



Mascaritas Didácticas, una estrategia didáctica para fomentar las Competencias
Artísticas en el aula.

Por:

Carolina Gómez Duque

Emperatriz Solano Pertuz

Yolima Taborda Monsalve

Universidad Pontificia Bolivariana

Educación

Licenciatura en Educación Artística

Medellín (Ant)

2015

Mascaritas Didácticas, una estrategia didáctica para fomentar las competencias
artísticas en el aula.

Por:

Carolina Gómez Duque

Emperatriz Solano Pertuz

Yolima Taborda Monsalve

Trabajo de grado para optar al título de

Licenciado en Educación Artística

Asesor

Ruth Verónica Muriel López

Magister en Educación

Universidad Pontificia Bolivariana

Educación

Licenciatura en Educación Artística

Medellín (Ant)

2015

NOTA DE ACEPTACION

Firma
Nombre
Presidente del jurado

Firma
Nombre
Presidente del jurado

Firma
Nombre
Presidente del jurado

Ciudad y fecha

Dedicado a nuestras familias y maestros.

AGRADECIMIENTOS

Esta es una oportunidad para agradecer de corazón al equipo colaborativo de este trabajo de investigación; principalmente, a la asesora Mg. Rut Verónica Muriel López, y a nuestros maestros de formación: Hugo Avendaño, Natalia Fonnegra, Esperanza Carvajal, Helmer Cañaverl, Mario Zapata, María Lopera y demás maestros de la Facultad de Educación de la Universidad Pontificia Bolivariana. Gracias por sus enseñanzas y por la oportunidad de aprender de sus conocimientos, de su organización, planeación, rigurosidad y exigencia; por el saber y el profesionalismo demostrados en cada acto que realizaban dentro y fuera del aula. A los autores referenciados en este trabajo, a los docentes y directivos docentes de la Institución Educativa San Luis Gonzaga y a los niños del grado primero por ayudar con su compromiso, voces y experiencias a interpretar y buscar nuevas estrategias para cualificar, hacer significativo y gratificante la experiencia estética y creativa en el aula. Finalmente, a nuestros amigos y familiares por su apoyo incondicional, su acompañamiento y espera paciente para que este trabajo de investigación llegara a feliz término.

Se deja a consideración de los lectores, reflexiones importantes que permitirán darle continuidad a la propuesta y cualificarla, con el ánimo de buscar nuevas formas de creación artística, orientada al mejoramiento de la práctica de los maestros que se desempeñan en esta área. Una disciplina que permite que el maestro pueda soñar con nuevas formas de llegar a los estudiantes, de crear ambientes cálidos, donde se construye integralmente al ser humano sensible, talentoso, capaz de expresar lo cotidiano, lo universal, lo racional y lo subjetivo con diferentes lenguajes.

Las investigadoras, Carolina Gómez Duque, Yolima Taborda Monsalve y Emperatriz Solano Pertuz.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	9
JUSTIFICACIÓN	11
OBJETIVOS	15
Objetivo General	15
Objetivos Específicos:.....	15
ANTECEDENTES.....	16
La educación artística en Colombia	16
MARCO TEÓRICO.....	19
Categorías.....	19
Estrategia didáctica para la educación artística.....	22
Los recursos didácticos como mediadores del aprendizaje y el desarrollo de competencias....	23
Los recursos lúdicos-didácticos en la infancia.....	25
Las competencias artísticas	27
La sensibilidad estética.....	28
La Comunicación:	30
Los procesos de socialización.....	32
Apreciación estética	34
Hacia la construcción de una estrategia didáctica a partir de un libro-objeto.....	35
El libro-objeto	35
Las Máscaras.....	37
El libro-máscara como posibilitador de múltiples lecturas de imagen.....	41

Técnicas e instrumentos de investigación	47
ANÁLISIS Y TRIANGULACIÓN.....	51
Análisis de categorías.....	53
Hallazgos y sugerencias para fortalecer en el diseño del libro objeto.....	67
CONCLUSIONES	70
BIBLIOGRAFÍA.....	72
ANEXOS	75
Estrategia Mascaritas Didácticas.....	75
TALLER N°1	75
TALLER N°2	80
Taller N°3.....	82
MÁSCARAS PARA LA ELABORACIÓN DEL LIBRO-OBJETO	85

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como propósito presentar la estrategia didáctica *Mascaritas Didácticas*, como un medio para fomentar en el aula las competencias artísticas en la institución educativa San Luis Gonzaga de Copacabana. Para dar cumplimiento al objetivo, las investigadoras diseñaron un libro-objeto de máscaras, que fue implementado en dicha institución con 9 docentes y 23 estudiantes del grado primero. Se capacitó a los docentes sobre las Competencias Artísticas, se implementaron y se crearon otras estrategias para darle un uso adecuado a la propuesta *Mascaritas didácticas*.

Tras la capacitación, los docentes se apropiaron de la estrategia y la dieron a conocer a sus estudiantes, manifestando el gusto y el entusiasmo con que la implementaron en sus aulas. Los niños pudieron evocar, actuar, simbolizar su cotidianidad, conocer personajes del mundo del arte y trabajar su dimensión musical y corporal a través del libro-objeto diseñado. Asimismo lograron integrarse con sus compañeros con una actitud inclusiva y solidaria. De este modo se resignificó la concepción de la educación artística en el grado primero de la I.E. San Luis Gonzaga, abriendo las posibilidades al trabajo por competencias en el área.

PALABRAS CLAVE: Libro-objeto, Estrategia didáctica, Competencias artísticas, Máscara.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación titulada Mascaritas Didáctica, un estrategia didáctica para fomentar las competencias artísticas en el aula, es el resultado de un trabajo coordinado y creativo que surge del interrogante del grupo de investigadoras sobre cómo implementar una estrategia que fomente las competencias artísticas en los docentes y los estudiantes del grado primero, de la Institución Educativa San Luis Gonzaga, del municipio de Copacabana.

Se diseñó un libro-objeto creativo y una guía para el docente que le proporcionara orientaciones para su aplicación y mejor provecho de las estrategias planteadas. Este recurso contiene 20 imágenes en forma de máscara con representaciones de animales, frutas, personajes sacados tanto del contexto cotidiano del niño como de la historia del arte; pintadas con una técnica mixta de colores llamativos,(oleo, acrílicos, lápices de colores y marcadores); lo que ayudará al maestro del grado primero a desarrollar con ayuda de la guía nuevas formas de vivir lúdicamente la cultura y el arte.

Es un recurso que hace posible un acercamiento también a la historia del arte, al descubrimiento y gusto por el color, el teatro, el movimiento, los sonidos, las texturas, las representaciones visuales y los elementos estéticos básicos necesarios para valorar y pensar el arte como manifestación individual y colectiva, propuestas por los Lineamientos Curriculares del Ministerio De Educación Nacional para el área de Artística, como base de un aprendizaje significativo.

De igual manera, se procura con este libro-objeto, dar orientaciones pedagógicas para que el maestro a través de la experiencia en el aula, fomente y promueva todo tipo de acciones orientadas al desarrollo de los lenguajes artísticos, como herramienta que ayude al niño a comunicarse y encontrarse consigo mismo y con los otros.

Además, la guía para el maestro contiene actividades enmarcadas en los diferentes lenguajes artísticos como el teatro, la danza, la expresión corporal, la música y las plásticas;

propone además hacer uso de elementos como el color, el olor, el movimiento, el sonido y las texturas como recursos para meter al niño en el mundo de las artes y de la formación estética y artística propuesta por los Lineamientos.

Con lo anterior se espera contribuir a la cualificación de los procesos que se realizan en el área, abrir espacios de diálogo con otras disciplinas, permear las acciones educativas escolares, con el mismo propósito que tienen todos los que desempeñan con amor y compromiso la tarea docente, que es la de convertir los espacios educativos en una experiencia agradable, lúdica, significativa, que abra horizontes a los estudiantes, que tenga impacto social, que sea incluyente, que ayude a la formación de seres sensibles integrales, seres humanos que hagan uso del arte como un medio para expresar positivamente sentimientos.

Esperamos que los maestros de la institución educativa donde se aplicó la propuesta y todos aquellos maestros que quieran hacer uso de este recurso, lo disfruten al máximo y lo conviertan en un motivador para crear otras experiencias que cualifiquen el ejercicio docente. Además lo intervengan y mejoren con el firme propósito de dar rienda suelta a la imaginación y hacer de la educación artística un espacio agradable y creador.

JUSTIFICACIÓN

En muchas de las instituciones educativas de la básica primaria en Colombia se ha impartido la educación artística a través de la enseñanza instruccional, lo que ha debilitado el diseño y profundización de competencias artísticas vinculadas a la percepción y la comunicación. En este contexto, los estudiantes de primero cuyas edades oscilan entre los 6 y 7 años, no alcanzan a desarrollar completamente las competencias artísticas que los llevan a observar con mayor detenimiento los objetos, para asumir una mejor comprensión de ellos, ni se les ofrece variedad de herramientas para interactuar con todos los sentidos sensoriales; elementos necesarios para que el aprendizaje en el aula sea significativo en la medida que se estimulen y se conviertan en un recurso importante para explorar y tener un acercamiento con su mundo exterior.

Lo anterior implica un conocimiento y orientación efectiva de las didácticas y la metodología propia del área y el reconocimiento de su importancia en el contexto escolar por parte de los docentes. También por parte de los padres de familia, sumado a esto, es necesario tener herramientas tecnológicas y didácticas adecuadas para que los maestros que sirvan el área, bien sea licenciados o no, puedan desarrollar las competencias artísticas tales como la sensibilidad estética y la comunicativa.

En este sentido, se hace necesario, crear una propuesta lúdico didáctica que pueda ser usada por los docentes del área en la Institución Educativa San Luis Gonzaga, como complemento al texto escolar; que les permita trabajar contenidos, procesos cognitivos y sociales, habilidades artísticas y creativas, tal como lo proponen los lineamientos curriculares para dinamizar sus prácticas docentes.

Mascaritas Didácticas es una herramienta didáctica y lúdica que favorece y fortalece las competencias artísticas y permite a los estudiantes en edades entre los 6 y 7 años desenvolverse pro-activamente en su desempeño cotidiano a través del juego con imágenes. Es una propuesta lúdica de fácil manejo para el docente que enseña en el grado primero,

porque le permite a través del juego con máscaras, desarrollar en los niños la percepción y la comunicación como base de un aprendizaje significativo, convirtiéndose en un complemento efectivo que dinamiza los procesos de enseñanza en el área de artística u otras áreas y favorece además, el encuentro entre el maestro, el alumno y los alumnos entre sí. Es un libro-objeto cuyo impacto social permitirá a través de un trabajo con imágenes, de carácter lúdico, novedoso e incluyente; fortalecer la convivencia, la interacción y promover el trabajo en equipo.

Los conversatorios que suscitan las actividades propuestas para el maestro, permiten la interacción con el medio, el reconocimiento de su mundo, la creación de otros a partir de lo visto e imaginado en clase, la capacidad para hablar en público, comprender y simbolizar su propio mundo. También se convierte en una propuesta de unificación del aprendizaje para generar percepción y permite al niño en treinta sesiones aproximadamente, compartir imágenes, tocarlas, verlas, oír las, olerlas relacionarlas con otras, abstraer y con base en ellas, crear personajes y representaciones a partir de las ya observadas. Una estrategia que será aprovechada por el maestro para que desde la inducción, facilite la vivencia de los lenguajes artísticos a partir de experiencias concretas vividas en el aula y vaya involucrando al niño en la etapa de la abstracción.

Esta propuesta didáctica contiene, además, una guía de meta-cognición que ayudará al maestro a hacer aplicación efectiva de estrategias posibilitadoras del desarrollo de competencias en el área de artística desde los lenguajes artísticos, permite además la integración de conceptos con otras áreas a través de la ejercitación de todos los lenguajes artísticos, como lo proponen los Lineamientos curriculares.

Planteamiento del problema.

La observación y el encuentro en las mesas de trabajo con docentes de artística de la Institución Educativa San Luis Gonzaga, da cuenta de que muchos de ellos basan su planeación de clase en los textos escolares que encuentran en el mercado o en experiencias con trabajos manuales: tejido, pintura, dibujo entre otras; es común hallar además, que trabajen el área de artística a partir de planchas y formatos propuestos por dichos textos escolares; donde la mayoría de las veces, sólo está orientado al trabajo hacia las artes plásticas, descuidando, no sólo el desarrollo de otros lenguajes artísticos, sino también, el juego y la estimulación de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición y gusto, que le permiten al niño valorar de manera integral, la realidad física del entorno .

Se le suma a esta situación, que los docentes que orientan el área en el grado primero no son licenciados en Educación Artística, muchos de ellos tienen formación en otras áreas, como licenciados en básica primaria con énfasis en matemáticas o en ciencias naturales, por ejemplo, lo que no permitirá aplicar adecuada y efectivamente los recursos didácticos y metodológicos específicos para el área de artística, lo que deriva además en el desconocimiento de propuestas que favorezcan el desarrollo de los lenguajes artísticos y potencien habilidades de percepción y comunicación en sus estudiantes.

