Analítico- Sintético, y del nivel empírico la Investigación Acción Participativa, Análisis de Documentos, Observación Participante y Entrevista en Profundidad. Se seleccionó como grupo el 6to grado, atendido directamente por la instructora, como muestra intencional no probabilística. Se desarrollaron la etapa de diagnóstico y de introducción y aplicación de la propuesta, sustentadas desde la pedagogía que posibilitan la solución del problema. La importancia y actualidad del tema radica en motivar y elevar la calidad de la expresión plástica del grupo de niños(as) de la muestra, siendo viable, pertinente y eficaz pues potencia el funcionamiento de la Sala de Juegos como un espacio expositivo en el centro de los medios de enseñanza creados por el grupo y el desempeño del instructor de arte en la escuela.

Índice

Resumen _____

Introducción _____

Capítulo I: Marco teórico referencial.

1.1. _____

1.2. _____

1.3. _____

Capítulo 2: Propuesta de

2.1. Resultados del diagnóstico inicial

2.2. Fundamentación de la propuesta. _____

2.3. Propuesta de _____

Conclusiones _____

Bibliografía _____

Anexos

Introducción.

El instructor de arte, por su formación especializada ejerce una función artístico-pedagógica, promueve las manifestaciones artísticas, estimula la creación en las comunidades, y sobre todo, apoyada en los principios de la Educación por el Arte, educa el gusto estético de las nuevas generaciones. La labor contemporánea de los instructores de arte queda definida, entre otros aspectos, a partir de la “misión de que todos los niños(as) adquieran una cultura artística, aprendan a apreciar el arte, que millones de niños; que todos aquellos que nacen cada año y que son alrededor de 150 mil; tengan la posibilidad de ver despertarse el genio artístico o las facultades artísticas que tengan dentro”.¹

Cuba es paradigma de lo planteado, pues en el caso de la Educación Artística, a pesar de su costo, continúa proyectándose desde las edades tempranas. Dentro de ella, la Educación Plástica constituye un modo de expresión de los niños y niñas. El concepto de expresión plástica, abordado por diferentes autores, tales como Valdés, Marín, R. (1979), Chacón Nardi, R. (1973), Acevedo, Fernández, A. M. (1982), Cabrera Salort, R. (2007), García Morey, A. (1994), Guerra Cabrera, J. I. (2001), está referido a la representación por medio de un dibujo o de otros materiales y técnicas, de una idea, concepto o sentimiento, de acuerdo con la experiencia de ese individuo y su percepción y reflejo del entorno donde se desarrolla.

La plástica, ayuda al hombre a sentir conscientemente su coparticipación con todo el mundo, con la naturaleza, el medio y consigo mismo, autoeducarse y autodesarrollarse, emitir discursos y sentimientos mediante imágenes y educar la ilimitada responsabilidad por todo lo que ocurre a su alrededor, amor, conocimiento, expresión, valores y goce estético y contribuye a una educación en espiral, a partir de las propias expresiones plásticas del niño (a), desde su práctica diaria, vivenciando aquellos elementos cercanos a la realidad cotidiana.

Los instructores de la especialidad de Artes Plásticas, cuentan con una preparación cultural y un potencial artístico adecuado para su labor en el trabajo dentro de la

¹ Discurso pronunciado en la inauguración de las Escuelas de Instructores de Artes. Villa Clara.

escuela y parte importante de este, es la confección de medios de enseñanza, con calidad estética y funcionalidad didáctica. Autores como Vicente González Castro (1990), la DraC. Zulema de la C. Matos Columbié y Colectivo de Autores (2005) y la Dra Fátima Addine (2004), así como los diferentes textos y compendios de Pedagogía, definen los medios de enseñanza como una de las categorías más importantes de la Didáctica. Sus funciones permiten el cumplimiento de los objetivos, la ilustración del contenido de enseñanza, así como la organización del proceso de enseñanza-aprendizaje. Las potencialidades didácticas del medio de enseñanza se revierten en un condicionamiento importante en el proceso pedagógico ya que, ahorran tiempo, aumentan el nivel del aprendizaje para los alumnos y más que todo, permiten elevar la motivación por la clase. Toda actividad didáctica en el centro escolar necesita el empleo del medio de enseñanza, en particular la Sala de Juegos en la Educación Primaria.

El juego es una actividad inherente al ser humano, que ha aprendido a relacionarse a través de él, dentro del ámbito familiar, social y cultural. Se trata de un concepto muy rico, amplio y complejo, que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste y se suelen usar indistintamente junto con la expresión.

Constituye una actividad libre, un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar. Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que cautiva a todos. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.

El juego es un derecho. Según la Declaración de los Derechos del Niño, adoptada en la asamblea general de la ONU, el niño(a) debe disfrutar plenamente de juegos recreaciones, los cuales estarán orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el

goce de este derecho. Puede, además, fortalecer el desarrollo de habilidades, en particular en el desempeño escolar. Cada centro debe tener una Sala de Juegos y contar con medios de enseñanza atrayentes, que eduquen estéticamente, con diseños confeccionados por y para los niños(as) y que a su vez sean verdaderamente educativos.

Se ha constatado mediante la aplicación de métodos empíricos, empleando la observación, la encuesta y la entrevista en la Escuela Primaria "Luis Arcos Bergnes" del municipio de Camajuaní la siguiente **Situación Problemática**:

- Hay carencias de medios de enseñanza de calidad estética en su Salón de Juegos y en ningún caso han sido confeccionados con implicación de los niños(as) del centro.
- Los niños(as), necesitan de juegos didácticos para facilitar el aprendizaje y para el desarrollo de su tiempo libre.
- Hay un grupo de niños(as) con intereses hacia las Artes Plásticas y dispuestos a crear medios de enseñanza para el Salón de Juegos de su escuela.

Ante la descripción de esta problemática se declara el siguiente **Problema Científico**: ¿Cómo contribuir a solucionar la carencia de medios de enseñanza para la Sala de Juegos de la Escuela Primaria "Luis Arcos Bergnes" del municipio de Camajuaní?

Objeto de Estudio: Medios de Enseñanza.

Objetivo: Construir una propuesta de talleres para la creación de medios de enseñanza para la Sala de Juegos de la Escuela Primaria "Luis Arcos Bergnes" del municipio de Camajuaní, fundamentada a partir de los hallazgos positivos evidenciados desde la práctica.

Objetivos específicos:

1-Determinar los fundamentos teórico-metodológicos que sustentan los argumentos de la investigación que se propone para el desarrollo de talleres para la creación de medios de enseñanza para la Sala de Juegos de la Escuela Primaria.

2- Caracterizar las necesidades de talleres para la creación de medios de enseñanza que potencien la Sala de Juegos de la Escuela Primaria “Luis Arcos Bergnes” del municipio de Camajuaní.

3- Construir, desde la valoración de los resultados iniciales que se obtienen mediante la implementación, una propuesta de talleres para la creación de medios de enseñanza para la Sala de Juegos de la Escuela Primaria “Luis Arcos Bergnes” del municipio de Camajuaní.

4- Valorar los criterios de los sujetos implicados y la eficacia de la propuesta.

Interrogantes Científicas:

1. ¿Cuáles son los fundamentos teórico-metodológicos que sustentan los argumentos de la investigación que se propone para el desarrollo de talleres para la creación de medios de enseñanza para la Sala de Juegos de la Escuela Primaria?

2. ¿Qué necesidades tiene la Escuela Primaria “Luis Arcos Bergnes” del municipio de Camajuaní de medios de enseñanza para la Sala de Juegos, confeccionados por los niños(as)?

3. ¿Qué talleres para la creación de medios de enseñanza para la Sala de Juegos de la Escuela Primaria “Luis Arcos Bergnes” del municipio de Camajuaní se construyen para la solución del problema?

4. ¿Qué valoraciones emiten los sujetos implicados sobre la eficacia de la propuesta, después de implementada?

El estudio que se realiza corresponde a una **investigación cualitativa**, de carácter transformador y valorativo, que se suceden durante la aproximación a la realidad educativa, donde se tienen en cuenta las subjetividades de los participantes en la práctica contextualizada y la cualificación de los datos que emergen desde las diferentes fases del propio proceso. Se selecciona la **Investigación Acción Participativa**, teniendo en cuenta que el propósito general se dirige hacia la solución de un problema que se manifiesta en el ambiente escolar de manera cotidiana, y de esta forma contribuir al mejoramiento de la práctica educativa en la Enseñanza Primaria. Se orientó hacia el estudio de las diferencias, regularidades y cambios en cada niño(a) y de estos como grupo, en el

contacto directo de forma práctica con el objeto de investigación, sus motivaciones, comportamiento individual y grupal, estados afectivos y valorativos. La investigadora se implicó desde el inicio como parte del colectivo escolar.

Métodos del nivel teórico:

Histórico Lógico: Se utilizó para realizar un estudio real del problema, su evolución y esencia en el contexto del proceso de enseñanza-aprendizaje de las Artes Plásticas y su solución a través de la propuesta.

Analítico-Sintético: Se empleó para arribar a generalizaciones acerca del objeto de estudio mediante la profundización de las diferentes fuentes bibliográficas, el análisis de los resultados del diagnóstico inicial y de la valoración de los resultados, para la elaboración de una propuesta eficaz y viable.

Inductivo-Deductivo: Se empleó para arribar a definiciones y la elaboración del informe escrito. A través de él pudo estudiarse el problema, hasta alcanzar generalizaciones partiendo de la realidad del objeto de estudio.

Métodos del nivel empírico:

Los **Métodos y Técnicas** de recolección de información, utilizada para el desarrollo de la investigación fueron:

El Análisis de Documentos: Programas, dibujos, expedientes acumulativos, para la comprensión contextual del ámbito educativo, (Modelo de la Enseñanza Primaria, programas específicos del ciclo, papel educativo de la Sala de Juegos, destacando el papel de los medios de enseñanza).

La Observación Participante: Para diagnosticar el estado del problema, sus características y rasgos esenciales, en cuanto a motivaciones, estados valorativos, comportamiento individual y colectivo, así como para obtener información relacionada con los medios de enseñanza para la Sala de Juegos .

La Entrevista en Profundidad: Fue aplicada a los informantes claves, (la directora de la escuela, los maestros, y los niños(as)), para obtener referencias sobre la trayectoria del proceso del uso de medios de enseñanza para la Sala de Juegos.

Los Medios de Enseñanza Confeccionados: Como producto de la actividad, es esencial para valorar las transformaciones que se van produciendo en los niños(as), desde sus expresiones plásticas y cómo potencian la Sala de Juegos.

La Fotografía: Se emplea como evidencia del proceso creativo desarrollado.

Población y Muestra: De una población de 84 alumnos de la Escuela Primaria “Luis Arcos Bergnes” del municipio de Camajuaní, se escogió como muestra intencional no probabilística, a niños (as) pertenecientes al 6to grado con los que la instructora incide directamente y que muestran motivación por la creación plástica y por los juegos. De ellos, 6 son varones y los 10 restantes son hembras. Están comprendidos, entre 11y12 años.

Importancia y actualidad: Radica en que a partir de todo un proceso que se materializa desde la práctica se logra, partiendo de Talleres de Expresión Plástica con un grupo de niños(as) en la de la Escuela Primaria “Luis Arcos Bergnes” del municipio de Camajuaní, la creación de medios de enseñanza con calidad estética y finalidad didáctica para la Sala de Juegos del centro. Esta alternativa pedagógica convierte al niño(a) en protagonista del proceso y demuestra la pertinencia de la labor del instructor de Artes Plásticas en el ámbito escolar. En el grupo atendido por la instructora de arte, se logra una motivación creciente y el desarrollo de nuevas expresiones, tanto en el contenido como en la forma, resultantes de la experiencia del trabajo; es, por tanto, eficaz y pertinente.

Desarrollo:

Capítulo I: Marco teórico referencial.

1.1. Los medios de enseñanza. Su papel en los procesos de la Enseñanza Primaria.

El hombre a lo largo de la historia ha tratado de sobrevivir en un proceso adaptativo al medio físico-social, ayudándose de herramientas que le facilitaron su dominio sobre el mismo. Estos medios comenzaron por atender dimensiones de su adaptabilidad/dominio en relación con su fuerza física (caza, hogar, agricultura), de igual modo, más tarde, lo ha hecho en la adaptación de sus sentidos, de perpetuación del patrimonio cultural, la actividad educativa, etc. Hay por tanto una serie de útiles, instrumentos, herramientas, que prolongan, facilitan, median, la capacidad de relación, incluida la comunicativa, del hombre, y que, en sentido genérico, se les puede llamar medios. Se expresa que los medios de enseñanza nacen con la información. La necesidad de transmitir a otros alguna experiencia, cualesquiera que fueran las razones que hubo para tal comunicación, obligó al hombre a buscar canales que pudieron haber sido gestos o sonidos más o menos articulados, después aparecieron otros como la pintura y la escultura.

De acuerdo con lo expresado en la enciclopedia WIKIPEDIA, “los jóvenes primitivos aprendieron a nadar, pescar, cazar y aún a luchar contra la naturaleza mediante la observación y la imitación, es posible que por esa época surgiera el germen de lo que es hoy la pizarra cuando en la superficie de la tierra o arena alguien dibujó toscamente un animal. Sin embargo en 1658 aparece publicado un libro de Juan Amos Comenio, que posee alrededor de 150 láminas de una trascendental época desde el punto de vista pedagógico: el orbis pictus, primer libro ilustrado donde la lámina juega un papel esencial. Todo esto nos obliga a pensar que mucho antes del siglo XX se utilizaban los hoy llamados medios de enseñanza”².

La constancia primera acerca del concepto de medio de enseñanza , se remonta al año 1947, desde que la X Conferencia Internacional de Instrucción Pública, celebrada en Ginebra, ”bautizara” como “medios audiovisuales” a los nuevos equipos mecánicos y electrónicos que por entonces se iban creando y

² Enciclopedia WIKIPEDIA.2015

produciendo, en auxilio o apoyo al mejor desempeño del proceso educativo. Sin embargo, en pedagogía y en estricto rigor, la palabra "medios" es un término multívoco, pues se refiere a un amplio espectro de situaciones, hechos o contextos que, aún cuando tienen que ver con la educación, lo hacen de forma imprecisa, ambigua y sin un referente unívoco. Castillejo Brull describe los medios como un conjunto de modalidades de intervención intencional que tratan de configurar al hombre de acuerdo con un ideal educativo. Al referirse al ámbito pedagógico denominado "mesología" (tratado de los medios), quedan aquí incorporados todos los medios generales tales como: instrucción, disciplina, el ejemplo y las instituciones (familia, escuela, estado e iglesia). Dada la amplitud de la acepción anterior, la utilización que de los "medios" hace cada teoría o modelo educativo, y la orientación de la literatura pedagógica actual -continúa Castillejo- se pueden entender como medios didácticos: el currículo y todos sus elementos, la normativa, el ejemplo como modelo, la puesta en acción de lo aprendido, los usos y costumbres, los modos de aprender a enseñar, las sanciones y el clima socio-escolar.

Julio Cabero Almenara³ plantea que desde una perspectiva histórica y definida en el contexto de la intervención didáctica, los medios pueden ser estudiados de acuerdo con sus distintas generaciones:

- Los ritos, los gestos y la viva voz (tradición oral).
- Los materiales manuscritos: tablas, notas, etc. (productos culturales de Oriente próximo, Egipto, Grecia, Roma y Occidente hasta el Medievo).
- El libro: revolución de las posibilidades de la comunicación.
- Artefactos, prensa, artilugios y reproducciones fruto de las posibilidades que ofrece la revolución tecnológica del siglo XIX.
- Los materiales audio-visuales que surgen como consecuencia de los filmes fotográficos, del cine, del disco y de la radio en los inicios de este siglo.
- Los medios audio-visuales y la prensa en la revolución tecnológica.

En esta misma línea, coincide la definición que da de medio didáctico el Diccionario de Ciencias de la Educación (Rioduero)⁴ al describirlos como "medios de enseñanza" o "medios"; sobre todo, cuando al extender el concepto

³ <http://tecnologiaedu.us.es/revistaslibros/quirricul.html> 09/

⁴ Rioduero .Diccionario de Ciencias de la Educación (Material Digitalizado)

de medios se refiere a la facilitación que hacen del entendimiento entre docentes y discentes sobre objetivos, contenidos y procedimientos de la enseñanza, incluidos los que hacen referencia a la evaluación o diagnóstico de las situaciones de partida y de llegada en los procesos de enseñanza - aprendizaje. En un sentido más genérico, y de acuerdo con el uso que se hace de una serie de Medios (mediadores) entre lo que se enseña (pretende enseñar -intenciones-) y el alumno en su aprendizaje, se podría hablar de:

- El profesor como medio o los medios centrados en el profesor. Son aquellos de los que se sirve personalmente el profesor para comunicarse con el alumno: la palabra, la escritura (pizarra, transparencia.), gestos o rituales diversos.
- Medios como objetos de enseñanza, presentación icónica de determinados contenidos: plantas, animales, minerales, instrumentos, útiles, máquinas, etc.
- Medios como soporte de información (medios para enseñar) y/o como objeto de enseñanza: la fotografía, el cine, el vídeo, la televisión, enlatado (discos y cintas magnéticas) de audio, imagen secuenciada (diapositiva y episcopio), retroproyector, proyectores (micro, standard y macro) de imágenes fijas o en movimiento, etc.

Lo anterior justifica que es un término amplio, además de ser utilizado en un momento en que los medios, tal y como se argumentan hoy, son recursos de gran amplitud que abarcan al profesor, tanto en su actuación individual como en equipo y que además incluye a los recursos didácticos que potencian al profesor aumentando su competencia eficaz.

La autora se adscribe al concepto de medios de enseñanza como material didáctico de todo tipo, desde el gráfico o maqueta más elemental hasta los medios audiovisuales más sofisticados, cualquier forma de recurso o equipo que sea usado normalmente para transmitir información, que sirve para distribuir símbolos, registrar, comunicar y en la presente investigación apoye el proceso lúdico en la Enseñanza Primaria.

En Cuba, ha existido una amplia acepción conceptual acerca de los medios de enseñanza. En 1924 el cubano Alfredo M. Aguayo, le da nombre a medios auxiliares de enseñanza al material científico que exige la obra de instrucción tales son los mapas, el pizarrón, los museos escolares, los carteles, el

cinematógrafo y en general todos los recursos materiales que facilitan la aplicación de los métodos.

Uno de los intelectuales cubanos que más trabajó el tema fue el profesor Vicente González Castro. Él se basó en los medios de difusión masiva y precisó, en 1979, que los medios de enseñanza son todos aquellos componentes del proceso docente educativo que sirven de soporte material a los métodos de enseñanza (sean estos instructivos o educativos) para posibilitar el logro de los objetivos planteados.

El Ministerio de Educación en 1980 plantea que los medios de enseñanza constituyen distintas imágenes, representaciones del objeto y fenómenos que se confeccionan especialmente para la docencia, también abarcan objetos naturales e industriales, tanto en su forma natural como preparada, los cuales contienen información y se utilizan como fuente de conocimiento.

Más recientemente el pedagogo Carlos Álvarez expone, que el medio es un componente del proceso docente educativo que manifiesta el método en el desarrollo de dicho proceso, es decir, el método es la configuración interna del medio y se vincula dialécticamente con el medio externo mediante los medios. Cada método se exterioriza mediante la palabra de los profesores y los alumnos, mediante la escritura que desarrollan en el pizarrón, en la libreta, en el texto mediante el uso de retroproyectores, láminas, transparencias, mediante el equipamiento de laboratorios.

Este concepto tiene elementos de un gran valor metodológico por cuanto en una buena clase se debe poner de manifiesto lo interno y lo externo del método con la imprescindible ayuda de los medios. El mismo se asume a lo largo de la tesis como basamento conceptual de la elaboración y aplicación del sistema de métodos creados.

También en el Seminario Nacional para educadores realizado en el curso escolar 2001-2002 con la intención de elevar la calidad de los profesionales de la educación, presenta la definición que es la vía mediatizadora fundamental para la adquisición de los conocimientos, procedimientos, normas de comportamiento, valores, es decir, la apropiación de la cultura legada por las generaciones precedentes, la cual hace suya como parte de la interacción en los diferentes contextos sociales específicos donde cada alumno se desarrolla.