Lo anterior va en detrimento de las competencias artísticas y de los aprendizajes significativos obligatorios para el área, según el Ministerio De Educación Nacional. En ocasiones la institución o las mismas familias resuelven esta situación matriculando a los niños en clases extraescolares de arte, acudiendo a casas de la cultura o contactando profesores particulares; sin embargo, hay estudiantes de bajos recursos económicos que no cuentan con ambientes familiares que apoyen los procesos formativos y artísticos, ni propician una estimulación adecuada para que las competencias comunicativa y sensible se fortalezca.

Son varias las contingencias que entorpecen la efectiva orientación de la educación artística en el escenario escolar, las cuales han sido develadas en los lineamientos curriculares, donde se menciona el desconocimiento de la importancia de la educación artística por parte

de la comunidad educativa en general. De allí la importancia que tiene para el maestro que enseña el área de artística con estudiantes de primero, a acceder a los recursos teóricos, metodológicos y didácticos necesarios, para desarrollar y fortalecer la percepción, las competencias comunicativas básicas y la proactividad de su cotidianidad.

¿Cómo implementar una estrategia didáctica que fomente las competencias artísticas, en los docentes y estudiantes del grado primero de la Institución Educativa San Luis Gonzaga del Municipio de Copacabana?

OBJETIVOS

Objetivo General

Presentar la estrategia didáctica *Mascaritas Didácticas* como un medio para fomentar en el aula las Competencias Artísticas de sensibilidad, apreciación estética y la comunicación, en el grado primero de la Institución Educativa San Luis Gonzaga de Copacabana.

Objetivos Específicos:

- Diseñar el libro objeto *Mascaritas Didácticas* y la guía para el maestro, que contribuya al fomento de las competencias de sensibilización, apreciación estética y comunicación.
- Implementar con Maestros y estudiantes del grado primero de la I. San Luis Gonzaga, el libro objeto *Mascaritas Didácticas* y las estrategias didácticas para su aplicación.
- Describir de qué manera el libro-objeto *Mascaritas Didácticas* contribuye al desarrollo de las competencias artísticas.

ANTECEDENTES

La educación artística en Colombia

La escuela es un espacio donde se favorece la interacción del niño con otros sujetos activos partícipes y responsables de su crecimiento integral; aquí se vivencian experiencias desde los diversos ámbitos o dimensiones del ser: social, psicológico, cognitivo, estético, espiritual, físico y comunicativo, que ponen a prueba su capacidad de adaptación, asimilación y transformación de los estímulos que le llegan, no sólo desde el espacio educativo, sino también desde el contexto externo. Estas experiencias que se propician, deben ir encaminadas a la búsqueda no sólo del fortalecimiento cognitivo sino también de las competencias sensible y comunicativa para que se logre un desarrollo integral equilibrado.

De allí que sea importante, enfocar todas las estrategias didácticas, metodológicas, los procesos cognitivos y sociales en la búsqueda del desarrollo integral del estudiante, para convertir este espacio donde el niño permanece gran parte de su tiempo, en un lugar de formación, de desarrollo de habilidades y competencias que le permitan descubrir, emplear o comprender el mundo donde vive. Por consiguiente, es responsabilidad del maestro junto con los demás actores, facilitar o permitir que en estos espacios escolares, todo esto se pueda dar. Es entonces donde

la aplicación de la propuesta Vigostkiana adquiere sentido cuando afirma que el objetivo de la escuela es alcanzar la zona de desarrollo próximo. Ese conjunto de avances que se hacen posibles a través de la intervención de profesionales, pero que no se alcanzarían si estos no actúan. Ese es justamente nuestro trabajo como educador, lograr que los niños progresen más y que su desarrollo sea más equilibrado que si no hubiera acudido a la escuela. (Zabala, 2006, pág. 26)

Consecuente con estos preceptos, en la Ley 115 del 8 de febrero de 1994, donde expide la Ley General de Educación, propone en el artículo 23 establecer como área obligatoria y fundamental del conocimiento, el Área de Artística para el logro de los fines y objetivos de la educación Básica; una disciplina de gran importancia, que se deberá ofrecer en todos los niveles de enseñanza de las instituciones educativas de carácter público o privado. Luego, mediante el decreto 1860, del mismo año se reconoce y reglamenta también como área fundamental la Educación Artística dentro del Plan de Estudio. (MEN, 1994)

Posteriormente el MEN (1994) expide los indicadores de logros como orientación general a seguir, en los procesos significativos que deben fortalecerse en el área; entre ellos la reflexión crítica, la sensibilidad, la creatividad, la transformación simbólica del mundo, el sentido de pertenencia, la identidad cultural, la valoración de sí mismo y del entorno entre otros. También reconoce la importancia del área en la formación integral del niño poniendo como relevante dentro de su plan de estudios, el logro de los objetivos de la educación básica en el ciclo de primaria.

Del mismo modo, 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. (MEN, 2010, pág. 7-8)

Estos objetivos propuestos para tal fin, son evidentes en los artículos 21 y 22 de la Ley 115 contemplados en los literales y l y k respectivamente que rezan:

l) La formación artística mediante la expresión corporal, la representación, la música, la plástica y la literatura.

k) La apreciación artística, la comprensión estética, la creatividad, la familiarización con los diferentes medios de expresión artística y el conocimiento, valoración y respeto por los bienes artísticos y culturales. (MEN, 1994)

De allí el deber y la responsabilidad que tienen todos los actores que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje, de velar por que en las instituciones educativas del país, sirvan de manera responsable las áreas obligatorias y fundamentales, propendiendo siempre a la consecución de los fines y objetivos propuestos, y que los maestros busquen en los Lineamientos Curriculares de las áreas, las líneas conductoras y las herramientas para que orienten su área de manera efectiva.

De igual forma, desde el PEI, cada institución educativa, deberá velar por que se cumplan estos fines de manera que se emprendan proyectos integrales, que generen resultados óptimos en favor de la comunidad y que busquen con equidad, coherencia, pertinencia y eficiencia que los niños y jóvenes se beneficien y logren las metas que se han propuesto en este proceso de enseñanza aprendizaje.

MARCO TEÓRICO

Categorías

La didáctica de la Educación Artística.

- Estrategia didáctica para el área de Artística
- Los recursos didácticos.
- Los recursos lúdicos-didácticos en la infancia

Competencias artísticas

- Competencia de sensibilidad.
- Competencia de comunicación.
- Competencia de apreciación estética.

Construcción de un libro objeto

- El libro objeto.
- La máscara.
- La imagen.

La Didáctica de la Educación Artística.

El término didáctica es definido etimológica e históricamente como “el acto de enseñar, palabra griega de la que se deriva “didaskhein”, que significa enseñar, instruir, educar”. (Carrasco, 2004) Un término que nos remite, según sus significados, a la acción, al evento práctico de enseñar en pro de un objetivo deseado, un concepto que tiene el propósito dentro del marco de la enseñanza de producir reacciones en un individuo, y como lo dice Carrasco (2004), “buscar su perfeccionamiento y generar una manifestación inmediata en el aprendizaje.”

Desde la perspectiva artística, la didáctica se puede concebir como un medio para lograr el aprendizaje desde experiencias cotidianas vividas por el niño en su contexto inmediato, el cual puede estar constituido por su hogar y por todos los espacios de la escuela donde se generan prácticas desde los diferentes lenguaje artístico como las plásticas, la música, el teatro, la danza, la literatura y la expresión corporal. Todos estos lenguajes, buscan que los alumnos participen de las propuestas, vivencien el arte, fortalezcan el desarrollo de la creatividad, la escucha, el respeto, la tolerancia, el fortalecimiento de la percepción, la sensibilidad, el pensamiento divergente y el sentido de pertenencia por su contexto y por los valores artísticos culturales de su entorno.

De allí la importancia que debe tener para el maestro, conocer la didáctica del área que enseña y prepararse para ese acto de enseñanza-aprendizaje, porque de su habilidad y de las estrategias que implemente en el aula, será productivo o no, el resultado que obtenga y la capacidad de aprendizaje que pueda conseguir en sus estudiantes. Este ejercicio de enseñar e instruir, favorece una relación dinámica, pro-activa entre maestro-alumno, que se convierte en un medio para que las propuestas o experiencias que surgen desde la didáctica, se transformen en un vehículo que una, potencie y enriquezca ese acto mágico y enriquecedor de enseñar.

En el área de la Educación Artística, la didáctica también se convierte en una experiencia práctica, que combina la teoría propia del arte, con acciones específicas, lo que favorece el disfrute y el reconocimiento de las características de otras cultura, además de la construcción de su identidad y la reafirmación de su personalidad, mediante la identificación y expresión de sus gustos personales.

La artística favorece también, el descubrimiento de las posibilidades y limitaciones propias de cada ser, el fortalecimiento de la confianza y seguridad en sí mismo para expresar sus propios puntos de vista con libertad, la capacidad de tomar decisiones, de ceder el turno de escuchar con paciencia, de reconocer y acoger, de manifestar actitudes de solidaridad y de expresión libre y sin coacciones de sus sentimientos y apreciaciones.

La didáctica retoma además, elementos como la imagen, la imaginación y la creatividad para propiciar el aprendizaje práctico en la Educación artística. En palabras de Viadel (2003) refiriéndose al aporte del pedagogo ruso Vigotsky (1996) en su obra *La imaginación y el arte en la infancia*, dice:

La didáctica defiende el uso de la imaginación como elemento necesarios para la formación integral y aboga por una enseñanza del arte basada en experiencias artísticas introducidas con mayor precocidad posibles, no forzada ni inducidas por el adulto. Afirma también en el mismo texto, que la imaginación es clave para el conocimiento artístico y oportuno para la reproducción de experiencias estéticas libres. (pag.197)

Todos estos elementos didácticos planteados por el MEN para el área son tomados por la propuesta que quiere mostrar la estrategia *Mascaritas Didácticas*, porque busca implementar desde la representación, la exploración artística y el juego, el desarrollo de competencias en los niños de la Institución Educativa San Luis Gonzaga, del grado primero, y favorecer el encuentro lúdico con las máscaras, propiciando con ello la búsqueda

de un equilibrio entre los elementos cognitivos y el aspecto sensible y expresivo del niño y la niña.

Estrategia didáctica para la educación artística.

En la actualidad la enseñanza de diferentes áreas se ha transformado gracias a los avances en investigación que realizan diversos profesionales en educación y en otros campos, los cuales reflexionan sobre el quehacer del docente y sobre la manera como los estudiantes aprenden. Es por ello que muchos maestros incorporan en su práctica pedagógica, estrategias didácticas que garantizan buenos procesos tanto en la formación del estudiante como en los de enseñanza- aprendizaje.

El concepto estrategia didáctica ha sido definido por diversos pedagogos entre ellos el Catedrático de didáctica e innovación educativa en la Universidad de Barcelona, Saturnino de la torre quien define el concepto de estrategia didáctica “sobre la base de estos componentes: perspectiva teórica, finalidad o meta perseguida, carácter adaptativo, realidad contextual, personas implicadas, aspectos organizativos, funcionalidad y eficacia”. En concordancia con lo anterior, Saturnino complementa diciendo que,

el término estrategia lo utilizamos con preferencia por responder mejor a un enfoque interactivo y ecosistémico. La realidad social, educativa, creativa no son lineales, ni rígidas, ni estáticas, sino, por el contrario, se caracterizan por ser complejas, adaptativas, cambiantes, interactivas, deudoras de entornos y contextos socioculturales. Es por ello que el concepto de estrategia responde mejor a nuestros propósitos, entendida como procedimiento adaptativo o conjunto de ellos por el que organizamos secuenciadamente la acción para lograr el propósito o meta deseado.

la concepción del término estrategia didáctica, adquiere un sinnúmero de formas, actividades y propósitos, acorde con las características del contexto para el cual es diseñada, ya que la realidad educativa es compleja por cuanto responde a una diversidad de necesidades según la población con la que se trabaja, las áreas que se imparten, las

características del lugar donde podría ser aplicada, el acervo cultural de la población, entre otras dimensiones que se deben tener en cuenta a la hora de producir o construir una estrategia.

Por otro lado, existen autores que han definido el concepto de estrategia aplicado a la didáctica, dirigiendo su atención a los logros y alcances que un estudiante puede obtener tras interactuar con la estrategia, aducen que “las estrategias instruccionales son un conjunto de procedimientos que un alumno adquiere y emplea de forma intencional con el objetivo de aprender significativamente a solucionar problemas atendiendo a las demandas académicas.” DÍAZ, " F" y" otros" (2002)."

En concordancia con lo anterior Cammaroto, A., Martins, F. y Palella, S. (2003), comentan que

Las estrategias didácticas suponen un proceso enseñanza-aprendizaje, con ausencia o sin ausencia del docente, porque la instrucción se lleva a cabo con el uso de los medios instruccionales o las relaciones interpersonales, logrando que el alumno alcance ciertas competencias previamente definidas a partir de conductas iniciales.