A continuación se expondrán algunos elementos referidos al empleo de los medios de enseñanza en la enseñanza. Para el empleo de los medios en la enseñanza se ha de tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Existe una amplia variedad
- Cumplen una doble misión: Ayudan en la preparación de la exposición y facilitan la comunicación entre profesores y alumnos.
- Algunos medios sirven más que otros para transmitir ciertos mensajes.
- Los medios influyen, significan y modifican los contenidos que transmiten

La aplicación de los medios de enseñanza debe adecuarse a los siguientes requerimientos:

- Científico, el profesor debe conocer el medio que emplea y saber para qué sirve en cada momento.
- Técnico, debe saber utilizarlo y manejarlo.
- Práctico, debe saber aplicarlo a su materia y a las condiciones concretas de aprendizaje donde lo emplea.

Los medios didácticos deben formar parte de la programación educativa, por ello, su utilización debe ser planificada. Se debe saber, con la mayor claridad posible, qué se debe hacer o decir con el empleo de cada recurso, antes y después, y fundamentalmente, qué se espera que interprete el alumno. El medio lleva una carga de motivación que debe ser canalizada adecuadamente por el profesor. La introducción ocasional del medio puede motivar por la novedad, pero puede restar otros valores de interés pedagógicos.

1.2. Los Juegos, su importancia para la formación de niños(as).

Los investigadores plantean que la palabra "juego" deviene del latín: "iocum y ludus-ludere" se emplea indistintamente en la bibliografía con el término, lúdico. El juego es una actividad necesaria y que implica motivación, coadyuvando a todas las dimensiones de la formación de la personalidad del niño(a). Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos o improvisados en el momento del juego. Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada y de gran importancia para los niños(as). Los juegos, según criterio de Encarta (2004), reafirmado este criterio en la WIKIPEDIA (2015) son considerados como parte

de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas, estos preparan al hombre y a algunas especies animales para la vida. Algunos son importantes para la supervivencia de la especie, por lo que se pueden considerar como juegos de tipo educativo.

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia de la Lengua (1986), lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo, la propia polisemia de este y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico.

Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello, las definiciones describen algunas de sus características. De hecho, la principal función del juego es aprender. Un grupo de biólogos daneses definieron en WIKIPEDIA (2015), que los mamíferos juegan a cazar en grupos, definir jerarquías, explorar, dividirse el trabajo, entre otros. Los chimpancés y otros primates tienen la capacidad de utilizar representaciones, pueden por ejemplo usar algunas palabras, pero no aparece en ellos ninguna forma de juego simbólico.⁵

La aparición del juego simbólico se presenta exclusivamente en los niños(as), junto con el lenguaje -intrínsecamente simbólico y su primera referencia data del año 3000 a. n. e. El juego humano, por tanto, tiene una función simbólica, interviene en ellos la capacidad de hacer servir símbolos y signos para crear contextos, anticipar situaciones, planificar las acciones venideras o interpretar la realidad. Es indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social, ya que con él se aprende a respetar normas y a tener metas y objetivos.

El juego simbólico está claramente presente en todos los niños(as) a partir de los 2 años de edad, cuando toma una piedra y juega con ella como si fuera un carro, está jugando con el carro, no con la piedra. En los seres humanos, luego de la aparición del juego simbólico hacia los 2 años, comienza una etapa de juego social, en el que los niños(as) juegan cada vez más entre sí y con los

⁵ La Historia de los Juegos. Wkipedia. 2015.

adultos, utilizando el lenguaje. Este requiere, el establecimiento de acuerdos y finalmente, termina en el juego formal, cuya característica esencial es que es un juego con reglas muy claras.

Lo lúdico es sinónimo de recreo, diversión, alborozo, esparcimiento, pero el niño (a) también juega para descubrir, conocerse, conocer a los demás y a su entorno, es útil y es necesario para el desarrollo del niño(a) en la medida en que este es el protagonista. El juego no solo es una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje, a través del que los niños(as) aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida.

En el artículo, “La Historia de los Juegos”, obtenido de Wikipedia (2010)⁶ se plantea que la historia de los juegos de rol se inicia con una ya establecida tradición de interpretación de este, que combinada con los reglamentos de la fantasía, da a luz el juego de rol moderno. Un juego de rol, es un tipo de juego en el que los participantes asumen los roles de personajes y, a través de ellos, crean una historia. Los participantes determinan las acciones de sus personajes basados en su caracterización y sus acciones pueden o no tener éxito en función de un sistema de reglas.

Durante el siglo XIX y a principios del siglo XX, muchos juegos de tablero y juegos de salón, como «jurado», incluían elementos de interpretación de roles. Surgieron también los Juegos Teatrales creados por Viola Spolin, simulaciones de juicios y de legislaturas, dentro de los cuales los jugadores tomaban los roles de personajes e improvisaban, pero sin las reglas formales que caracterizarían a los juegos de rol modernos.

Los juegos populares y tradicionales son los más reconocidos por los hombres, estos están muy ligados a las actividades del pueblo y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen, simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar. Es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras. Son juegos más solemnes, que han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos. Están muy ligados a la historia,

⁶ La Historia de los Juegos. Wkipedia. 2015.

cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son iguales, independientemente de donde se desarrollen.

Entre estos, se pueden encontrar juegos que con el tiempo se han convertido en verdaderos deportes, muy ligados a una región, y que sólo se practican en ella, llegando a formar parte de las tradiciones culturales. El origen de los juegos y deportes tradicionales está ligado al propio origen de cada pueblo, por ello, los denominan juegos o deportes autóctonos.

El juego es una actividad necesaria para los seres humanos, teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite representar conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y fortalecer habilidades intelectuales, motoras, o afectivas y todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo, y como todas las actividades, se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo.

Son un estímulo al desarrollo de la creatividad de los niños(as), nunca una imposición de lo que los adultos piensan que es el mundo de los niños(as), donde no se logra otra cosa que bloquear su imaginación. En los juegos deben participar todos los niños(as) del grupo, en ningún momento debe ser un trabajo selectivo, es decir, de seleccionar los mejores para realizar la representación, utilizando el resto como espectadores, lo que no excluye que en la competencia los ganadores se destaquen, ya que todos han participado, pues la competitividad no es lo más importante, sino un elemento más del juego. Debe tener un sentido didáctico-pedagógico; además, se persigue con esta actividad despertar la sensibilidad en y desarrollar la imaginación.

El papel determinante del juego ha sido objeto de estudio por destacados investigadores de la Pedagogía, la Psicología, entre los que se destaca el Licenciado, Frank Duquesne Rivero, metodólogo de teatro del Centro Nacional de Escuelas de Arte (2003), quien plantea que, "la actuación dramática y el conocimiento de este lenguaje deben ser, en primer lugar, un juego sobre la significación, sobre la construcción del sentido, sobre el paso de la imagen a lo que ella pueda significar y simbolizar, en un placer inmediato y compartido. Será vivir una práctica apoyándonos en el placer inmediato y compartido, en el

lúdico, el cual es básicamente una actitud vivencial de libertad y por ende, creativa".⁷

Para la inserción del juego es necesario trabajar sobre la creación de un grupo dinámico, abierto al intercambio colectivo, propiciar el acceso de todo participante al status de protagonista de una acción y en primer lugar, dar el placer de actuar con los otros, de mostrar en la ficción el desarrollo de una acción acabada, de transformar el lugar de enseñanza-aprendizaje en otra realidad, cuyos signos se construyan jugando.

El pedagogo latinoamericano Juan Cervera (1996), explicita: "Dentro del panorama educativo es sabido a los juegos se le atribuyen otros objetivos como favorecer la comunicación".⁸ Se puede afirmar que esto, más que un objetivo en sí mismo, constituye una consecuencia lógica del perfeccionamiento de los medios de expresión y de la potenciación de la creatividad. De la misma manera, puede asignársele, dentro de la comunicación, la virtud de ser excelente auxiliar para facilitar la adquisición de conocimientos.

En sentido general, los ejercicios que se apliquen con los niños(as), al igual que el resto de las acciones, en la Sala de Juegos de los centros escolares, han de estar estructurados en forma lúdica. La estructura de presentación y desarrollo estará ejecutada de tal forma, que el niño(a) participe, se instruya y disfrute con ella como un juego o competencia preparada para él.

Los trabalenguas, jerigonzas y juegos de palabra bien seleccionados, son excelentes ejercicios para el desarrollo del fraseo y la articulación bucal, de igual forma se puede hacer competencias con ejercicios de proyección de la voz para saber "¿quién se escucha mejor?".

La libre expresión creadora de los niños(as) tiene por objetivos fundamentales ser forma de conocimiento de sí mismos, relación social y percepción del entorno. Entre los juegos de libre expresión creadora, se distinguen los juegos de expresión no verbal, entre los que se incluyen los de percepción,

⁷ Duquesne Rivero, Frank. La pedagogía artística. Editorial cneart. Párrafo 2 Pág. 222.

⁸ Cervera, Juan. Conferencia sobre juegos didácticos. Párrafo 4 Pág. 5

sicomotricidad, de manipulación con objetos, de hipótesis fantástica y de representación elemental. Estos últimos pretenden coadyuvar a la transformación del yo, a ser “otro”, mediante el disfraz. Introducen también a los títeres y a las sombras chinescas.

Los juegos verbales tienen por objetivo desarrollar el lenguaje oral. La globalidad emocional y física del juego de libre expresión creadora fortalece la función del lenguaje oral, pues la representación de un rol hace hablar espontáneamente al niño(a). Entre otros, pueden ejercitarse onomatopeyas, neologismos, exclamaciones y frases sin sentido o con palabras distorsionadas deliberadamente.

El juego es también un medio valioso para la socialización; a través del juego se aprende a respetar al otro, a compartir, a jugar en equipo. El niño(a) aprende tanto en el juego, como en los trabajos en equipo a aceptar al otro, a saber hacerse aceptar y a comprobar que juntos van a lograr más que aislados, aunque esto exija algunas concesiones. Aprende diferentes escalas de valores: respetar y ser respetado, valorizar al otro y ser valorizado, querer y ser querido, y fundamentalmente aprende a integrarse, para lo cual cada uno debe dar algo y al mismo tiempo rescatar elementos valiosos del otro. Por todo lo planteado considera la autora que la Sala de Juegos de cada centro escolar, constituye un potencial importante a utilizar en el proceso de formación de la personalidad de niños(as).

1.3 Los Talleres de Expresión Plástica Infantil en la Escuela Primaria.

El taller, de acuerdo al criterio del Dr.C. González Abreu, Jorge Luis (2011), es una forma de organizar el proceso de enseñanza aprendizaje que en la educación tiene un marcado carácter profesional y está dirigido a la transformación, construcción o discusión de un contenido objeto de estudio, sustentado en la labor colectiva.