Lo anterior invita a reflexionar sobre la importancia del docente en la mediación de los procesos de aprendizaje del estudiante, puesto que con la cantidad de medios educativos a los que tienen acceso los estudiantes de hoy en día, este podría satisfacer sus necesidades académicas a través de la lectura y los ejercicios que le plantean diversos libros, programas virtuales interactivos y la propia experiencia, guiada únicamente a través de aquellos recursos que se presentan como estrategias didácticas para lograr ilustrarse en algún área.

Los recursos didácticos como mediadores del aprendizaje y el desarrollo de competencias.

Para definir qué es un recurso didáctico se han indagado los aportes de Milagros Sierras Gómez , quien en su texto Diseño de medios y recursos didácticos, describe el concepto como “aquellos instrumentos que por una parte ayudan a los formadores en sus tarea de enseñar y por otra parte facilitan a los alumnos el logro de los objetivos de aprendizaje” De manera que los libros, los álbumes, el tablero de acrílico y el electrónico, el video beam, el computador y los diferentes programas y aplicaciones virtuales podrían ser ejemplo medios o recursos virtuales.

Sierras también determina de manera concisa, las diferentes funciones que presentan los recursos didácticos, propuestos para diferentes fines y elaborados con diversos materiales:

Proporcionar información. Prácticamente todos los medios proporcionan explícitamente información: libros, videos, programas informáticos.

Guiar los aprendizajes de los estudiantes e instruir como lo hace un libro de texto, por ejemplo.

Ejercitar habilidades, entrenar. Por ejemplo: un programa informático que exige determinada respuesta psicomotriz a sus usuarios

Motivar, despertar y mantener el interés. Un buen material didáctico siempre debe resultar motivador para los estudiantes.

Evaluar los conocimientos y las habilidades que se tienen, como lo hacen las preguntas de los libros de textos o los programas informáticos.

En conformidad con los aportes de Sierras, se han encontrado los argumentos del matemático P. Adam (1956) a favor de la utilización de los recursos. El primero proviene de la motivación: "el interés del niño por el conocimiento que recibe está en razón directa con la parte activa que toma él mismo en su adquisición": el segundo entra en la construcción de los conocimientos: "La acción no es sólo una necesidad vital del niño (...),

sino que desde el punto de vista epistemológico es esencial en la formación del pensamiento mismo".

Con lo cual el autor da a conocer la importancia que tiene la autonomía en el proceso de aprendizaje y cómo un recurso didáctico puede potenciar el trabajo autónomo del individuo que tanto favorece los procesos de meta-cognición del mismo.

En el caso de la educación artística se ha encontrado que en diversas instituciones educativas del país se implementan libros de texto de artística de diferentes editoriales como principal recurso educativo para impartir el área. En la mayoría de los textos se puede evidenciar el lenguaje artístico predominante es el lenguaje plástico, es decir que las actividades que realizan los estudiantes se dirigen a guiar el aprendizaje de ciertas técnicas del arte plástico y la historia del arte con sus diferentes autores. Es el caso de la Editorial Ediarte quienes con su serie 'creación artística', proponen un recurso que 'comprende los grados de primero de primaria a noveno de secundaria. Y desde su énfasis de artes visuales facilita los procesos de pensamiento en este campo disciplinar.' Se hace necesario entonces indagar y diseñar otros recursos didácticos que puedan servir como medio para profundizar en otros lenguajes artísticos como la danza, la música y/o el teatro.

Los recursos lúdicos-didácticos en la infancia.

En el mercado existe una variedad de elementos que permiten la interacción del niño con el conocimiento cultural y lo llevan a desarrollar diferentes destrezas para su desempeño cotidiano, podemos mencionar entre ellos los juguetes, los juegos de mesa, los álbumes, los libros infantiles, la naturaleza y la imaginación. De alguna manera todos estos objetos ayudan a los niños a entender su realidad externa. La escuela ha tomado algunos de estos elementos para implementarlos didácticamente, de manera que con su empleo, los niños, adquieran algunos saberes, entiendan conceptos de una manera más concreta y fortalezcan habilidades que requerirán a lo largo de su vida.

En la educación infantil, el docente generalmente dispone de un conjunto de recursos lúdicos como loterías, rompecabezas, disfraces, muñecas, lazos, películas, libros desplegados, álbumes, libros móviles, entre otros; que hacen que el encuentro entre el conocimiento y el niño sea más llamativo y se propicie el desarrollo de diferentes dimensiones del ser. El juego con estos elementos ha sido siempre fundamental en la infancia, en palabras de Vigotsky, “Los juegos son escuela viva del niño, lo educan física y espiritualmente. Su importancia es enorme para forjar el carácter y la cosmovisión del hombre futuro.” (Vygotski, 1996). El juego es una característica intrínseca del ser humano que es más evidente en la infancia pues se convierte en el modo para establecer e interpretar su relación con el mundo.

Gracias a la imaginación, el niño puede darle un sinnúmero de significados a las situaciones que vive y a los objetos que percibe: de repente una simple caja, vista por un niño, se puede convertir, utilizando la imaginación, en una nave espacial o en un televisor. Vigotsky (1996) ilustra esta característica infantil en su obra la imaginación y el arte en la infancia:

El niño, que ve por primera vez un tren, dramatiza su representación, juega a que es locomotora, golpea, silva, tratando de copiar lo que ve y experimenta enorme satisfacción al hacerlo. (...) Adoptando con su cuerpo, en cuanto le era posible, la posición de la rueda, agitaba incansablemente los brazos con las manos dobladas como las palas sujetas a la rueda para sacar la tierra. Pese a la fatiga que le reportaba ese ejercicio gimnástico el niño siguió realizándolo durante todo el paseo por la ciudad y no dejó de hacerlo en la casa y en el patio” en este ejemplo el niño se valió de su propio cuerpo para mimetizar un objeto percibido motivado por la impresión que le genera el tren en movimiento. (pág.86)

Esta capacidad imaginativa lleva al niño a crear historias, a componer canciones, a generar movimientos que representen un objeto o una situación, lo conducen a encontrar un juego en cualquier momento y lugar. Huizinga (1938) define el juego como

Una acción una ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente. (pág.45)

El “ser de otro modo” del que habla Huizinga implica un proceso imaginativo que muchas veces va acompañado de recursos lúdicos; uno de ellos es el disfraz o la máscara ya que permiten modificar la apariencia del niño e incorporar gestos, posturas, voces, situaciones que le van a facilitar adentrarse en una realidad alterna y generar un momento de juego y regocijo.

Las competencias artísticas

Las competencias según lo plantea el documento 16 sobre las orientaciones pedagógicas para el área de Artística del MEN (2010), se definen como: “la habilidad del individuo para responder con diferentes grados de efectividad a un problema de la realidad, poniendo en movimiento diferentes recursos cognitivos, no cognitivos y del entorno. La competencia involucra el uso de conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales. Asimismo, articula capacidades innatas (como la de adquirir un lenguaje) y adquiridas (como los conocimientos)”. (pág. 24)

El MEN (2010) en su afán de buscar el desarrollo integral de sus niños y jóvenes propone que el Área de Artística desde sus objetivos, como lo afirma el documento 16 de los Lineamientos Curriculares, apunte a una formación integral a partir del desarrollo de competencias que desde la apreciación estética, lo sensible, lo comunicativo, desarrollen habilidades cognitivas articuladas e integrales que enriquezcan los procesos comunicativos, matemáticos, científicos y de convivencia que se deben vivenciar en la escuela.

En esta línea, en la Básica Primaria, la Educación Artística también busca el fortalecimiento de las competencias propias del área tales como la sensibilidad, la apreciación estética y comunicación, haciendo énfasis en los procesos de recepción, creación y socialización, basados en el juego y progresivamente en la vinculación del estudiante a las prácticas de los diferentes lenguajes artísticos (MEN, 2010, p.85).

Todas estas experiencias estarán siempre integradas y articuladas a los otros campos del conocimiento a través de ese elemento lúdico esencial que motiva al niño a enfrentarse y experimentar dentro de los diferentes ambientes de aprendizaje.

La sensibilidad estética

La sensibilidad se puede entender como la capacidad del hombre para relacionarse con el mundo real. Es una aptitud o habilidad del cuerpo que permite sentir, disfrutar, percibir, deleitarse y ante todo, contemplar el mundo externo, tocarlo, escucharlo y asombrarse con él. Esta es una de las competencias que debe fortalecer la escuela en todas las áreas del conocimiento, porque el aprendizaje llega precisamente a través de los sentidos, ya que son ellos los primeros que permiten percibir, transformar y comunicarse con ese mundo real que lo provee de todo tipo estímulos.

La sensibilidad estética es definida por el MEN (2010) como “una competencia que se sustenta en un tipo de disposición humana evidente al afectarse y afectar a otros que implica un proceso motivado por los objetos elaborados por los seres humanos en la producción cultural y artística”. (pág.26).

Esta experiencia sensible involucra tanto la información que percibe con los sentidos como la reacción que suscita en el cuerpo de quien lo percibe. La competencia de sensibilidad hace que el niño que está frente a la producción artística, valore las expresiones culturales de su entorno, despierte los sentidos, observe, transforme, asimile, categorice y

simbolice todos esos estímulos que percibe, le dé forma de manera creativa y artística a las sensaciones y percepciones.

Este proceso sensible planteado por el MEN, se fortalece en la propuesta *Mascaritas didácticas*, porque favorece la percepción a través del juego con las máscaras. Los encuentros lúdicos donde la experiencia visual, táctil, olfativa y la evocación activan la experiencia sensible, benefician el desarrollo de la memoria en todos sus ámbitos, logrando afectar positivamente al sujeto que interactúa con ellas; al grado de generar reacciones, evocaciones, emociones e impresiones que puedan permitirle al niño fantasear, criticar, y proponer nuevas experiencias lúdicas que motiven el aprendizaje significativo. Un aprendizaje evidente no sólo desde el área planteada, sino también desde las otras áreas, donde la educación artística se vuelve transversal, por cuanto sus experiencias y competencias permean los demás procesos, favorecen el descubrimiento, la construcción y transformación de conocimiento, el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo y la capacidad de convivir e interactuar con el otro de manera proactiva.

La percepción, producto de esa interacción sensorial, donde los sentidos son los protagonistas que llevan al niño en primera instancia a captar formas, colores, texturas, olores, sabores, movimientos, posiciones entre otras, le permite luego entrar a definirlos, clasificarlos, representarlos, simbolizarlos y resolver e intervenir situaciones en contexto, hacer análisis a través de los datos que ha percibido inicialmente, crear nuevas propuestas a partir de lo observado y relacionarlos con elementos de las diversas culturas y de sus manifestaciones artísticas. Dentro de lo sensitivo y lo perceptivo, la memoria y el conocimiento, nos ayudan a recordar olores y situaciones que tal vez no se repitan nuevamente o nunca logren ser sentidas directamente, yendo al pasado y al futuro al mismo tiempo.

El niño cuando nace es totalmente perceptivo, presenta dificultades para controlar las percepciones, debido al desconocimiento de los estímulos que lo provocan situación que mejora con el pasar del tiempo; pues este posee capacidad para reconocer a su madre,

discriminar la luz de la oscuridad, diferenciar estímulos visuales, seguir con la mirada el movimiento de varios objetos y reconocer algunos colores.

La percepción visual es un elemento de vital importancia para identificar, reconocer, procesar e interpretar la información que llega a través de nuestros ojos de todo aquello que conforma el mundo circundante.

Los indicadores de desempeño generados por el MEN (2010) que evidencian el avance en el desarrollo de la competencia de sensibilidad estética son:

Sensibilidad estética.

- Disfruto al relacionarme con las obras artísticas y ejercicios realizados en clase.
- Descubro las posibilidades comunicativas que me permiten enriquecer mis cualidades expresivas y modifico la naturaleza de la técnica en la búsqueda de una expresión propia.
- Relaciono y exploro las formas expresivas con proyecciones emotivas o anecdóticas propias o procedentes de mi entorno.
- Apropio los ejercicios de sensibilización como forma de analizar, comprender y refinar mi percepción.

La Comunicación:

La comunicación es una de las competencias básicas del área de artística que dispone al estudiante a la percepción, a la apreciación estética de un producto artístico con sus características, a la comunicación gestual o verbal que el sujeto establece con el objeto observado, con el acto representado o con la música producida o entonada. La comunicación también hace referencia al ‘hacer’, tal como lo plantea el MEN (2010):

La comunicación es la disposición productiva que integra la sensibilidad y la apreciación estética en el acto creativo; esta no manifiesta en estricto sentido una comprensión verbal porque implica el dominio de las formas sensibles, irreductibles, al orden del lenguaje como el despliegue de acciones de una improvisación teatral, un ejercicio pictórico o una presentación musical (pág.40).