Como forma de organizar este proceso, cumple funciones que lo identifican, dentro de las que se precisan las siguientes:

Función de construcción o elaboración colectiva de enfoques sobre contenidos abordados, de objetos, instrumentos evaluativos o investigativos, necesarios para la labor del egresado en cualquier etapa de su desarrollo profesional. Esta construcción o elaboración siempre deben llevar un plan que oriente la misma.

Función de orientación profesional. En el caso de esta forma, adquiere matices que permiten considerarla como una función sustancial. Durante el taller se deben elaborar criterios, defender puntos de vista, relacionarlos, contrastarlos, presentar versiones de un objeto.

Función educativa. Esta tiene que ver el desarrollo pleno de las potencialidades del alumno, sus habilidades y capacidades básicas, así como el enfoque político ideológico del contenido.⁹

En el taller, por tanto, el instructor de Artes Plásticas se integra al grupo y a los diferentes equipos conformados, interactúa, comparte criterios. Todas las actividades del taller se vinculan a la solución de un problema o la creación en cualquiera, de sus manifestaciones. Esto se hace válido para los Talleres de creación de medios de enseñanza que potencien la Sala de Juegos de la Escuela Primaria “Luis Arcos Bergnes” del municipio de Camajuaní.

El Dr.C. González Abreu, Jorge Luis (2011), criterio al que se adscribe la investigadora, define como los rasgos del taller:

- Es participativo. Un taller implica las interrelaciones, el intercambio entre sus participantes. Pueden y deben existir tiempos dedicados a la autorreflexión, lo que permite el aporte personal al logro colectivo.
- Es integrador: Integra la labor de docentes y alumnos y la del grupo de alumnos. Integra también, los diferentes contenidos que se relacionan con el ejercicio de la profesión. El logro de una mayor o menor integración depende de los protagonistas del proceso: el profesor y los estudiantes.
- Se aprende haciendo: Este es un rasgo identificativo por excelencia, significa operar con el contenido, probar criterios, proponer soluciones, transformaciones en un objeto, crear un nuevo producto, esto último sobre todo, cuando se trabaja con la creación artística o la innovación.¹⁰

⁹ Dr. C. González Abreu, Jorge Luis. El taller como forma de organizar el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación superior. (Septiembre de 2011). Material digitalizado, p 1.

¹⁰ Dr. C. González Abreu, Jorge Luis. El taller como forma de organizar el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación superior. (Septiembre de 2011). Material digitalizado, p 3.

El taller es eminentemente práctico y está relacionado con disciplinas y asignaturas que descansan en la creación, como en el presente trabajo. Plantea que también lleva en sí la elaboración de instrumentos de indagación científica que apoyan el empleo de determinados métodos, así como de instrumentos para evaluar el aprendizaje.

Como fases para el taller, el autor citado, así como las “Orientaciones Metodológicas para el sistema de Casas de Cultura” definen dos fases para su desarrollo:

1. Fase previa. Está dirigida a la preparación de condiciones previas con vistas a la realización del taller. Se distribuyen las actividades de acuerdo al contenido a abordar, se precisan responsabilidades de los participantes.
2. Fase de ejecución: contiene a la vez la etapa de preparación de condiciones y motivación, ejecución de las tareas y cierre evaluativo.¹¹

El Dr.C. González Abreu, Jorge Luis (2011), plantea que esta es una fase importante, conformada por tres etapas bien definidas y que reflejan los componentes estructurales y funcionales de la actividad: la orientación, ejecución y control, esto coincide tanto con las “Orientaciones Metodológicas para el sistema de Casas de Cultura”, como con el documento que orienta desde el 2011 la metodología para los talleres de creación en la escuela por el MINED.

En la realización del taller, se ejecutan las tareas, se dialoga, se aclaran dudas y se realizan precisiones para el desempeño exitoso del mismo. Es dialógico y el instructor de Artes Plásticas debe estar integrado al grupo. El instructor de arte es un elemento regulador pues va controlando el desempeño de los niños(as), ofrece criterios que le permitan mejorar su labor, y al final del taller se debe realizar una valoración general del trabajo desarrollado.

El taller es, por tanto, una forma de organizar el proceso de enseñanza aprendizaje que necesita una organización estructurada, que depende del objetivo que se persiga y del contenido que se trabaje. Su desarrollo se condiciona por la motivación del educando hacia los temas de creación, que en

¹¹ Dr. C. González Abreu, Jorge Luis. El taller como forma de organizar el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación superior. (Septiembre de 2011). Material digitalizado, p 4.

el presente caso se hace indudable, dadas las carencias que presentan los niños(as) en el trabajo con materiales no convencionales.

Para abordar el desarrollo de la Expresión Plástica, es preciso partir de las consideraciones de Valdés Marín, R. (1972 y 1985) y Castillo Fanegas (1998), que definen la Expresión Plástica como el estudio de la actividad gráfica del sujeto en íntima relación con su desarrollo mental, condicionado este por las influencias económicas, políticas y sociales en que aquel se desenvuelve. De acuerdo con esta definición, se ponen de manifiesto algunas premisas indispensables para la realización de producciones plásticas infantiles:

- La potencialidad biológica y psicofisiológica para dejar una huella, mancha, mácula o rasgo gráfico.
- La posibilidad de reflejar el entorno a partir del intercambio y la experiencia social.
- La unidad del hombre como ser bio-psico-social, que integra y desarrolla sus potencialidades gracias al desarrollo social.

El lenguaje o expresión plástica desarrollado por los niños(as) se nutre de los recursos que ofrece el medio natural y social y beneficia la práctica de procedimientos artísticos. De este modo, el niño (a) va a conocer mejor su medio, aprender con mayor facilidad a integrarse en la sociedad y sabrá vivir en ella, valorándola y respetándola. Es de destacar, que el espacio más concreto que el niño (a) tiene a su alcance para desarrollar las expresiones plásticas, es el medio en el que desarrolla su vida y los intercambios visuales y táctiles con él, aspectos que fundamentan y solidifican la propuesta.

Cabrera Salort, R. (1989), considera en sus estudios sobre el desarrollo plástico en relación con la edad, que durante el primer ciclo de la Enseñanza Primaria ,los escolares trabajan con los elementos plásticos, (color, formas planas y volumétricas, textura, líneas y áreas) y la actividad plástica transcurre de forma lúdica, y a partir del quinto grado, (inicios del Segundo Ciclo), comienzan a trabajar con los principios del diseño, (el equilibrio y la proporción), para concluir en sexto grado con el ritmo, y la cantidad de ejercicios de los primeros a los últimos grados decrece, pues el tiempo que debe dedicársele a algunos de ellos es mayor, a causa de su complejidad.

De acuerdo con criterios de Cabrera, Salort, R. (2007), es una actividad fundamental, donde el alumno se interesa por descubrir y conocer a través de la observación, su medio más próximo. Se constata entonces, que los procesos de observación y conocimiento juegan un importante papel en su interrelación, para el logro de la expresión plástica, y a su vez estos procesos conducen a incrementar motivaciones hacia dicha actividad. Destaca, el lugar que ocupa el grupo o colectivo, para el éxito del trabajo en Talleres de Expresión Plástica Infantil. En este momento de su vida, según características de la edad, abordadas en los programas de la escuela primaria, aumentan las motivaciones ante este tipo de actividad, manifestándose de una forma creciente, y las composiciones plásticas constituyen un reflejo de su pensamiento o vivencias del mundo que les rodea, además acompañadas de valoraciones individuales y colectivas. Por tanto, la expresión plástica en los niños(as), debe jugar paralelamente un importante rol desde el punto de vista educativo, debido al desarrollo perceptivo, motriz y psicológico de estos.

Capítulo 2: Propuesta de talleres para la creación de medios de enseñanza para la Sala de Juegos de la Escuela Primaria “Luis Arcos Bergnes” del municipio de Camajuaní.

2.1. Etapa de Diagnóstico.

Acceso al campo: La instructora de arte labora en el centro escolar donde realiza su investigación, por lo cual tiene pleno acceso al grupo, a su entorno y a los informantes claves que han sido entrevistados en profundidad. Su accionar pedagógico en la escuela le permite que la observación participante se realice de modo natural y sin influencias externas. Durante todo el proceso investigativo está insertada en el entorno, lo que facilita la aplicación del diagnóstico y la construcción de la propuesta, empleando la metodología de la **Investigación Acción Participativa**.

Selección de informantes claves: Como informantes claves se seleccionaron la dirección de la escuela, los maestros, y los niños (as). Estos sujetos son fundamentales en el desarrollo del proceso de aprendizaje, utilización del tiempo libre en la Sala de Juegos en la escuela y en la confección de medios de enseñanza.

Diagnóstico y caracterización del contexto escolar:

La Escuela Primaria “Luis Arcos Bergnes” del municipio de Camajuaní se encuentra situada en una zona rural. Este centro tiene características positivas para el desarrollo de las Artes Plásticas como manifestación artística, por la labor sistemática de la instructora de arte, que potencia, la confección de medios de enseñanza con los propios niños (as). La Sala de Juegos es un espacio que facilita el aprovechamiento del tiempo libre y apoya los procesos de la escuela, incluyendo los talleres de la instructora.

La escuela muestra en general una buena limpieza y es susceptible al embellecimiento de su entorno visual, estas características posibilitan condiciones indispensables para la inspiración a la hora de llevar a cabo el proceso de creación artística. El centro en su contexto pedagógico funciona adecuadamente; los horarios se desarrollan de forma normal sin presentar alteraciones de orden o disciplina y entre los maestros y los escolares predominan un correcto comportamiento, tanto en las aulas como en las áreas compartidas, (pasillos y patios), así como en la Sala de Juegos del centro.

Proceso de selección de la muestra. Caracterización del grupo.

El grupo está conformado por 16 estudiantes, todos del Sexto Grado y constituye una muestra intencional, no probabilística, pues se selecciona por el desempeño sistemático de la investigadora con ellos. Este grupo es unido y un gran número de ellos sienten motivación por las Artes Plásticas y las clases tipo taller. Su desarrollo en el contexto escolar es bueno, en su mayoría no presentan características personales negativas, tampoco sus personalidades están marcadas por problemas familiares. En los Talleres de Expresión Plástica Infantil, tienen resultados satisfactorios y muestran motivación en el desempeño de la labor de creación. El grupo en su conjunto, por lo general tiene escasas dificultades para abordar las temáticas propuestas por la instructora de Artes Plásticas de la escuela. No obstante, plantean que solo se trabaja el dibujo y algunas técnicas de la pintura; “que quisieran hacer algo nuevo y que están muy interesados en aprender nuevas técnicas, sobre todo si son útiles a la escuela”. Se pudo constatar que de 16 estudiantes, están evaluados 5 de E y 8 de MB en la asignatura de Educación Plástica, el resto

está evaluado de B, manifestándose correspondencia con los objetivos del ciclo, grado y nivel.

Resultados Significativos de la Etapa de Diagnóstico.

Objetivo:

_Valorar las potencialidades de la Educación Plástica para la creación de medios de enseñanza, potenciando en la escuela el desarrollo de juegos didácticos.

Acciones:

Acción 1. Análisis de documentos normativos generales del nivel que regulan el desempeño del instructor de arte y de la Educación Plástica en la Enseñanza Primaria: Modelo de la Enseñanza Primaria, Programa de Educación Artística de sexto grado y los Programas de talleres de apreciación y creación de Casas de Cultura.

Acción 2. Obtención de información empírica del estado del problema en la escuela, a partir de la realización de la observación participante y entrevistas en profundidad a la dirección, maestros y niños (as) de la muestra.

Acción 3. Trabajo de mesa con el grupo focal para la planificación y ejecución de los primeros talleres.

Acción 4. Análisis de los resultados con los informantes claves.

Acción 5. Determinación de los indicadores de evaluación de la propuesta con el grupo y la incorporación de los especialistas.

Análisis de Documentos:

Caracterización del Modelo de la Enseñanza Primaria: El Modelo caracteriza al niño (a) en su desarrollo anatomofisiológico, síquico y axiológico, destacando el papel que desempeña cada asignatura en los dos ciclos para la formación de una personalidad integral, como se aspira en la escuela contemporánea. Hace énfasis en el uso correcto de los medios de enseñanza como componente del proceso de aprendizaje y particulariza en la teleclase y su función. Desde el Modelo se hace evidente la pertinencia de la presente investigación.

Caracterización del Programa y Orientaciones Metodológicas de Educación Plástica de Sexto Grado: Los documentos analizados argumentan que los alumnos realizarán diversas creaciones plásticas mejor estructuradas y

más complejas, en las cuales emplearán las nuevas habilidades adquiridas. Al concluir este grado, el desarrollo de habilidades y el conocimiento alcanzado por los alumnos deberá permitirle la utilización de los componentes del lenguaje visual en sus trabajos, la aplicación y conocimiento de las habilidades expresivas de los materiales y técnicas utilizadas y un análisis más completo de la obra plástica. Se organizan en unidades y se relacionan con temáticas estudiadas en algunas asignaturas del grado, como Historia, Lengua Española y otras. También existe la necesidad de abordar otros temas de interés, teniendo en cuenta la edad y experiencias personales de los alumnos.

En estas unidades, la creación plástica y la apreciación estética se funden armónicamente. Las temáticas y los contenidos abordados en las actividades de creación pueden ser observados y valorados en las obras plásticas correspondientes y en los propios trabajos de los alumnos. Las vivencias y experiencias escolares de los alumnos, favorecen el desarrollo del trabajo de la asignatura. La expresión plástica es uno de los dos aspectos del contenido de cada unidad del programa, con excepción de la unidad siete que tiene otro enfoque.

Se mantienen las tres vías de apreciación iniciadas desde primer grado; la observación del mundo que rodea al niño(a), de obras plásticas seleccionadas y de los trabajos realizados por los alumnos; estas dos últimas vías son las que permiten comprender la importancia, la presencia y utilidad de las Artes Plásticas en la vida.

Se expresa la importancia de los medios de enseñanza para la realización de trabajos y de la teleclase como vía metodológica, concediendo el papel que estos tienen en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Análisis del Programa de Talleres de Apreciación- Creación, orientado por el Consejo Nacional de Casas de Cultura para Sexto grado, de la Enseñanza Primaria: La utilización y estudio de este programa muestra cómo los niños(as) desarrollan la imaginación y las capacidades creadoras, utilizando diferentes técnicas y materiales, medios de enseñanza imprescindibles en el proceso de creación e identificando al niño(a) de manera práctica con los componentes del lenguaje visual, es decir, ejercitando los elementos estructurales ya conocidos y familiarizándolo con los principios y leyes de

organización. Sus contenidos contribuirán al desarrollo de la sensibilidad, el gusto estético y la creatividad de los niños(as). Otro de los propósitos de este programa, es que en estas edades, a través de actividades creadoras, refuercen las relaciones afectivas con sus compañeros, confiando en su propia forma de expresión y en las posibilidades que le brindan diferentes materiales y técnicas. **(ANEXO 1).**

Resultados de la Observación Participante:

Se observaron 10 clases de Educación Plástica, además de todos los Talleres de creación impartidos por la propia investigadora. Fue una regularidad el empleo de pocos y reiterados materiales, en su mayoría, dibujo a lápiz y una vez terminado el cuaderno, se utilizan hojas de libretas o desechables. Los niños(as) se muestran poco motivados porque no hay novedad en los momentos destinados a la creación y no se exhiben o se utilizan de otra forma en el centro. Además se observaron 10 actividades en la Sala de Juegos, constatándose que los medios de enseñanza utilizados son creados por los maestros, la Sala de Juegos no se aprovecha lo suficiente y se necesitan medios que permitan el desarrollo de los mismos. Tanto en clases como en los talleres que desarrolla la instructora se destacaron los siguientes indicadores en los niños (as) de la muestra:

- Manifiestan orgullo y satisfacción por realizar actividades de forma colectiva.
- Manifiestan habilidades de expresión plástica infantil. (Utilización de elementos y principios del diseño y manejo de técnicas propias de su etapa de desarrollo sicográfico). Su creación está matizada por la emoción y los sentimientos.
- Hay creatividad e independencia en las acciones que ejecutan, valorando su trabajo y los de sus compañeros.
- Gustan de participar en las actividades de la Sala de Juegos **(ANEXO 2)**

Resultados de las entrevistas en profundidad.

Resultados de la entrevista en profundidad a los informantes claves (la dirección de la escuela y los maestros).

La entrevista en profundidad constata que en su totalidad los informantes claves afirmaron que conocen acerca del uso de los medios de enseñanza y su importancia en los procesos educativos, incluyendo el juego. La totalidad de los entrevistados, argumentaron que en sus grupos algunos alumnos tenían preferencias por las manifestaciones artísticas. Todos expresaron que en sus grupos existen niños (as) con motivaciones hacia la plástica. Algunos maestros entrevistados expresan que emplean como medio el pizarrón por otras carencias en el centro y porque les apoya su explicación para el aprendizaje. Todos afirman su escaso conocimiento acerca de la disposición del grupo por la confección de medios de enseñanza y se apoyan poco en la Sala de Juegos como actividad didáctica. Refieren que no conocen ningún trabajo anterior que se refiera a la confección de medios de enseñanza para la Sala de Juegos, creen necesaria la aplicación de la propuesta, manifiestan que este estudio facilita la exposición de elementos creativos de los niños (as) y con espacios importantes de la escuela **(ANEXO 3)**

Resultados de la entrevista en profundidad a los niños (as).

Los niños(as) argumentaron sobre algunas motivaciones fundamentales hacia la expresión plástica tales como, su gusto por la plástica desde pequeños, su motivación por la pintura y por las Artes Plásticas, sin saber por qué. En la mayoría de las entrevistas, los niños (as) hacen referencia hacia el escaso conocimiento de los medios de enseñanza y cómo crearlos. Manifestaron interés por los concursos. Todos, mostraron motivaciones hacia las clases tipo taller. Les interesa la Sala de Juegos y que allí queden sus medios de enseñanza como aporte a la escuela. **(ANEXO 4)**

Triangulación Metodológica de Fuentes y Datos.

Como resultado de las técnicas y métodos aplicados, así como del análisis de datos recogidos de diversas fuentes, se procede a la triangulación metodológica arribando a las siguientes consideraciones:

- Se puede concluir que a los estudiantes les gusta realizar talleres de expresión plástica infantil, pero que se sienten inseguros y dependientes de la orientación del instructor de arte. Necesitan de una fuerte estimulación para que realicen una correcta valoración de sus trabajos, pues no los exponen, ni los utilizan en espacios ni otras actividades escolares.

- Un recurso que poseen y es factible su utilización y potenciación, lo constituye el valor del trabajo en equipo y la preferencia que demuestran por él, lo cual es una potencialidad para la creación de medios de enseñanza.
- Gustan de la Sala de Juegos como espacio para el aprendizaje y para la utilización del tiempo libre, como espacio atrayente del entorno escolar, al cual quieren embellecer con sus creaciones y que el resto de los niños (as) empleen los medios de enseñanza por ellos creados.

2.2. Fundamentación de las Etapas de Introducción y Aplicación de la propuesta.

La propuesta de Talleres para la creación de medios de enseñanza para la Sala de Juegos de la Escuela Primaria “Luis Arcos Bergnes” del municipio de Camajuaní, que a continuación se expone, se apoya en técnicas empleadas en las creaciones plásticas del grupo de niños (as). Es uno de los objetivos de la propuesta, que estos medios contengan un fundamento teórico metodológico en su empleo en la Enseñanza Primaria para solventar las carencias de la Sala de Juegos y que a la misma vez, incidan en el proceso de enseñanza aprendizaje del taller, brindándole las posibilidades a la instructora de arte de contar con una nueva fuente para desarrollar habilidades de expresión plástica en los niños(as). Por otra parte, se encaminan a potenciar la Educación Artística, pues se motiva a los niños (as) en nuevos caminos para crear. El empleo de materiales convencionales, alternativos y sus técnicas, tiene la ventaja de llevar a la escuela trabajos que por sus características convierten a los creadores en participantes activos de espacios novedosos para la creación. Se fundamenta pedagógicamente en los paradigmas de Vigotsky y sus seguidores que sustentan el desarrollo actual de los escolares y las posibilidades de alcanzar nuevas metas acordes con sus habilidades. Se tienen en cuenta las complejidades de los ejercicios, por lo que se intuye comenzar con aquellos de menor complejidad técnica hasta aquellos más elaborados desde el punto de vista formal y conceptual.