Esta acción donde el espectador entra en comunicación con las manifestaciones artísticas, interpreta el color, las formas, el sonido, la representación; hace posible los procesos comunicativos, porque la interacción con la obra y con sus creadores, genera un espacio visible de comunicación, de encuentro social, permitiendo entonces que se gesten redes comunicativas que involucran actos comunicativos y expresivos propios del ámbito artístico.

Dentro de este mismo proceso comunicativo propuesto por el MEN (2010) para el área de artística, se evidencian además componentes entre los que está: la ejecución de una obra que hace referencia a la producción, donde se concretiza el saber artístico de manera específica; por otra parte requiere también de un proceso donde la imaginación, la percepción, la creatividad y la afinación de los sentidos juegan un papel importante para la producción de dicha obra, y en tercera instancia, hacerla concreta a través de los instrumentos y técnicas necesarias para hacer evidente el producto artístico y se puedan dar a conocer como lo plantean las orientaciones pedagógicas del área. (Pág.44)

Es importante tener en cuenta que en este proceso comunicativo también está involucrado el proceso creativo e innovador, porque se proponen nuevas estrategias o maneras de representar o simbolizar con formas, gestos o sonidos lo que se siente y percibe a través de los sentidos. Además al ser un gesto no verbal, que comunica y despierta reacciones en el otro, posibilita el inicio de una conversación que no necesariamente debe llevar la palabra para emitir un mensaje. Hay que tener en cuenta que el artista todo el tiempo comunica algo, sus colores impresos, con las notas musicales, con su voz, con la posición del cuerpo en la danza y con sus gestos en la representación de un personaje. Estas, entre otras

manifestaciones, son poderosas formas de comunicación que invita al emisor o productor de la obra artística y al receptor o espectador de la misma a interactuar, codificar mensajes y a significar o entender otros.

Es importante crear estrategias lúdicas didácticas que desarrollen en los primeros años de escolaridad del niño, la capacidad para fortalecer las habilidades comunicativas y ante todo, que estas competencias puedan permitir solidarizarse e incluir al otro, como miembro importante en ese proceso de construcción social.

Dentro de la competencia comunicativa definida desde el arte, se da lugar a los procesos de socialización como elemento fundamental para obtener dicha competencia.

Los procesos de socialización.

La sociedad actual con las permanentes tensiones del mundo contemporáneo, las situaciones que favorecen el progreso de tipo tecnológico, económico, social, político; han permitido que el ser humano se aísle cada vez más del otro, se convierta en un ser poco sensible frente al dolor de sus congéneres y a sus necesidades, todo se vuelve relativo y normal ante sus ojos; donde la primacía desde la modernidad líquida planteada por Bauman (1999), está en interactuar más con los medios electrónicos. Además los encuentros en las redes sociales tampoco favorecen la misma calidad de interacción que se da con el contacto de la mirada o del abrazo, porque está el celular u otro medio electrónico, sobreponiéndose a esta conexión entre personas.

Esta modernidad también le ha dado el poder al ser humano para que a través de las redes sociales agregue o suprima los lazos de afecto en tan sólo hacer un clic, por encima muchas veces de entablar relaciones cercanas, presenciales y/o reales. Son cada vez más notorias en las aulas los casos de conflicto, intolerancia, exclusión, poco sentido de pertenencia

reflejados en actitudes agresivas entre los niños que poco ayudan a ambientes de convivencia positiva en las instituciones. Sin embargo,

La educación Artística, por su naturaleza lúdica, tiene la virtud de facilitar la interacción social de los niños con sus pares; los proyectos grupales, por su parte, favorecen el desarrollo del espíritu de cooperación. Los proyectos de los aprendizajes artísticos en las jornadas culturales de los establecimientos educativos y centros comunitarios promueven decididamente el espíritu de participación social y con este, la solidaridad y el compromiso que reclama la sociedad (UNIMINUTO, p.105).

Lo que demuestra una vez más que el arte es también una oportunidad para que el maestro desde su papel de orientador, sensibilice a los seres humanos que tiene en sus manos, a través de la enseñanza de los lenguajes artístico y haga uso de todas las estrategias didácticas posibles, para que vivan experiencias propias de integración y expresión grupal y como lo expresa el Documento 16 de los Lineamientos Curriculares, aprenda también a reconocer, apreciar estas vivencias en un entorno de convivencia, disfrute e intercambio pacífico, que contribuye al cultivo de valores como la responsabilidad, la tolerancia, el respeto, presentes e indispensables en la vida ciudadana. (MEN, 2010, p. 9)

Permite también la experiencia artística el reencuentro con el otro, donde se fortalece la identidad, la seguridad, la autoestima y estas a su vez se convierten en actitudes de acogida, acciones que junto con la creatividad y demás valores de convivencia potencializan el niño el fortalecimiento de redes sociales basadas en el afecto y el reconocimiento mutuo que favorece el contacto con el cuerpo vivo del otro y con su entorno. Como lo expresa el texto Una aproximación al énfasis en Educación artística de la Universidad minuto de Dios, “es mucho lo que compromete a la educación artística en la preparación de un ciudadano sensible y creativo que se preocupe por el destino del hombre, por sus relaciones sociales, por su hábitat”. (UNIMINUTO, p.105)

Además, esta experiencia se convierte en una oportunidad de comunicación que abre espacios al desarrollo y la interacción social, se identifica con las experiencias de su medio social e interactúa con ellas, las representa, comprende, simboliza y expresa todos esos roles sociales con los que ha interactuado mediante el juego, el modelado el dibujo, la música, el canto o la dramatización.

Los indicadores de desempeño generados por el MEN (2010) que evidencian el avance en el desarrollo de la competencia comunicativa son:

- Reflexiono sobre la finalidad de los lenguajes artísticos y otras manifestaciones culturales en el orden semiótico y formal en contextos sociales concretos.
- Expreso a través de la producción artística y cultural mi individualidad, la relación con los demás y con mi entorno.
- Soy consciente de la producción, transformación e innovación artística a partir del trabajo con las técnicas y herramientas de las disciplinas.
- Controlo la calidad de la exhibición o presentación de mis obras para aprender a interactuar con un público.
- Comprendo y respeto la diversidad artística y cultural desde la interculturalidad y la convivencia. (pag.47)

Apreciación estética

Acorde con lo planteado por el MEN (2010) la apreciación estética

Tiene como función predominante la construcción conceptual. Esta competencia se refiere al conjunto de conocimientos, procesos mentales, actitudes y valoraciones, que, integrados y aplicados a las informaciones sensibles de una producción

artística o un hecho estético, nos permiten construir una comprensión de éstos en el campo de la idea, la reflexión y la conceptualización. De esta forma, la apreciación estética permite al estudiante efectuar operaciones de abstracción, distinción, categorización y generalización, referidas al mundo artístico y a la obra de arte. (pag 35)

Dicho de otro modo la apreciación estética es la competencia que va a posibilitarle al estudiante acceder a un lenguaje artístico y a conocer el contexto, la historia, las técnicas y los personajes del arte. Cuestión que es posible abordar en el grado Primero de básica primaria, mientras se abarquen las temáticas de una manera lúdica y activa.

Existen unos indicadores de desempeño generados por el MEN (2010) que evidencian el avance en el desarrollo de las competencias artísticas

Apreciación Estética.

- Reconozco y analizo los elementos formales y características específicas de los lenguajes artísticos.
- Leo, interpreto y evalúo diversas obras artísticas y otras manifestaciones culturales.
- Comprendo discursos artísticos, reconociendo sus diferentes finalidades, objetos y los ámbitos donde son generados.

Hacia la construcción de una estrategia didáctica a partir de un libro-objeto.

El libro-objeto

Con el ánimo de generar una estrategia didáctica innovadora se recurre a la construcción de un recurso lúdico-didáctico que genera múltiples lecturas entre quienes se acercan a él. Se trata del libro-objeto, un concepto originado en el arte El libro objeto o libro de artistas

tiene una intención puramente funcional, “es una pieza única y autónoma, Puede tener el aspecto de libro, caja, rollo, cinta u otra forma tridimensional Su contenido es igualmente variado: personal, poético, de recuerdo, Filosófico, etc... No es preciso sólo leerlo, se puede tocar, oler, jugar, en definitiva, manipular" Mazoy citando a arroyo. El libro objeto permite al artista múltiples de posibilidades para su elaboración, al abrirse al concepto de objeto.

El término libro-objeto es muy moderno. Se desprender del concepto de libro del artista que es un cuaderno donde un artista plástico decide plasmar sus percepciones del mundo de manera creativa, explorando diversos materiales y formatos. Para su diseño se emplean diferentes técnicas en las que se incluyen por ejemplo: la escultura del papel, el rasgado, la costura, entre otras, y una variedad de materiales como papel, telas, yeso, vidrio, e incluso basura. A pesar de la cantidad de elementos y estructuras con las que el artista forma obra, esta conserva la esencia del libro.

El diseño del libro-objeto permite variar las interacciones que se dan entre libro y lector. Tal como lo afirma Cavagnola citando a duran, **El libro-objeto** también busca una interacción con el usuario, que es notablemente diferente a la planteada por el libro en su formato tradicional. “Se añaden ahora, nuevas formas de lectura semiótica, elaborada a partir de la decodificación de los signos, sea cual fuere la esencia de los mismos, sonora, visual, táctil, olfativa.” (Durán, 2000, p. 24) lo cual da lugar a un despertar de los sentidos, a una experiencia distinta con la lectura que conquista de otras maneras al lector y “se instalan en nuestro entorno, suscitando emociones y vivencias” (Guzmán, 2000, p. 26)

Otro autor rastreado define al libro objeto y lo diferencia del libro común: “Pienso al libro-objeto como un todo pleno de inteligencia, fundado en una idea original y única, que incorpora un recurso extraño a los libros comunes, para multiplicar significados literarios y gráficos” (Schritter, 2005, p.80)

Mascaritas didácticas, la estrategia didáctica propuesta en el presente trabajo de grado, consta de dos elementos. Uno de ellos es el libro-objeto que consiste en una pieza

encuadernada que además de portar un mensaje legible visualmente, se puede jugar con ella, pues contiene una variedad de máscaras con las que el niño puede cubrir su rostro, y representar diferentes personajes. Este producto se posee un carácter lúdico y didáctico, que invita al niño al juego de representación, a la creación y a la socialización, cuestiones tan importantes en la formación infantil.

La idea de hacer un libro-objeto con máscaras surge a partir del 'care-libro' un libro, juguetero y divertido. Ilustrado por el colombo italiano Mateo Rivano que consta de 20 mascaritas encuadernadas, e incluye un afiche que hace parte de la historia. La obra, que al abrirla devela su naturaleza lúdica y que resulta un magnífico regalo para grandes y chicos, reúne representaciones simpáticas y monstruosas de seres provenientes de otros mundos, plasmados en sus páginas a través de una amplia diversidad de técnicas de dibujo e ilustración como son el collage, la tinta, la acuarela, el marcador y la pintura. (la silueta ediciones)

Las Máscaras.

Detrás de la máscara hay una vasta historia que recorre culturas y rituales y que la configuran como un elemento simbólico de gran trasfondo. Para Jonstone (1990):

Una máscara es un dispositivo para expulsar la personalidad fuera del cuerpo y permitir que un espíritu tome posesión de ella. (...) En su cultura original nada tenía más poder que la máscara. Se utilizaba como oráculo, juez, árbitro. (...) En algunas culturas, los muertos se reencarnaban en máscaras. (...) en nuestra cultura no sabemos mucho de máscaras, en parte porque la iglesia las considera algo pagano y trata de suprimirlas cada vez que se puede, pero también porque nuestra cultura es hostil a los estados de trance. (p. 141-142)

De este modo se logra vislumbrar la manera como fue concebida en algún momento la máscara, la cual, al igual que un disfraz le dan al sujeto que se la pone, una característica determinante en su actitud y lo invitan a tomar acciones relacionadas con el aspecto de la

máscara o del traje. Es una forma de entender cómo los objetos que usamos nos configuran, nos resuelven una identidad o un modo de presentarnos frente a los demás.

Luján Marrazzi, A. (2009) en su artículo La evolución de las máscaras y su aporte social, explica cómo a través del tiempo se ha configurado el significado de las máscaras para los seres humanos y encuentra cómo diversas tribus le dan a este elemento un significado espiritual concordando con los aportes de Jonstone quien también menciona la máscara como un elemento sagrado:

Las máscaras (...) Pasó a ser un elemento fundamental de dos creencias religiosas: el animismo y el totemismo. Es decir, que por un lado creían que todo lo que los rodeaba tenía un espíritu, alma o ánima. Y la máscara se convirtió en una especie de fetiche animado, mediante el cual el hombre podía dominar a los espíritus y ejercer una magia poderosa. Por otro lado, algunas tribus adoptaban un tótem, que solía ser un animal, y rendían culto a él con unas grandes máscaras para que cuiden de ellos. Los egipcios utilizaban también máscaras para sus celebraciones religiosas. El ejemplo más conocido es el de la representación de la muerte y resurrección de Osiris.

Posteriormente la máscara pasa ser parte del teatro, según el texto, la máscara fue concebida como un “elemento central de la tragedia griega primero y de la comedia después; estas fueron elaboradas con hojas de la vid con las que se cubrían el rostro los representantes de Dionisius, para representar historias procedentes de su propia mitología: sus mitos” (Oliva, 2010). Durante el transcurso de la historia las máscaras se fueron elaborando en diferentes materiales y utilizadas con propósitos ceremoniales y representaciones escénicas igual que en la antigüedad clásica.

En la actualidad la máscara ha sido asociada con los disfraces y los actores y empleada en carnavales y demás ceremonias de tipo cultural a tal grado que su elaboración también se ha tecnificado buscando que los actores puedan acercarse en su parecido físico al personaje que están representando. Además esta se ha convertido como parte del maquillaje de un actor y como recurso de utilería, que ejerce en el actor la capacidad de transformarse en el

personaje que desea imitar a tal punto que olvida quien es y adopta la personalidad del personaje impostado en la máscara.

En los niños la máscara adquiere connotación diferente a la de la antigua Grecia, esta se convierte en una herramienta lúdica que le permite manifestar sus sentimientos con mayor facilidad que si tuviera el rostro descubierto. Según Cervera (2006):

Las máscaras se convierten para ello en un instrumento de desinhibición, pues muchos niños son capaces de hacer tras la máscara lo que no se atreven a cara descubierta y también son según él:

- Motivo de juego y fantasía, por la variedad que puede interpretar un mismo actor cambiando de máscara, con ella y sin ella.
- Solución a las dificultades que ofrece la representación de animales, seres monstruosos, avaros, brujas..., siempre difíciles de caracterizar.
- Ocasión para ejercitarse en la plástica con la construcción de máscaras. Se pone así de relieve el carácter interdisciplinar de la dramatización y del teatro.
- Recurso para eliminar características personales de los actores que, gracias a las máscaras, pueden aparecer formando coros uniformes o grupos impersonales.
- Elemento transformador del actor. Gracias a la máscara un papel masculino puede interpretarlo más fácilmente una chica y viceversa.

Lo fundamental de todo lo anterior expresado por Cervera es que la máscara es un instrumento lúdico que siempre va a posibilitar el juego, la imaginación y la creatividad en el aula, porque le permite al niño transformarse y caracterizar el personaje que desee, el ocultarse tras la máscara, también le da ese aire de misterio y de juego, explícito en las muestras incipientes de juego, que se pueden evidenciar en el niño desde sus primeros meses de vida y a lo largo de su niñez; lo que facilita su incursión en el aula y en las clases por ser un objeto conocido y de fácil manipulación.

La máscara como recurso lúdico didáctico.

En el juego de roles, en la dramatización, en los actos escolares donde está presente la personificación de un personaje, la máscara ejerce un gran papel por cuanto puede asumir un personaje, introyectarlo y apropiarse de gestos, actitudes y comportamientos propios del objeto que representa. Permite además desde la representación y el manejo de la expresión corporal, favorecer el desarrollo de la capacidad de apreciación y utilización del lenguaje en todas sus manifestaciones, como un medio para que el estudiante se exprese de manera artística y estética o simplemente para que actúe y represente experiencias vividas en la cotidianidad.

La dramatización y/o representación en el aula con la máscara, permite además el trabajo colaborativo y la comunicación que no necesariamente como se ha dicho en otros apartes de este marco teórico, necesita de la palabra para comunicar una situación

el drama es esencialmente interacción, la lengua, no es sólo un instrumento funcional, sino también una forma de comportamiento social y en el drama el alumno desarrolla sus habilidades de comunicación dentro de un marco más amplio, acercándose más a las situaciones comunicativas que se producen fuera del aula.
(Barroso y Fontecha)

De este modo, favorecer la representación de personajes a través de las máscaras, lleva consigo el ejercicio del trabajo en equipo, el juego como herramienta para ayuda al encuentro con los demás, la comunicación asertiva, la cooperación, la autonomía, la integración rápida al grupo, la pérdida del temor de representar un rol o actuar en público. Todo esto provoca e invita al niño a motivarse y animarse al trabajo de tipo cognitivo y lógico que se desarrolla en el aula.

Existen otros trabajos donde se destaca la máscara como un objeto de desinhibición y como un elemento que podría aportar a la construcción del ser, ya que permite el juego con distintos personajes, definidos por los rasgos y los estereotipos de personalidades que contiene la máscara. Este juego además de dar la posibilidad de generar diversos

personajes con características definidas, promueve la creación de historias ficticias y la interacción creativa con el otro y con los objetos.

Matoso (1993) en su experiencia como profesional del campo de la psicología ha utilizado las máscaras como una herramienta terapéutica, según ella “en el proceso de ir construyendo la máscara hay etapas significativas que están ligadas a la construcción-deconstrucción de la propia imagen” (p.73) definiendo así una relación directa entre las máscaras que nos ponemos o que construimos y la autoimagen. Matoso (1993) agrega que

el potencial de las máscaras está en su mismo fluir, en la posibilidad de conectarse con un área enmascarada (...) en ese ‘cobrar vida’ la máscara vivifica áreas relegadas, débiles o muertas. Esto produce una redimensión del equilibrio corporal establecido. El cuerpo adquiere poder, fuerza, alegría, rostros y aspectos que no tenía. (p. 73)

El trabajo de Matoso resulta enriquecedor para el proyecto *Mascaritas Didácticas* porque le da una nueva dimensión a la utilización de máscaras en el aula; la máscara como un elemento que favorece la comunicación se puede tornar en ese producto que expresa las tensiones, los sentimientos, las metas del ser humano que la usa y que de repente puede darle la cara a todo lo que hay en su interior para transformarlo o potenciarlo. La máscara además “puede ser considerada un particular medio de transporte con el cual se puede (..) desandar un camino arduamente transitado, para iniciar otro.” (Matoso, 1993, p.74) El estudiante podrá atreverse a encontrarse con ‘lo otro’ que hay dentro de sí y probar diferentes voces, gestos, posturas y movimientos, con el fin de expresar de múltiples maneras sus intenciones, su historia y su percepción de la realidad.

El libro-máscara como posibilitador de múltiples lecturas de imagen.

Vivimos en una cultura de la imagen. Los ojos son quienes toman el liderazgo sobre los demás sentidos para movernos por el mundo. La imagen tiene el poder de influir sobre la

psicología del ser humano, llevándolo a tomar decisiones en diferentes ámbitos de su vida porque la imagen conmueve, evoca, provoca, confunde, guía, persuade, disuade, impacta, enseña, comunica.

La imagen al igual que la palabra afecta y configura al hombre como individuo y a la sociedad, pues se convierte en un medio de comunicación, utilizado desde el surgimiento del hombre, tal como lo afirman Maria Carla Prette y Alfonso De Giorgis en su texto *Comprender el arte y entender su lenguaje*:

“El hombre comenzó a utilizar las imágenes para comunicarse con sus semejantes desde tiempos prehistóricos, cuando aún no conocía la escritura. (...) De cualquier modo, tenían un significado, contenían un acervo de pensamientos, sentimientos y percepciones. Algunas de aquellas imágenes han llegado hasta nosotros y, en la distancia del tiempo, nos permiten conocer la sensibilidad de quien realizó; en ocasiones nos ayudan a comprender la forma de pensar y sentir en una época. (...) El lenguaje de las imágenes es directo, rico y potente. Como ocurre con todos los lenguajes es necesario, sin embargo, aprender a conocerlo, de otra forma, la imagen permanece <<muda>> y no se realiza la comunicación.” (Pág. 5)

Es por ello que la escuela ha empleado la imagen para finalidades didácticas. Un ejemplo es la utilización de la imagen en la enseñanza de la lectoescritura, al asociar las palabras con los dibujos que las representan. También se utiliza para ilustrar de manera sencilla todos los procesos y las lógicas de la naturaleza, porque la comprensión se logra cuando logramos crear imágenes mentales de las cosas y los acontecimientos. Hernando Sánchez Zuluaga en su texto *imagen una mirada por construir* define la imagen como:

“argumento de autoridad, de evidencia y demostración. La imagen significa presencia, sustento a la vista, narra cuenta una historia, avanza en órdenes cronológicos, lineales o no, presenta acontecimientos en los cuales la acción y el movimiento se convierten en narración. La imagen por defecto, describe y lo hace

del modo más cercano a la realidad, mostrándola, poniéndola a los ojos de un espectador.” (Pág.54)

La introducción de recursos didácticos al aula que promueven la lectura de imágenes generan resultados positivos en la activación de los diferentes dispositivos para el aprendizaje, es decir, se utilizan para la memorización, para captar la atención del estudiante, para influir sobre su motivación y despertar la curiosidad de los mismos. Héctor Gerardo Sánchez Bedoya, magister en comunicación educativa, aduce en uno de sus artículos que

“El uso apropiado de la imagen produce en los estudiantes mensajes de fácil recordación frente a aquellos que son emitidos verbalmente: la fotografía, el cine, la televisión y el computador, entre otros, utilizan la imagen como medio para transmitir mensajes, que aplicados bajo estrategias pedagógicas apropiadas en el aula, posibilitan la enseñanza y el aprendizaje de una manera más agradable y significativa; en consecuencia, tiene validez el pensamiento del semiólogo italiano Umberto Eco (1968) cuando propone que la imagen se ha constituido en el medio para conducir la educación de los pueblos.”

MARCO METODOLÓGICO

El presente trabajo de grado está enmarcado en el enfoque cualitativo, ya que los actores del proyecto son estudiantes-maestros y su centro de atención son las estrategias didácticas encaminadas al desarrollo de las competencias, porque son los investigadores los que interactúan con el objeto de estudio, en busca de una comprensión interna del mismo.

Dado que, la problemática del proyecto investigativo surge en el contexto pedagógico con el cual se interactúa directamente, es necesario denotar este proyecto dentro del diseño de Investigación Acción Educativa, debido a que el trabajo se centra en los procesos de comunicación, sensibilidad y apreciación estética como experiencia cotidiana en el aula, donde se cuenta con la participación de todos los actores involucrados en el.

Además desde la perspectiva de este diseño metodológico, se llega a comprender la práctica educativa y a transformarla, alcanzando una clara reflexión de la acción pedagógica, todo esto, con el objetivo de obtener una solución concreta de un problema real mediante diferentes instrumentos que se permiten aplicar dentro de este diseño.

Teniendo claro que, es una investigación con un enfoque cualitativo bajo el diseño metodológico de Investigación Acción Educativa, se plantea el objetivo general de este proyecto que es: Presentar la estrategia didáctica *Mascaritas Didácticas* como un recurso para fomentar en el aula las competencias artísticas de sensibilidad, apreciación estética y la comunicación, en la Institución Educativa San Luis Gonzaga de Copacabana. Se hace evidente que este proyecto está encaminado a comprender el fenómeno educativo, redimensionarlo e introducir en él cambios orientados a mejorar los niveles de comprensión de la educación artística.

Para la aplicación de la estrategia didáctica, se tienen en cuenta los siguientes momentos o fases:

En la primera fase, se dibujan y pintan 20 rostros de diversos personajes, entre ellos: animales, personas famosas, pinturas de diferentes estilos pictóricos, gente de diferentes regiones del país y objetos con técnicas mixtas sobre cartulina opalina. Además, dentro de esta primera fase, se planean unos talleres de capacitación para docentes con una serie de actividades creativas y recreativas organizadas a modo de estrategia didáctica que fomenten el desarrollo de las competencias artísticas, permitiéndole al docente dinamizar su práctica e involucrar los lenguajes artísticos en el área de educación artística.

La segunda fase consiste en capacitar en una jornada pedagógica a los docentes de primero, encargados de la orientación del área de artística, sobre las competencias de sensibilidad, apreciación estética y comunicación, que deben fomentarse desde el área, igualmente se les muestra a los maestros algunas estrategias para la correcta utilización del libro-objeto *Mascaritas Didácticas*. Se realiza con ellos una demostración de cómo se realizan las estrategias didácticas para lograr el fomento de las competencias antes citadas; de modo que los docentes puedan incorporarlas en su práctica.

En la tercera fase se realiza el taller de aplicación de la estrategia didáctica '*Mascaritas Didácticas*' por parte de los maestros de primero. En este momento, los investigadores realizan observación del evento pero no entran a participar en él. Se escoge un Grupo piloto de 23 niños, con los cuales, los docentes aplican el libro objeto, observándose reacciones ante los diferentes estímulos, y las preguntas que formulan ante la realización de las actividades.

Se trabaja con el libro objeto cinco horas semanales durante tres semanas seguidas y, posterior a cada aplicación, se realiza una entrevista colectiva a los maestros, con el fin de evaluar los resultados obtenidos durante la utilización del recurso propuesto. Igualmente se toma nota de las observaciones realizadas por ellos, atendiendo sugerencias, puntos de vista y aprendizajes obtenidos desde ambas partes, alumno- maestro.