Se aborda el desempeño de los talleres, desde lo simple a lo complejo, teniendo en cuenta los ejercicios de más fácil elaboración a trabajos complejizados en que interviene la actuación junto con elementos técnicos de

las Artes Plásticas con intenciones educativas. Las habilidades, dentro de la estructura interna, tienen un carácter escalonado, sirviendo las más simples como base para las más complejas como se puede apreciar en cada una de las técnicas aplicadas y materiales empleados. Se realizan para la Sala de Juegos, para que influyan en el resto de los escolares que visualizarán las obras creadas por los ejecutores y los utilizarán como medios de enseñanza.

Fundamentos Filosóficos: El sustento filosófico es la Filosofía Dialéctico Materialista, donde se reconoce que la filosofía de la educación es la guía orientadora y el instrumento rector para la actividad práctico educativa. Los talleres que se asumen como solución al problema están sustentados en la idea filosófica de que el hombre es un ser social, históricamente condicionado, producto del desarrollo de la cultura que él mismo crea. Particular significación tiene la teoría del conocimiento, la que explica cómo este es el resultado de la interrelación dialéctica del sujeto y los objetos de la realidad, y de los sujetos entre sí, el papel que juega la práctica, así como la relación entre conocimiento y valoración. El medio de enseñanza y el juego como vía de aprendizaje adquieren gran significación en estos procesos. El papel de la práctica en la obtención del conocimiento, en este caso es fundamental, se alcanzará el modo deseado a partir de valorar su actuación en la práctica y volver a ella para desempeñar el modo regulado por la imagen trasformada.

Fundamentos Sociológicos: Los fundamentos sociológicos están dados por la pertinencia social de la propuesta , enfocada hacia el desarrollo del individuo bajo la influencia de la Educación Plástica, como una unidad dialéctica entre la objetivación (materialización) y subjetivación (asimilación) de los contenidos, habilidades y valores. La alternativa de talleres se sustenta en la concepción de la educación como fenómeno social, basándose en la importancia de la Sala de Juegos y los medios de enseñanza, para la vida del niño(a), al interactuar con el medio, transformarlo, para responder a las demandas sociales, lo cual presupone la participación permanente de los sujetos en todos los procesos y dirigirla a la consolidación de la relación educación-sociedad.

Fundamentos Psicológicos y Pedagógicos: La propuesta se basa en la teoría Histórico-Cultural de Vigotsky y sus seguidores, tanto psicológica como pedagógicamente, pues ofrece una profunda explicación acerca de las

posibilidades de la educabilidad del hombre, constituyéndose en una teoría del desarrollo psíquico, íntimamente relacionada con el proceso educativo, donde la categoría central es la apropiación por el hombre de la herencia social elaborada por las generaciones precedentes. La apropiación debe ser comprendida como las diversas formas y recursos a través de los cuales el sujeto, de forma activa y en íntima interrelación con los demás hace suyos los conocimientos, las técnicas, las actitudes, los valores, las ideas de la sociedad en que vive, así como los mecanismos a través de los cuales logra su autodesarrollo, es decir, convierte en cualidades personales, la cultura que caracteriza la sociedad.

Así el niño (a), a través de su actividad (mediada), en interacción con lo sociohistórico y participando con la escuela en prácticas socialmente constituidas, reconstruye progresiva y activamente su personalidad. En cada taller que se propone, se considera al instructor de Artes Plásticas y al grupo muestra, protagonistas de su autoperfeccionamiento, partícipes conscientes de la construcción y reconstrucción de la cultura, interactuando con los demás, formando motivaciones, elaborando planes para transformarse a partir de la valoración que hace del medio de enseñanza creado para la Sala de Juegos de su centro escolar. Lo anterior, constituye una manifestación de los principios que establecen la unidad entre lo cognitivo y lo afectivo y la actividad y comunicación en la formación y desarrollo de la personalidad del escolar.

Tomando en consideración el resultado recogido en el diagnóstico inicial se hace la siguiente propuesta de talleres para la creación de medios de enseñanza para la Sala de Juegos de la Escuela Primaria “Luis Arcos Bergnes” del municipio de Camajuaní, en cuya conformación se tuvo en cuenta las posibilidades o potencialidades, limitaciones o carencias para desarrollar la investigación. Se caracteriza por:

- Carácter Científico:** La alternativa se concibe tomando como base un estudio diagnóstico de necesidades detectadas en los niños(as) a partir de la aplicación de métodos investigativos.

- Carácter Dinámico:** Se sustenta sobre la base de que está sujeta a cambios, según los contextos y características de los participantes. El tiempo

destinado a los talleres estará en correspondencia con las necesidades de la creación del medio de enseñanza.

2.3 Talleres contruidos para la creación de medios de enseñanza para la Sala de Juegos de la Escuela Primaria “Luis Arcos Bergnes” del municipio de Camajuaní.

En colaboración con el grupo y los maestros se construye la propuesta, seleccionando los medios de enseñanza y los niños(as) proponen las técnicas y materiales con los que pueden crear los mismos.

Objetivo:

_Diseñar talleres para la creación de medios de enseñanza para la Sala de Juegos de la Escuela Primaria “Luis Arcos Bergnes” del municipio de Camajuaní.

Acciones:

Acción 1. Diseño de la propuesta y de los indicadores que evalúen su eficacia.

Acción2. Aplicación y reajuste de la propuesta con su introducción en la práctica educativa.

Desde su análisis y por tratarse de una investigación cualitativa, se fue adecuando la propuesta. Los talleres contruidos fueron los siguientes:

Taller 1: “Los medios de enseñanza: nuestros amigos”: Este primer taller definió el objetivo de la propuesta, la conformación del grupo, cómo llegarían a confeccionar los medios de enseñanza y potenciar la Sala de Juegos a través de ellos.

Taller 2: “Confección de un crucigrama”: Elaboración de crucigramas con tema animalístico para la Sala de Juegos como medio de enseñanza.

Taller 3: “El payaso juguetón”: Se confeccionan caras de payasos alegres para ejercitar el cálculo oral.

Taller 4: “Deditos mágicos”: Se emplea la pintura dactilar, demostrando que el niño (a) puede utilizar partes de su cuerpo para la creación, pues dejan huellas jugando a pintar y que ambientarán la Sala de Juegos.

Taller 5: “Un dominó de animales”: Formar un rompecabezas de animales a través de la técnica de lápices de colores lo que tendrá una utilidad como medio de enseñanza.

Taller 6: “Mi juguete especial”: Creación de una expresión plástica infantil utilizando la técnica del ensamblaje con pomos plásticos, que se conviertan en juguetes para los propios niños y niñas, que se utilizan en el área de juegos durante el receso escolar.

Taller 7: “Mi muñeca hermosa”: Confección de una muñeca motivados por el cuento “La muñeca negra”, de José Martí, a través de la técnica del papier maché, contribuyendo al desarrollo de habilidades creativas e imaginativas, así como lectorales en niños(as).

Taller 8 Los medios de enseñanza, la Sala de Juegos y los Talleres de Expresión Plástica Infantil: Este último taller servirá para la valoración de los sujetos implicados de la propuesta.

Talleres contruidos para la creación de medios de enseñanza para la Sala de Juegos de la Escuela Primaria “Luis Arcos Bergnes” del municipio de Camajuaní.

Taller 1: “Los medios de enseñanza: nuestros amigos”

Objetivo: Definir la importancia de los medios de enseñanza para la Sala de Juegos de la escuela y su relación con el taller de Artes Plásticas.

Método: Elaboración conjunta.

Medios: Laminario, textos, mapas.

Introducción:

El instructor comenzará con el juego “Adivina- adivinador”, donde él muestra diferentes medios de enseñanza y los escolares expresan cómo los utilizan los maestros, motivando el taller. A continuación se enuncia el objetivo y la temática.

Desarrollo:

_La instructora define qué son medios de enseñanza y pregunta. ¿Cómo podrían ellos crear medios para jugar? Y ¿En qué espacio de la escuela se colocarían?

_Después de escuchar las respuestas se les pedirá que describan juegos con los que puedan aprender, asignaturas a las que les gustaría potenciar con medios para desarrollar juegos.

_Se realizará una lluvia de ideas y se seleccionarán las mejores para llevar a los talleres de Artes Plásticas.

_se realizará una visita a la Sala de Juegos para que den ideas de ambientación y utilización de la misma.

Conclusiones:

Una vez concluido el taller se realizarán las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron en el taller de hoy? Se destacará que ahora pueden ver cómo se aprende con los medios de enseñanza, por lo que son nuevos amigos.

Se darán indicaciones para lo que deben traer en el próximo taller.

Indicadores para la evaluación del taller:

- Motivación por la creación de medios de enseñanza.

Taller 2: “Confección de un crucigrama”:

Objetivo: Pintar un crucigrama a través de la técnica de lápices de colores y crayola, potenciando los medios de enseñanza de la Sala de Juegos del centro.

Métodos: Elaboración conjunta

Medios: Crucigramas buscados de revistas Bohemias, de libros de texto de Lengua Española.

Introducción:

El instructor comenzará con un juego donde él muestra diferentes láminas de animales y el alumno deberá decir a qué tipo de animales pertenece (insectos, peces, anfibios, reptiles, aves, mamíferos). A continuación se enuncia el objetivo y la temática, seguido e explica y demuestra el ejercicio, y comenzado el trabajo se atienden las que puedan surgir.

Desarrollo:

Se realiza un proyecto previo de las obras.

- ☐ Explicación de la técnica.
- ☐ Se reparten los materiales.
- ☐ Se escoge la dimensión y el color de la cartulina con que se va a trabajar.
- ☐ Preparación previa de los materiales.
- ☐ Ejecución de los trabajos.
- ☐ Revisión de los trabajos en colectivo.

Conclusiones: Una vez concluido el ejercicio los trabajos se colocan en un lugar visible del suelo para realizar la valoración colectiva a los mismos

atendiendo a: limpieza, creatividad, color y cumplimiento de la técnica. Se realizarán las siguientes preguntas:

¿Cómo se sintieron en la realización de un crucigrama?.

¿Les gustaría realizar otro algún día con otro tema?

Indicadores para la evaluación del taller:

- Motivación por la creación de medios de enseñanza.
- Calidad de los medios creados para la Sala de Juegos.

Taller 3: “El payaso juguetón”

Objetivo: Pintar el rostro de un payaso alegre a través de la técnica de la tempera para el ejercicio del cálculo oral y el desarrollo de habilidades mentales.

Métodos: Elaboración conjunta.

Medios: Laminario con imágenes de payasos.