Como producto se entregará la propuesta de diseño del libro-objeto *Mascaritas Didácticas* y el taller para docentes del grado primero. Dentro de los alcances futuros que se tiene para este libro objeto, está la posibilidad de trabajarlo con otras áreas o disciplinas orientadas en el grado primero, favoreciendo con esto también los aprendizajes significativos, la inclusión y la convivencia.

Técnicas e instrumentos de investigación

Ahora bien, las técnicas que utilizadas para la recolección de información y diseño del libro-objeto y taller de capacitación para docentes, son pertinentes con todo lo anteriormente planteado. Por esto se considera que la técnica que más favorece la compilación de información es la entrevista colectiva a los docentes y a los estudiantes.

La entrevista implica que el objeto estudiado, es visto por las diferentes perspectivas de los sujetos involucrados, buscando principalmente, la comprensión del mismo, de manera holística, de modo que se lleva a una clara relación entre el investigador y el objeto de investigación en este caso maestro-estudiante, maestros-estrategia didáctica y maestro-investigador-maestro de primaria.

Se emplea además el diario pedagógico de memoria, como herramienta para registrar la recolección de material, a través de la técnica de observación participante; se describe en el diario, la experiencia vivida durante el periodo de tiempo que dura el trabajo de grado, anotando la interpretación de comentarios, ideas, preguntas, especulaciones, sentimientos y sensaciones del propio maestro que aplica el libro objeto. Se complementa esta recolección de la información con un registro visual fotográfico de las actividades que se realicen durante la implementación.

En cuanto a la técnica de verificación de efectividad, se emplea la entrevista colectiva conformado por los maestros del grado primero, donde se permite comprender las maneras cómo los participantes experimentan la estrategia didáctica *Mascaritas Didácticas* y los beneficios que pudieron observarse en la aplicación del texto, además de su pertinencia para trabajar en el aula las competencias artísticas.

Para la entrevista colectiva se utilizan instrumentos como 3 grabadora de voz y 2 cámaras fotográficas para registrar el uso que se hace del libro objeto y la manera como los docentes aplican las estrategias didácticas propuestas, se registra también, las

apreciaciones que los maestros hacen del libro objeto, de lo pertinente que es para el área y el logro del propósito para lo cual fue elaborado.

Se aplican además preguntas abiertas que permitan que los entrevistados puedan expresarse con libertad sobre tres ejes fundamentales tales como:

- La utilidad de la estrategia didáctica ‘Mascaritas Didácticas’
- Los aportes pedagógicos que puede ofrecer el libro-objeto en el área de artística
- El aporte de la estrategia didáctica al fomento de las competencias artísticas.
- Sugerencias para mejorar la herramienta didáctica.

Población

El proyecto de investigación se desarrollará en la Institución Educativa San Luis Gonzaga del Municipio de Copacabana Antioquia, con los docentes del grado primero y beneficiará además a los estudiantes de este grado. Este establecimiento educativo está ubicado en Calle 50 No. 62 – 78 Barrio La Misericordia, en el casco urbano, a cinco cuadras del parque municipal; vecino del Complejo Polideportivo, la urbanización Rosa de los Vientos y el barrio El Pedregal.

La institución educativa cuenta con una población estudiantil es de 1.088 estudiantes provenientes de familias con nivel socioeconómico 1, 2 y 3 según el SISBEN, estos estudiantes, proceden de las veredas Cabuyal, el Noral, Granizada, de los barrios La Pedrera, Las Vegas, Villanueva, La Misericordia, Cristo Rey, El Pedregal, Fátima, Machado; las urbanizaciones Rosa de los Vientos y Posada de los vientos; algunos jóvenes vienen del municipio de Bello y otros muy pocos del barrio Santo Domingo, comuna de Medellín.

Los beneficiarios del proyecto son los 9 docentes que orientan el área de artística en el grado primero porque tendrán un recurso didáctico empleado para el trabajo en el aula; ellos tendrán la posibilidad de implementar durante sus clases el libro objeto didáctico “Mascaritas Didácticas”. La intención de trabajar con los docentes es para mostrarles otro recurso didáctico que sirve de complemento al block de trabajo, que ayuda al fomento de las competencias artísticas de sensibilidad y comunicación, que permite el trabajo con los otros lenguajes artístico y cómo a través de las orientaciones didácticas de la guía, se pueden conseguir los logros y fines propuestos, los lineamientos y las exigencias del Ministerio para este ciclo de la básica primaria y para el área; por ser esta la principal falencia detectada en la institución.

Además, se beneficiaran los 146 estudiantes del grado primero de la institución, porque son ellos quienes recibirán de sus maestros este recurso didácticas y vivenciaran de manera

acertada y acordes a su edad y desarrollo cognitivo, las estrategias didácticas propuestas por el libro objeto, experiencias que no sólo beneficiaran el desarrollo de los procesos del área, sino también, los de las otras dimensiones trabajadas en el aula.

ANÁLISIS Y TRIANGULACIÓN

El siguiente análisis presenta una reflexión a partir de la aplicación de la estrategia didáctica titulada *Mascaritas Didácticas*, cuyo propósito es fomentar las competencias artísticas de sensibilidad, apreciación estética y comunicación, en la Institución Educativa San Luis Gonzaga de Copacabana. En esta oportunidad, se verifica si los datos recopilados permiten evidenciar la pertinencia, coherencia y eficiencia de la estrategia didáctica, mostrando el alcance de los objetivos planteados inicialmente para el desarrollo del proyecto.

Las observaciones hechas durante la aplicación de la estrategia y los aportes dados por los maestros y estudiantes, dan muestra de que la estrategia *Mascaritas Didácticas*, presentó nuevas oportunidades para cualificar los procesos de la enseñanza de artística en la Institución Educativa San Luis Gonzaga, permitiendo que el área tenga otro estatus como lo afirman los docentes:

“Yo siento que estamos llevando la educación artística a otro nivel, porque nosotros siempre estamos basándonos en lo que es colorear, recortar, rasgar, punzar, trabajar cuadrícula, hacer dibujo libre, con el libro objeto y la capacitación, es llegar a otro nivel y salir de ese paradigma y mirar la artística desde la parte creativa y mirar la conexión que tiene el individuo en todo momento con esa parte artística del ser humano”. (Maestra 6).

Objetivos del trabajo de grado

En cuanto a los objetivos propuestos para este trabajo se puede observar, que el objetivo general que consiste en proponer una estrategia didáctica para el fomento de las competencias artísticas en el grado primero, se pudo alcanzar en gran proporción, por cuanto los docentes de la Institución Educativa San Luis Gonzaga, tuvieron en sus manos el

libro Objeto *Mascaritas Didácticas*, además de las orientaciones para usar el libro, contenidas en la Guía para el Maestro y los espacios necesarios para implementarlo e intervenirlo.

Con relación al primer objetivo específico que requiere dibujar y seleccionar imágenes acordes a las necesidades e intereses de los niños, se cumplió a cabalidad. Se propuso un libro-objeto que contiene 20 imágenes pintadas a mano, con una técnica mixta. Las imágenes, que presentan colores llamativos y personajes acordes a los intereses y gustos de los niños, lograron captar la mirada de sus destinatarios, favoreciendo su uso y el disfrute al máximo de éste recurso. Se pudo observar que despertaron mayor interés las imágenes de animales y la de personajes cercanos al mundo fantástico y cotidiano de los niños con quienes se realizó la muestra, que las relacionadas con la historia del arte.

Además, se incluyeron otras pinturas de frutas y personajes representativos del mundo artístico, musical y actoral, cuyo propósito era permitir el trabajo perceptivo y lograr paulatinamente vincular al niño con la competencia de apreciación estética y los conceptos del área, necesarios para hacer lectura y comprensión de estas manifestaciones artísticas, tradicionales de su contexto y de otros. (Ver anexos).

Se presentó a los docentes una serie de talleres y orientaciones metodológicas que les permitieron aplicarlas en el aula de manera lúdica, buscando siempre contribuir con las competencias de sensibilidad, apreciación estética y comunicación, propuestos en el libro-objeto *Mascaritas Didácticas*. Con relación a los estudiante, se les abrieron espacios de lúdica y formación artística, para manipular y jugar con el libro objeto, favoreciendo el descubrimiento y el goce del acto creativo en el aula.

El segundo objetivo hace referencia a la aplicación del Libro-objeto *Mascaritas Didácticas* a estudiantes, maestros y directivos docentes de la I.E San Luis Gonzaga, meta que se logró, porque la propuesta fue socializada con ellos y se les dio a conocer los propósitos perseguidos con la implementación de este recurso. El grupo de maestros y estudiantes se

mostraron entusiasmados y comprometidos con el cumplimiento de los propósitos del trabajo investigativo.

Análisis de categorías

Competencia artística

CATEGORÍA	FUENTES	MAESTROS	ESTUDIANTES	ANÁLISIS
Competencias artísticas	Propuesta de un recurso didáctico que fomente competencias Artísticas para el grado primero	Resignificar el área de artística y desarrollar competencias. (Maestra 1)	El libro permite el juego, la pintura, la dramatización el canto.	El MEN invita a desarrollar la percepción a través de la imagen

La competencia según lo plantea el documento 16 sobre las orientaciones pedagógicas para el área de Artística del MEN (2010), se define como: “la habilidad del individuo para responder con diferentes grados de efectividad a un problema de la realidad, poniendo en movimiento diferentes recursos cognitivos, no cognitivos y del entorno. La competencia involucra el uso de conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales. Asimismo, articula capacidades innatas (como la de adquirir un lenguaje) y adquiridas (como los conocimientos)” (pag. 24)

Estas habilidades son las que se deben trabajar en el aula, de tal manera que las estrategias metodológicas y didácticas que el maestro aplique, deben estar encaminadas al desarrollo de competencias que ayuden al estudiante a resolver problemas cotidianos, haciendo uso de

todos los sentidos como mediadores y generadores de experiencias. Esto lo propone el Ministerio de Educación y es lo que se logró alcanzar con la aplicación del libro- objeto *Mascaritas Didácticas*, haciéndose evidente en las respuestas de los niños y de los maestros involucrados en la actividad. Se pudo apreciar además que tanto maestros como estudiantes conciben la propuesta como un recurso creativo y lúdico que favorece el trabajo por competencias artísticas.

La capacitación sobre competencias en el aula fue significativa porque los maestros que orientan la artística en el grado primero, no las conocían, ni mucho menos las fomentaban de manera consciente e intencional. Se evidencia además que la institución carece de recursos didácticos que ayuden al trabajo por competencias en esta disciplina. Una vez se aplican los talleres de capacitación en competencias para el maestro y se les muestra un recurso didáctico que contiene actividades lúdicas, y orientaciones para su uso, se nota la disposición y el entusiasmo tanto del maestro como del estudiante frente a las clases de Artística.

Hay que reconocer que la experiencia en el aula con el libro objeto fue una invitación para que los docentes innovaran, se capacitaran y crearan a partir de esta medio didáctico, otras estrategias que permitan no solo fortalecer contenidos y procesos en esta área, sino permear otras disciplinas obligatorias de enseñanza en la básica, asimismo, el enriquecimiento de las competencias comunicativas, científicas, matemáticas y ciudadanas, logrando que estas áreas dialoguen entre sí, y el conocimiento se construya de manera global, como lo afirman los docentes: “Es un material muy interdisciplinario, es un material didáctico que no solo se puede trabajar en el área de artística, sino que permite, asociarlo con las demás áreas, es un material que también sirve como cultura, o sea es un material que uno lo ve tan sencillo, pero que tiene tantas connotaciones desde la óptica de cada una”. (Maestra 2)

De igual forma, la enseñanza de las artes debe favorecer intencionalmente el desarrollo de la sensibilidad, la creación, la comprensión de la expresión simbólica, el reconocimiento y valoración de las obras y expresiones artísticas y culturales en

los diferentes espacios escolares, porque de esta manera se estarían propiciando el diálogo con los otros y el desarrollo de un pensamiento reflexivo y crítico.(MEN, 2010, pag. 8)

Esto también se logró evidenciar un poco con la aplicación del libro objeto, en la medida en que los estudiante más inquietos lograron enfocarse en las actividades e interactuar en las experiencias propuestas con la misma intensidad como lo hicieron los más tímidos y retraídos.

Así, las artes “generan medios para incidir en la cultura, propiciando la innovación, la inclusión y la conformación de redes y grupos cohesionados a nivel social; lo que favorece una reconstrucción y valoración de prácticas ciudadanas más democráticas, tolerantes e incluyentes.” .(MEN, 2010, pág. 7-8)

Didáctica:

CATEGORÍA	FUENTES	MAESTROS	ESTUDIANTES	ANÁLISIS
Didáctica	Evento práctico de enseñar en pro de un objetivo. Carrasco (2004),(pág)	Herramienta didáctica facilitadora del aprendizaje	Libro con máscaras para jugar y aprender	La Didáctica para el área de Artística es una experiencia práctica de sensaciones.