Introducción:

El instructor narrará el siguiente relato: Había una vez un payaso muy triste porque no sabía contar, ni sumar, ni restar y un día conoce a un niño y le cuenta su historia, él lo invita a su escuela y le relata lo sucedido a su maestra . Ella lo enseña y el payaso se pone muy contento y desde ese día, prometió servir de ayuda a todos los niños (as) para que puedan aprender al igual que él. Seguidamente se enuncia el objetivo y la temática.

Desarrollo:

-Después el instructor los invita a pensar en el rostro que ellos creen que pueda tener el payaso, ¿Qué forma tendrá?, ¿será puntiaguda, redonda, ovalada?, ¿Qué colores contendrá? Se dará un tiempo para que cada uno piense en la forma que deberá tener y después se escuchan las propuestas y la mejor será la elegida por todos.

_Se explica qué se va a realizar en el taller de hoy y a continuación se reparten los materiales y conjuntamente con el instructor se comenzará el ejercicio, en el que el payaso debe tener las siguientes características:

- Rostro con la boca abierta para la introducción de pelotas para practicar el cálculo oral y se le colocará detrás una caja para contener las pelotas.

Conclusiones: Una vez concluido el taller se realizarán las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron en el taller de hoy?

¿Creen ustedes que este será el mismo payaso del cuento?

Indicadores para la evaluación del taller:

- Motivación por la creación de medios de enseñanza.
- Calidad de los medios creados para la Sala de Juegos.

Taller 4. Tema: Deditos Mágicos.

Objetivo: Pintar con la técnica dactilar, utilizando partes de su cuerpo, potenciando con sus creaciones el entorno de la Sala de Juegos.

Método: Práctico.

Medios: Temperas, cartulina de diferentes colores, pincel, recipiente con agua.

Introducción: Preparación previa del estudiante sobre la temática. Se explicará el objetivo y se motivará a los niños(as).

Desarrollo:

- ☐ Se realiza un proyecto previo de las obras.
- ☐ Explicación de la técnica dactilar.
- ☐ Se reparten los materiales.
- ☐ Se escoge la dimensión y el color de la cartulina con que se va a trabajar.
- ☐ Preparación previa de los materiales.
- ☐ Ejecución de los trabajos.
- ☐ Exposición de los trabajos.

Conclusiones: Valoración de los trabajos enfatizando en:

- ☐ Utilización adecuada de materiales y técnicas.
- ☐ Orientación de las etapas para el trabajo. Dominio de los pasos ejecutivos de la técnica dactilar.
- ☐ Calidad estética del diseño.

Taller 5: “Un dominó de animales”

Objetivo: Componer un dominó de animales a través de la técnica de lápices de colores, para su utilidad como medio de enseñanza.

Método: Elaboración conjunta.

Medios: Láminas de animales.

Introducción:

El instructor comenzará el taller con una propuesta para hacer un concierto de animales, cada niño(a) selecciona su animal favorito e imita su sonido. Se enuncia el objetivo y la temática.

Desarrollo:

Se explica y demuestra el ejercicio, a continuación se reparten los materiales y comenzado el trabajo se atienden las dudas que puedan surgir mediante el taller.

_Se realiza un proyecto previo de las obras.

- ☐ Se escoge la dimensión y el color de la cartulina con que se va a trabajar.
- ☐ Preparación previa de los materiales.
- ☐ Ejecución de los trabajos.
- ☐ Crítica colectiva de los trabajos por el colectivo, seleccionando los mejores.

Conclusiones:

Una vez concluido el ejercicio los trabajos se colocan en un lugar visible del suelo para realizar la valoración colectiva a los mismos atendiendo a: limpieza, creatividad, color y cumplimiento de la técnica.

-Al finalizar se realizan las preguntas de costumbre lo positivo, negativo e interesante de la actividad.

Indicadores para la evaluación del taller:

- Motivación por la creación de medios de enseñanza.
- Calidad de los medios creados para la Sala de Juegos.

Taller 6: “Mi juguete especial”

Objetivo: Confeccionar juguetes, utilizando técnicas y materiales alternativos, con la aplicación de la técnica de ensamblaje en obras de libre creación, para la Sala de Juegos de la escuela.

Método: Elaboración Conjunta.

Medios: Materiales reciclables de desecho. (Pomos).

Introducción: Preparación previa del estudiante sobre la temática. Se explicará el objetivo y se motivará a los niños(as).

Desarrollo:

- ☐ Diseño de las obras. Explicación de la técnica del arte pobre con la utilización de materiales reciclables y cómo pueden ser medios para la Sala de Juegos.
- ☐ Realización del diseño previo a la ejecución. Preparación de los materiales.
- ☐ Ejecución de los trabajos.

☐Exposición de los trabajos.

Conclusiones: Valoración de los trabajos enfatizando en:

☐Utilización adecuada de materiales y técnicas.

☐Dominio de los pasos ejecutivos de la técnica del ensamblaje con materiales de desecho.

☐Calidad estética del juguete y su empleo como medio lúdico en la Sala de Juegos.

Indicadores para la evaluación del taller:

- Motivación por la creación de medios de enseñanza.
- Calidad de los medios creados para la Sala de Juegos.

Taller 7: “Mi muñeca hermosa”.

Objetivos: Confeccionar una muñeca motivados por el cuento de “La Edad de Oro”, a través de la técnica del papier maché, contribuyendo al desarrollo de habilidades creativas, así como lectorales en niños(as).

Medios: Láminas, papeles de revistas y periódicos, globo, goma de pegar, marcador blanco, tempera, pinceles, recortes de tela roja y negra, relleno de algodón, perlas, botones, tijera, aguja e hilo.

Introducción:

-El instructor comienza la actividad realizando la siguiente pregunta:

¿Cuántos conocen “La Edad de Oro” de José Martí y han leído “La muñeca negra”?

Desarrollo:

El instructor informa el título y los objetivos. Luego explica el ejercicio apoyándose en las láminas. Aclara las posibles dudas y reparte los materiales. Atiende las diferencias individuales.

Confección de la muñeca: (El ejercicio se realizará en equipos)

Equipo 1

-Se toma un recipiente y se le aplica agua.

-Se rasga el papel de periódico en pequeños pedazos y se sumergen en el agua.

-Se infla el globo según el tamaño que se desee la cabeza de la muñeca.

-Luego se le incorpora los pedazos de papel húmedos y sin goma de pegar, hasta cubrirlo completamente. Seguidamente, se le agregan otras capas de

papel pero con goma de pegar, hasta adquirir una superficie de aproximadamente 1cm de grosor.

-Después se coloca al sol para que seque. (Una vez que adquiera una superficie sólida y consistente, se retira y se le extrae el globo del interior).

-Se pinta la esfera de papel de tempera negra y se le hacen los detalles del rostro.

Equipo 2

-Con un marcador blanco se dibuja en la tela de color negro el cuerpo de la muñeca, que consiste: en dos rectángulos, para el torso y ocho óvalos largos y estrechos, para los brazos y las piernas.

-Se recorta la tela y se cosen las piezas. Se voltean las mismas, de modo que no se observen las costuras. Luego, se rellenan con algodón.

- Se unen todas las partes (torso, brazos, piernas y cabeza) con ayuda de la aguja y el hilo.

Equipo 3

-Con el marcador blanco, se dibuja en la tela de color rojo las piezas del vestido de la muñeca.

-Se recorta la tela y se cosen las piezas. Se voltean las mismas, de modo que no se observen las costuras. Se adorna con botones y perlas el vestido.

-Se recorta de la tela roja, un triángulo mediano para un pañuelo.

-Se confecciona una flor con fragmentos de tela.

- Se viste la muñeca, se le amarra el pañuelo en la cabeza y se le cose a un extremo la flor y ya está lista “Nuestra muñeca hermosa”

Conclusiones: Una vez concluido el ejercicio los trabajos se colocan en un lugar visible del suelo para realizar la valoración colectiva a los mismos atendiendo a: limpieza, creatividad, color y cumplimiento de la técnica.

-Al finalizar se realizan las preguntas de costumbre lo positivo, negativo e interesante de la actividad. Se les invita a participar en el concurso “Donde crece la palma” con la muñeca creada y a jugar con ella.

Indicadores para la evaluación del taller:

- Motivación por la creación de medios de enseñanza.
- Calidad de los medios creados para la Sala de Juegos.

Taller 8:” Los medios de enseñanza, la Sala de Juegos y los Talleres de Artes Plásticas.”

Objetivo: Promover el montaje y la inauguración de exposición con los mejores medios creados por los escolares en la Sala de Juegos del centro escolar, potenciando el espacio y la creación infantil.

Medios: Cartulina, pincel, tempera, chinchas, hilo, tijeras, papel de colores, presillas.

Introducción: Se comienza la actividad con la visualización de todos los medios creados por los escolares antes confeccionados y se escribe en el pizarrón elementos que constituyen criterios de selección de los mejores trabajos para exponerlos en la exposición final.

Desarrollo:

-Se comienza con la promoción de la exposición en la escuela y los alumnos confeccionan invitaciones para repartir a familiares y vecinos de la escuela.

-Se pasa al montaje de las obras por parte de los alumnos, teniendo en cuenta la altura, el diafragma y el pie de obra. Se confecciona el reclamo como parte del cartel con el nombre de la exposición.

-Se inaugura la exposición con la presencia de estudiantes de la escuela, directora, maestros y familiares, vecinos de la comunidad.

- **Conclusiones:** Terminada la inauguración se evaluará el cumplimiento del objetivo trazado, donde los espectadores interactúan con los alumnos creadores y darán sus opiniones en cuanto a la exposición montada y el trabajo de los niños(as).

Indicadores a evaluar:

- Motivación por la creación de medios de enseñanza.
- Calidad de los medios creados para la Sala de Juegos.

2.4. Valoraciones de la aplicación de la propuesta y criterios emitidos por los sujetos implicados.

Para la valoración de de la aplicación de la propuesta se atendió a los resultados de la creación de medios de enseñanza para la Sala de Juegos, su utilización , exposición y a los criterios emitidos por los sujetos implicados, partiendo del indicador trazado para la evaluación de cada taller y del proceso investigativo:

- Motivación por la creación de medios de enseñanza.
- Calidad de los medios creados para la Sala de Juegos.

Se emplearon como métodos y técnicas para la evaluación de cada taller, la observación participante, la valoración de los medios de enseñanza y su utilización didáctica y la fotografía para la evidencia del proceso. Los ocho talleres fueron ejecutados y validados por la propia investigadora y se constató el desempeño del grupo y de cada estudiante en cada uno de ellos, así como su repercusión en la escuela y en el resto del alumnado.

La motivación se potencia desde el comienzo del taller. En el desarrollo del proceso de creación se pudo constatar que se mantuvo de manera creciente, debido a que resultó una nueva experiencia para los sujetos implicados, constituyendo un aporte al centro escolar y un reconocimiento participativo de alumnos, maestros, familia y comunidad, Se observó, los deseos de realizar medios de calidad, donde primó el intercambio, la colaboración, la satisfacción y emoción por los resultados obtenidos.

Constituyó una alternativa pedagógica, no solo para la motivación por los educandos hacia la expresión plástica infantil y su perfeccionamiento, sino la búsqueda de soluciones a todas las dificultades emergidas en el transcurso de cada taller. En cada caso siempre estuvo presente la intención de expresar al máximo en el medio de enseñanza, desde y para procesos lúdicos, influyendo de forma directa en el componente axiológico de la formación de la personalidad.

Se observa cómo el empleo de diseños atractivos para los niños (as), potencian el deseo de aprender jugando. Los participantes en la experiencia dominaron los pasos ejecutivos de la técnica así como una recolección y preparación adecuada del material, evidenciándose resultados de calidad

estética de medios de enseñanza didácticos que son creados por los talleristas que hoy emplean su tiempo libre con esta nueva opción. Es de destacar que se trabajaron al inicio, los que requerían menos complejidades, pasando a otros de mayor complejidad y que se atendió el desarrollo de habilidades individuales y de todo el grupo.

El primer taller constó de dos horas y sirvió de diagnóstico para determinar los conocimientos que poseían los estudiantes y otros integrantes del grupo sobre el tema, donde se pudo constatar las carencias que poseían en cuanto al conocimiento de los medios de enseñanza, del papel de la Sala de Juegos en la escuela y las habilidades individuales para el trabajo con el grupo.

Desde el segundo taller al octavo se estableció un horario, pero los medios se completaban en el tiempo libre y a su vez se preparaban los materiales necesarios para el próximo taller. Los integrantes del grupo muestra se motivaron altamente en cada uno de los encuentros, lo que contribuyó a un mayor conocimiento del proceso creador y a tomar conciencia de la importancia de cada una de sus expresiones plásticas infantiles, su finalidad, contenido, cuidado formal y socialización posterior en el ámbito escolar.

Se realizaron exposiciones en el centro y con miembros de la comunidad donde los estudiantes, con previa preparación, explicaron las obras expuestas con un dominio del vocabulario técnico para esta actividad, demostrando las habilidades alcanzadas en la creación y valoración de las obras.

Como se aprecia hubo un incremento notable de la motivación y la calidad estética alcanzada, evidenciando un antes y un después con respecto al diagnóstico inicial. Es relevante señalar que los integrantes de la muestra, adquirieron los conocimientos necesarios para continuarla experiencia, repercutiendo en la posterior preparación de los estudiantes, maestros y la familia, que se convirtieron en entes activos del proceso. La calidad de los medios de enseñanza expuestos incidió en la formación estética del resto de los educandos desde la propia obra, sensibilizándolos en la apreciación y empleo didáctico de la Sala de Juegos.

Los sujetos implicados, expresaron el deseo de continuidad de la experiencia. El director, los profesores, la familia, y la comunidad han manifestado su satisfacción ante los resultados de los trabajos y de la motivación que han

despertado estos talleres para potenciar espacios de la escuela. Favoreció el desempeño de la instructora de Artes Plásticas con nuevas experiencias en el ámbito escolar.

Conclusiones:

1. Los fundamentos teórico-metodológicos abordados en la tesis permiten su sustentación filosófica, psicológica y pedagógica, por cuanto evidencian la pertinencia de la propuesta de talleres para la creación de medios de enseñanza para la Sala de Juegos de la Escuela Primaria por potenciar la expresión plástica infantil y un espacio didáctico, desde las propias composiciones artísticas de los escolares.
2. La aplicación de diferentes métodos investigativos, técnicas e instrumentos corroboró la necesidad de talleres para enriquecer la Sala de Juegos de la escuela al constatarse además que no existía un espacio expositivo para los resultados creativos de los escolares a los que les gusta realizar medios de enseñanza.
3. La elaboración de la alternativa pedagógica de talleres, motiva y eleva la calidad de la expresión plástica del grupo de niños(as) de la muestra, contribuyendo al funcionamiento de la Sala de Juegos como un espacio en el centro para exponer y utilizar los medios de enseñanza creados por el grupo, lo que potencia el desempeño del instructor de arte en la escuela.
4. La puesta en práctica y el análisis de los resultados alcanzados, así como los criterios emitidos por los sujetos implicados permitió valorar la viabilidad y eficacia de la alternativa pedagógica construida desde la práctica, quedando demostrada la necesidad de medios de enseñanza atractivos para el aprendizaje y de las potencialidades de la Sala de Juegos en la escuela. La misma contribuyó al perfeccionamiento profesional de la instructora de Artes Plásticas en su desempeño con los niños(as) del centro escolar, motivó y desarrolló la expresión plástica del grupo muestra y expandió su accionar al resto del claustro, a la familia y a la comunidad.

Bibliografía:

- Álvarez de Zayas, Carlos (1995). Metodología de la Investigación Científica. Centro de estudios de la Educación Superior "Manuel F. Grau. Santiago de Cuba.
- Blanco Pérez, Antonio (2001). Introducción a la Sociología de la Educación. Editorial Pueblo y Educación.
- Blanco Pérez, Dr. Antonio (2003). Filosofía de la educación. Selección de lecturas. Editorial Pueblo y Educación, Ciudad de la Habana, Cuba.
- Brito, Dr. Héctor y otros (1987). Psicología General para I.S.P. (tomo 2), Editorial Pueblo y Educación, Cuba.
- Campistrous, L y Rizo, C (1998). Indicadores e investigación educativa, Impresión ligera, ICCP, Ciudad de La Habana.
- Cervera, Juan. (2012) Conferencia sobre juegos didácticos.
- Colectivo de autores (2000). Compendio de Pedagogía. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de la Habana. Cuba.
- Colectivo de autores (2004). La personalidad, su diagnóstico y desarrollo. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de la Habana. Cuba.
- Colectivo de autores (2005). Tabloide IV Seminario Nacional para educadores. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de la Habana. Cuba.
- Duquesne Rivero, Frank. (2012) La pedagogía artística. Editorial CNEART.
- Enciclopedia WIKIPEDIA (2015).
- González Maura, Viviana y otros (1995). Psicología para Educadores, Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de la Habana Cuba.
- González Rey, F. Mitjáns Martínez, A (1995). Comunicación, personalidad y desarrollo, Editorial Pueblo y Educación, Ciudad de La Habana. Cuba.

- González Castro Vicente, (1979). Medios de enseñanza .Editorial Pueblo y Educación, La Habana. Cuba
- Matos Columbié Zulema y colectivo de autores (2005). Los medios de enseñanza. Su utilidad en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Mitjáns Martínez, A (1995). Creatividad, Personalidad y Educación, Editorial Pueblo y Educación, Ciudad de La Habana. Cuba.
- Rioduero .Diccionario de Ciencias de la Educación (Material Digitalizado)
- Vigotsky, L. (1988). Cap. IV: “Internacionalización de las funciones psicológicas superiores” y Cap. VI: “Interacción entre aprendizaje y desarrollo”, en: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores, Crítica, Grijalbo, México.
- <http://tecnologiaedu.us.es/revistaslibros/qurricul.html> 09/

Anexo 1

Guía para el Análisis de Documentos.

Objetivo: Analizar Modelo de la Enseñanza Primaria, Programas y Orientaciones Metodológicas de la asignatura de Educación Plástica en el Primer Ciclo de la Enseñanza Primaria, así como el de Casas de Cultura, determinando sus aportes y dificultades a los procesos de expresión plástica infantil y para la confección de medios de enseñanza.

Documentos Analizados:

- Modelo de la Enseñanza Primaria
- Programas y Orientaciones Metodológicas de la asignatura de Educación Plástica en sexto grado de la Enseñanza Primaria.
- Programa de Talleres de Creación de Casas de Cultura.

Aspectos a analizar:

- ☐Objetivos del Modelo y de los Programas.
- ☐Papel del juego y de los medios de enseñanza en los documentos.
- ☐Criterios aportados por las Orientaciones Metodológicas.
- ☐Materiales y técnicas con los que se sugiere trabajar.
- ☐Desarrollo de habilidades creativas desde el Taller y la clase de Educación Plástica.
- ☐Potencialidades del Taller de Creación para la creación de medios de enseñanza.

Anexo 2.

Guía de Observación Participante.

Objetivo: Constatar el empleo de medios de enseñanza y su necesidad para la Sala de Juego de la escuela.

Aspectos a Observar:

- ☐ Cumplimiento de los objetivos.
 - ☐ Medios de enseñanza empleados por los maestros.
 - ☐ Motivación de los niños(as) por la actividad.
 - ☐ Resultados de la expresión plástica, atendiendo al contenido y forma de la composición y cómo potencia la Educación Plástica.
- _Utilización de la Sala de Juegos. Medios de enseñanza empleados para juegos didácticos.

Anexo 3.

Entrevista en profundidad a los informantes claves (la dirección de la escuela y los maestros).

Objetivo: Valorar los criterios de los informantes claves acerca de la pertinencia de los medios de enseñanza creados por niños (as), para la Sala de Juego de la escuela.

Aspectos para la entrevista:

1. Preferencias de los niños (as) por las manifestaciones artísticas.
2. Motivaciones hacia la Plástica.
3. Disposición del grupo hacia el trabajo en concursos u otras actividades en la escuela.
4. Empleo de los medios de enseñanza en sus clases.
5. Utilización de la Sala de Juego. Necesidad de medios de enseñanza para esto.

Anexo 4

Entrevista en profundidad a los niños (as).

Objetivo: Valorar los criterios de los niños(as) acerca de las motivaciones hacia la expresión plástica y disposición para la creación de medios de enseñanza para la Sala de Juego de su escuela.

Aspectos para la entrevista:

1. Motivaciones fundamentales hacia la expresión plástica.
2. Gustos y preferencias sobre los juegos.
3. Motivaciones hacia las clases tipo taller.
4. Disposición para la creación de medios de enseñanza para la Sala de Juego de su escuela.