La didáctica, para la educación Artística se convierte en una experiencia práctica de sensaciones. Este concepto se refuerza con el aporte de Viadel (2003), quién plantea que según Vigotky la didáctica “defiende el uso de la imaginación como elemento necesario para la formación integral y aboga por una enseñanza del arte basada en experiencias artísticas introducidas con mayor precocidad, no forzadas, ni inducidas por el adulto” (pag 197)

Esta concepción de didáctica también es reconocida por los maestros cuando asocian el libro objeto con una herramienta creativa, cuya esencia está en favorecer de manera lúdica el aprendizaje integral y permitir que los conceptos se vuelvan significativos y puedan aplicarse en un contexto.

Es por esto, que desde el aula el maestro debe proponer recursos didácticos y metodológicos adecuados a los procesos cognitivos y sociales del niño, en la búsqueda de su desarrollo integral, para convertir y hacer del aula, un lugar de formación donde el estudiante pueda descubrir, simbolizar y comprender el mundo donde vive. Además como se afirma en el párrafo anterior, es responsabilidad del maestro, facilitar la aplicación de estas experiencias para que todos sus estudiantes las vivencien, aún aquellos cuyo contexto familiar o condición social no lo permite por diferentes razones.

Estos espacios escolares, deben permitir que se pueda desarrollar en el niño la zona de desarrollo próximo como afirma Zabala (2006) citando a Vigotsky:

Ese conjunto de avances que se hacen posibles a través de la intervención de profesionales, pero que no se alcanzarían si estos no actúan. Ese es justamente nuestro trabajo como educador, lograr que los niños progresen más y que su desarrollo sea más equilibrado que si no hubiera acudido a la escuela. (pag.26).

Lo anterior se puede lograr con el libro objeto Mascaritas Didácticas, por cuanto permite que estos espacios de aprendizaje se den.

Sensibilidad

CATEGORÍA	FUENTES	MAESTROS	ESTUDIANTES	ANÁLISIS
Sensibilidad	Disposición humana evidente al afectarse y afectar a otros. (MEN, 2010, p.26).	Es la base de este libro, despierta la sensibilidad en los niños	Es un libro bonito y me gusta mucho, porque tiene dibujos bonitos y uno aprende mucho,	La percepción de imágenes, sonidos y demás estímulos sensoriales contribuyen al aprendizaje significativo

El libro objeto, como proveedor de imágenes que tienen relación con el contexto y con la cotidianidad de los niños, genera gran impacto y favorece la apreciación estética, al igual que los motiva positivamente a participar y a disfrutar de las experiencias propuestas por el docente. Afecta además a cada uno de los sentidos y permite que se generen evocaciones; esto lo confirma la Maestra 2 cuando afirma: “ A partir de la sola observación de un dibujo o de una imagen se realizan diferentes actividades y empieza por la percepción y lo que transmite esa imagen para cada estudiante, entonces estamos trabajando la sensibilidad” o como lo afirma la Maestra 5: “El Libro objeto tiene la fortaleza de hacer que las niñas más tímidas o los niños que encontré en el aula que eran más tímidos, con las máscaras dizque muy avispadas ahí sí, ¡Avemaría, dizque detrás de esa máscara se convirtieron...”

Este proceso de percepción, fortalecido desde la lectura y la interacción con la imagen a través de la máscara, estimula el sentido de la vista, la expresión rítmica con el cuerpo y la exploración de los sonidos del entorno a través de la escucha de los diferentes paisajes sonoros. El MEN (2000) plantea la importancia que tiene desarrollar en el niño la sensibilidad y la percepción desde temprana edad pues con ello se favorece la curiosidad, la capacidad de abstracción de formas, colores, olores, texturas y sabores. (pag.140) Este

propósito es el que busca el libro objeto a través de la relación de las imágenes con el mundo del niño.

A través del juego, de la imagen, del olor, del color y de las formas, el niño puede entender el entorno, relacionarse positivamente con él adoptando y desarrollando competencias o habilidades para su vida. Mascaritas didácticas favorece el movimiento porque involucra el cuerpo de manera positiva, del mismo modo, abre la posibilidad al disfrute, y a la capacidad de contemplar ese mundo externo y asombrarse con él.

Además con los ejercicios de sensibilidad que se propusieron, se trabajaron los conceptos propuestos por los Lineamientos Curriculares emanados desde el Ministerio de Educación, para fortalecer la competencia sensible. Esto permite afirmar que si se conocen estos parámetros de medida y se usa un recurso que favorezca estas actitudes podremos garantizar que los niños de la Institución Educativa San Luis Gonzaga, estén recibiendo elementos necesarios para disfrutar al relacionarse o encontrarse con una obra artística y con los ejercicios que plantea el docente en el aula.

Apreciación Estética

CATEGORÍA	FUENTES	MAESTROS	ESTUDIANTES	ANÁLISIS
Apreciación Estética	Función predominante de la construcción conceptual. MEN, pág 35	“Estamos llevando la educación artística a otro nivel” Maestra 1.	Se Conocen Personajes Del Arte	Se develan prácticas desde el área y se comparan con las suscitadas con el libro objeto.

Al orientar la realización de los ejercicios de apreciación estética, comprobamos que los maestros fomentaban esta competencia de manera superflua y que los ejercicios que

dirigían en clase estaban orientados, en su mayoría, al desarrollo de habilidades motrices, descuidando otras áreas que deben fortalecerse para lograr que la artística deje de ser un cúmulo de experiencias sin intencionalidad lógica, y que apunte a unos logros propuestos por los Lineamientos Curriculares y a unos fines de la Educación.

Se pudo observar que tras la capacitación, las maestras sintieron la necesidad de consultar conceptos relacionados con la historia del arte, la música y otros tópicos necesarios para explicar y abordar lo que está propuesto en la guía. Además al proponer estrategias para implementar el libro objeto con sus estudiantes, realizaron ejercicios de indagación, lo que les permitió acercarse a temas artísticos e incluso integrar la artística con otras disciplinas.

Por otra parte, se pudo concluir que la intencionalidad con la que planeaban las actividades antes de la capacitación, sólo iban orientadas al trabajo relacionado con la plástica, descuidando otros lenguajes artísticos tales como la música, la danza, el teatro. También se hizo notar la necesidad de trabajar con todos los sentidos de percepción, necesarios para leer e interpretar el entorno desde diferentes ángulos. Varios maestros que asistieron a la aplicación de la herramienta didáctica afirmaron: “Nosotros siempre estamos basándonos en lo que es colorear, recortar, rasgar, punzar, trabajar cuadrícula, hacer dibujo libre, esto que estamos haciendo, es llegar a otro nivel y salir de ese paradigma... hay que consultar y leer sobre arte para poder explicarles brevemente a los niños la historia del arte, leer imágenes, los mitos, tener una intención”... Maestra 6.

Lo anterior también lo confirman los niños cuando al finalizar cada actividad decían: ¡Eso es todo ¡ ¡queremos más actividades con las máscaras! , ¡Las clases son muy buenas ¡ ¡Cuando volvemos a trabajar¡ También se pudo ver el disfrute que proporcionaban los ejercicios propuestos por el libro objeto, porque les permitieron recordar, actuar, involucrar en el ejercicio a sus maestros, evocar y asociar las imágenes con los lugares o personajes conocidos. Asimismo les permitió conocer pintores, músicos, actores de teatro y mimos que habían sido vistos por ellos en algún momento de sus vidas y que con el ejercicio se resignificaron. Se trabajaron conceptos de espacio, color, líneas formas, texturas, elementos

todos ellos del lenguaje artístico que da la posibilidad de hacer lectura de imágenes y apreciación estética desde la lúdica.

El MEN (2010) plantea la importancia de lograr que el maestro facilite al estudiante experiencias de reconocimiento y análisis de los elementos formales y características específicas de los lenguajes artísticos que pueda, a través de las imágenes y expresiones culturales, hacer lectura y evaluación de diferentes obras artísticas y comprenda los discursos artísticos, sus diferentes finalidades y de dónde surgen. (pag 35)

De esta manera El libro *Mascaritas didácticas*, ha aportado al logro de este objetivo presentado por el MEN y ha permitido que los maestros sean críticos de sus prácticas pedagógicas y busquen nuevas formas de llevar el conocimiento al aula, indagando y creando sus estrategias de trabajo. En cuanto a los estudiantes, la apreciación estética, les posibilita acceder a un lenguaje artístico básico, a conocer el contexto, la historia, las técnicas y los personajes del arte. Competencias que son trabajadas fuertemente a través del libro objeto, el cual promueve la lúdica y respeta los procesos de desarrollo mental del niño y su capacidad de percepción visual.

Comunicación.

CATEGORÍA	FUENTES	MAESTROS	ESTUDIANTES	ANÁLISIS
Comunicación	La comunicación es la disposición productiva que integra la sensibilidad y la apreciación estética en el acto creativo (MEN 2010)	“Opinan sobre cada una de las máscaras”. Maestra(7)	Se comunican de diferentes formas haciendo uso de la máscara	Participan, se comunican y disfrutan del trabajo en equipo.

	(pág.40)			
--	----------	--	--	--

Se puede confirmar, tanto en la respuesta de los maestros como en las actitudes y respuestas de los niños, que la competencia comunicativa es una herramienta que les permite trabajar en equipo, comunicarse no sólo con la palabra, la imagen, la pintura, la música, sino también con los gestos, fortaleciendo uno de los ámbitos indispensables que se debe trabajar en el grado primero, que es la comunicación.

Además se puede ver durante la aplicación de la estrategia que todos los niños participan y disfrutan del trabajo en equipo, se ríen o hablan entre sí, viviéndose un intercambio pacífico que contribuye al cultivo de valores como la responsabilidad, la tolerancia y el respeto, presentes e indispensables en la vida ciudadana.

Es por esto que una de las competencias que propone fortalecer el libro objeto-Mascaritas Didácticas, es la competencia comunicativa como un elemento importante de la socialización, ya que le permite al niño actuar y comunicar con gestos, mensajes que deben ser interpretados por los demás compañeros. La experiencia en el aula con los estudiantes y docentes del grado primero fue bastante gratificante puesto que los ejercicios planteados en la guía los llevaron a disfrutar, a integrarse y asociarse para representar con gestos las imágenes. Además hicieron uso de sonidos y movimientos corporales para caracterizar el personaje, lográndose con ello una comunicación que no sólo se evidenció a través del lenguaje corporal, sino también a través del lenguaje verbal y gráfico.

Se pudo apreciar cómo la máscara ejerce un poder especial sobre los niños y sobre los docentes que se la ponen sobre su rostro, logrando que ellos transmitan emociones, actúen, se comuniquen, participen en todos los ejercicios, se asocian y colaboran. Incluso hasta los niños más tímidos se transforman con ella, pues esta herramienta les permite fantasear, enriquecer sus cualidades expresivas, contar sus propias historias, unirse al grupo y

representarlas, haciendo de este, un recurso incluyente que fortalece la autoestima y el reconocimiento del otro. Esto se evidencia en la intervención de una maestra cuando dice: “Los niños se ponían las máscaras, y hacían gestos o el ruido del personaje...(Maestra 4),

Además, por su naturaleza lúdica, la artística, tiene la virtud de facilitar la interacción social de los niños con sus pares; los proyectos grupales, por su parte, favorecen el desarrollo del espíritu de cooperación. Los proyectos de los aprendizajes artísticos en las jornadas culturales de los establecimientos educativos y centros comunitarios promueven decididamente el espíritu de participación social y con este, la solidaridad y el compromiso que reclama la sociedad (UNIMINUTO, p.105).

Hay que tener en cuenta también que uno de los postulados del Ministerio de Educación explícitos en los lineamientos Curriculares, hace énfasis en la necesidad de crear estrategias lúdicas didácticas que desarrollen en los primeros años de escolaridad del niño, la capacidad para fortalecer las habilidades comunicativas y ante todo, que estas competencias puedan permitir solidarizarse e incluir al otro, como miembro importante en ese proceso de construcción social. De igual manera en el documento 16 de los Lineamientos Curriculares se reafirma que todas las experiencias didácticas que se aplican en el aula, deben llevar al estudiante a que aprenda también a “reconocer, apreciar estas vivencias en un entorno de convivencia, disfrute e intercambio pacífico, que contribuye al cultivo de valores como la responsabilidad, la tolerancia, el respeto, presentes e indispensables en la vida ciudadana.” (MEN, 2010, p. 8).

Como lo expresa el texto ‘Una Aproximación al Énfasis en Educación Artística’ de la Universidad Minuto de Dios, “es mucho lo que compromete a la educación artística en la preparación de un ciudadano sensible y creativo que se preocupe por el destino del hombre, por sus relaciones sociales, por su hábitat”. (UNIMINUTO, p.105).

Máscara:

CATEGORÍA	FUENTES	MAESTROS	ESTUDIANTES	ANÁLISIS
Máscara	Dispositivo para expulsar la personalidad fuera del cuerpo y permitir que un espíritu tome posesión de ella.	Con las máscaras se convirtieron	Las máscaras que nos gustaron más son el perro, el león, el chavo.	Permiten transmitir emociones, actuar, comunicar.

La máscara es un instrumento que se ajusta a la esencia lúdica del niño porque le permite transformarse y caracterizar al personaje que desee. El ocultarse tras la máscara, también le da ese aire de misterio y de desenvoltura, explícito en las muestras incipientes de juego, evidentes desde los primeros meses de vida del niño y a lo largo de su niñez; Todo ello favorece la incursión de la máscara en el aula, por ser un objeto conocido y de fácil manipulación.(Cervera, 2006)

La máscara como elemento central que forma el libro objeto, es una herramienta atractiva para los niños, especialmente aquellas que guardan relación con los animales, y personajes cercanos a su cotidianidad, este objeto ejerce gran atracción. El niño que toma la máscara, se transforma para darle vida al personaje que le corresponde; esto se hace visible no solo en el cambio postural, sino también emitiendo sonidos o expresiones propias del personaje que representa. Se aprecia además que el niño y la maestra que se la colocan, capturan la atención, transmiten emociones, actúan, lideran acciones, delegan funciones y participan en todos los ejercicios.

Se logró observar, además, que el niño cuando está con una máscara logra superar sus miedos, quizá porque en el juego de roles o en la dramatización, el infante puede desinhibirse a través de la personificación. Desde el manejo de la expresión corporal, se

favorece la representación de situaciones reales de su cotidianidad, producto de la capacidad de apreciación y utilización del lenguaje en todas sus manifestaciones, como un medio para que el estudiante se exprese de manera artística y estética.

El gesto creador y fantástico que suscita la máscara, hace que el niño transforme su comportamiento, adopte una nueva postura acorde con el personaje, asuma sus características y lo simbolice. Este ejercicio de evocación y representación le permitirá hacer significativo el aprendizaje de los conceptos propios de artística al asociarlos con las imágenes.

Mediante el lenguaje corporal se pueden expresar las tensiones, los sentimientos, las metas, los sueños y como afirma Matoso. La máscara además “puede ser considerada un particular medio de transporte con el cual se puede (..) desandar un camino arduamente transitado, para iniciar otro.” (Matoso, 1993, p.74) El estudiante podrá atreverse a encontrarse con ‘lo otro’ que hay dentro de sí y probar diferentes voces, gestos, posturas y movimientos, con el fin de expresar de múltiples maneras sus intenciones, su historia y su percepción de la realidad. (Matoso, pág. 7)

La máscara además como elemento central del libro objeto, fue diseñado con el propósito de favorecer la curiosidad en el niño, el juego, el esconderse y asustar, el fantasear, ocultar y revelar el rostro. Este logro se pudo observar con el ejercicio de aplicación y lo evidencian los maestros cuando afirman: “Les dejé la máscara ahí sobre el escritorio a ver quién la cogía y siempre hubo alguien que la cogió, yo lo dejé, y se la puso”. (Maestro 5) o como lo dicen los mismos estudiantes, “nos gustó el libro porque tiene máscaras, Las máscaras que nos gustaron más son el perro, el león, el chavo...Yo quiero que continuemos haciendo actividades de máscaras, está muy rico ese juego”

El libro objeto

CATEGORÍA	FUENTES	MAESTROS	ESTUDIANTES	ANÁLISIS
-----------	---------	----------	-------------	----------

Libro –objeto	Funcional	Es un libro objeto funcional donde se puede pintar y puede ponérselo para jugar	Es bonito y se puede jugar con él	No es preciso sólo leerlo, se puede tocar, oler, jugar, en definitiva, manipular" Mazoy pág 196
---------------	-----------	---	-----------------------------------	--

El libro objeto *Mascaritas didácticas* se trabajó como un objeto fácil de manipular y asequible a los niños. El recurso tiene una intención puramente funcional, se constituye como una pieza única y autónoma, característica de un libro objeto artístico, con el valor agregado de contener unas orientaciones para el que el maestro saque el mayor provecho posible de él y oriente las actividades hacia el fomento de las competencias artísticas de manera adecuada. Este recurso como lo afirma Mazoy “No es preciso sólo leerlo, se puede tocar, oler, jugar, poner en definitiva, manipular”. (pág 196)

Es una herramienta agradable a la vista por los colores, texturas y formas sugeridas, así lo corroboran los niños cuando dicen: “Es un libro bonito y me gusta mucho, porque tiene dibujos bonitos, y ojos para poder ponérselo y uno aprende mucho”... se puede apreciar que cumple con las características del libro objeto porque se puede manipular, pintar, oler, y jugar con él. Con este libro también se podrían tocar las texturas y percibir los olores que forman parte de la propuesta del diseño del texto, aunque estos detalles no estuvieron presentes en la aplicación.

Las prácticas artísticas con relación a las otras áreas.

Se puede apreciar según las respuestas de los maestros participantes, que el libro objeto *Mascaritas Didácticas*, también permite la integración con otras áreas del conocimiento, haciendo de la experiencia artística un trabajo transversal. Este concepto se aprecia en las

respuestas de las docentes a la entrevista aplicada: “Es un material muy inter-disciplinario, es un material que no solo se puede trabajar en el área de artística, sino que permite, asociarlo con las demás áreas, es un material que también sirve como cultura, o sea es un material que uno lo ve tan sencillo, pero que tiene tantas connotaciones desde la óptica de cada una y claro desde las necesidades del lugar donde estamos, porque para todos no son iguales, pero es muy generalizado y más cuando se trata de los estudiantes. (Maestra 2)

Con relación a lo anterior, otros de los docentes afirma que el libro objeto también permite el trabajo con el área de Matemáticas: “Porque trabaja lo espacial, líneas, conteo, identificación de números. El mismo conteo de las figuras, ancho, largo, corto, direccionalidad, arriba abajo, derecha, izquierda; todo lo temporo-espacial.” (Maestra 3) La respuesta anterior es apoyada por la intervención de la maestra 4 cuando afirma, que se puede trabajar el área de Lengua castellana, para crear historias y componer cuentos. La maestra 5 afirma que, con este recurso, se pueden abordar tópicos de las áreas de sociales y ciencias naturales por cuanto tiene imágenes de animales, frutas y personas de diversas regiones.

Lo anterior permite ver además que la herramienta es un elemento que motiva a los maestros a crear, a partir de esa experiencia, sus propias estrategias didácticas en el aula, “Nosotras utilizamos la idea de la máscara para hacer la máscara del pollito...” Yo pensé que con base a esto, nos llevamos la idea de trabajar con máscara para hacer otras cosas”.

Hallazgos y sugerencias para fortalecer en el diseño del libro objeto

El trabajo de campo permitió hacer unos hallazgos que fortalecen la propuesta, no sólo desde los contenidos, sino también desde el diseño del recurso didáctico. Entre las sugerencias está el agotamiento del recurso, que para una de las maestras “el recurso puede agotarse en tres clases ya que según la docente, se le entrega a los niños y una vez lo trabajan se aburren y ya no quieren seguir con él” (Maestra 3). Su comentario podría evidenciar que es necesario seguir capacitando a los maestros en metodologías y propuestas que le ayuden a abrir espacios para trabajar en el área. El resto de las docentes refutaron la idea de que el libro se acaba en tres clases y añadieron que es necesario que el maestro innove y tenga la posibilidad de crear otras propuestas a partir del recurso, lo que le permitiría trabajar 30 clases aproximadamente y favorecer la integración de áreas.

Teniendo en cuenta lo expresado anteriormente por la maestra, se puede ver la posibilidad de que los estudiantes de los grados superiores, puedan elaborar otros libros objetos para fortalecer la propuesta; de modo que se encuentren con imágenes diferentes. Así habrán muchas más posibilidades de temas para abordar. Se sugiere también que el libro objeto tenga algo para que pueda sostenerse por sí solo, para que el niño pueda liberar sus manos y gesticular más y así, representar el personaje o para participar en los diferentes juegos. Esto lo evidencia el comentario de la maestra 2 cuando afirma, apoyada por el resto de los maestros, que:

“A mí me gustaría que estuviera cada máscara por separado y se pudieran recortar, si hubiera forma, separar el fondo de la forma y ponerle resorte para favorecer el movimiento” (Maestra2) o cuando dice la maestra 3: “Una limitante que vi fue que al tener la máscara no pueden mover los dos brazos.

Otras proponen que, anexo al libro objeto, se puede sacar un block con máscaras y sus plantillas para que los niños trabajen las máscaras desde su dimensión plástica y diseñen las propias.

Además se puede ver como la motivación por el trabajo, les permite, a los docentes de primaria, aportar ideas que pueden ayudar a complementar la estrategia propuesta y son ellos mismos quienes piden que el ejercicio se dé a conocer con otros docentes de los demás grados, porque eso les permitiría fortalecer el área de artística, replicando la experiencia de re-significación de la enseñanza del arte que ellos mismos tuvieron y trabajando las competencias artísticas, las cuales desconocían.

Los docentes mencionados dicen haber hecho antes algunas de las actividades de la estrategia didáctica, sin apuntar al desarrollo de competencias, pero descuidaban los otros lenguajes artísticos diferentes a los de la plástica. Reconocen que los colores y las imágenes del libro-objeto llaman poderosamente la atención del niño y que el tamaño es el adecuado para que el estudiante de primero lo pueda manipular. Sugieren que las hojas estén en un material protegido o plastificado para evitar que los niños lo deterioren con el sudor de las manos u otros líquidos.

Proponen también que como las imágenes que más les gustan a los niños son los animales, se diseñen más imágenes de animales o se hagan libros objetos por temas. Estas recomendaciones son viables sin perder el propósito del recurso que es favorecer la lectura de imágenes, la apreciación estética, y sin descuidar las otras competencias, buscando que todos los lenguajes artísticos se evidencien y fomenten de manera lúdica.

Desde la didáctica, los maestros, proponen que haya un texto guía con cuentos y cantos para trabajar junto con la propuesta y ayudarle a los maestros que no son licenciados en el área a abordar otros recursos para complementar y enriquecer los ejercicios que se desarrollan en el aula. Frente a esta idea se les informa que, anexo al libro objeto, se encontrará un folleto guía para el maestro con algunos de los ejemplos de clase trabajados

en los talleres de capacitación y se anexarán algunas de las clases observadas en la práctica con los niños.

Esto permitirá que otros maestros de los demás grados se puedan apoyar en estos ejercicios, adaptándolos al grado en el que lo estén aplicando. Los docentes reconocen que por las dificultades de no ser licenciados en artística, el libro-objeto exige al maestro consultar, investigar y leer sobre arte, historia y elementos de la comunicación y la lectura de imágenes para poderlo abordar en las clases.

En cuanto al libro objeto se refiere, ellos reconocen que es didáctico, novedoso y de fácil manejo y aunque es sencillo implica conocer sobre la materia para poder aplicarlo correctamente y sacarle todo el provecho posible, esto lo expresa la maestra 5 “es muy creativo, da mucha libertad para hacer lo que se le venga a la cabeza” respuesta que apoya otra de las maestras cuando afirma: “Además, es una herramienta muy didáctica y fuera de que es una herramienta didáctica, también es una herramienta muy creativa y para ellos es como muy novedosa por las máscaras”..(Maestra 3)

Asimismo, el uso de la máscara como elemento central que forma el libro-objeto permite, como lo afirman los maestros, que el niño aprenda a través del juego y pueda retomar otros elementos como la imagen, la imaginación y la creatividad para propiciar el aprendizaje práctico de la educación artística y la comunicación entre pares.

CONCLUSIONES

Dentro de la didáctica del área de Artística, el libro-objeto jugó un papel importante en la consecución de los objetivos propuestos para la presente investigación, por cuanto permitió que las competencias del área se pudieran vivenciar a través del uso de la máscara como herramienta central de la propuesta artística elaborada por los las docentes investigadoras. Además de *Mascaritas Didácticas*, surge la necesidad de crear otros libros-objetos con distintas imágenes, que posibiliten el trabajo en el área y la integración temática con las demás disciplinas.

Los docentes del grado primero reconocieron que deben prepararse más, consultar, investigar, leer los Lineamientos Curriculares de Artística, leer sobre historia del arte, entre otras cuestiones, para abordar los temas que el libro-objeto suscita y sacarle así mayor provecho a este recurso. Este libro objeto es un elemento que motiva al maestro a crear sus propias estrategias didácticas para la enseñanza del arte.

El libro *Mascaritas Didácticas* permite la integración con otras áreas del conocimiento.

Mascaritas didácticas propicia la innovación, la inclusión y la conformación de grupos que trabajan conjuntamente por un mismo objetivo. La educación Artística, por su naturaleza lúdica, tiene la virtud de facilitar la interacción social de los niños con sus pares, así mismo, el libro objeto motiva al estudiante a encontrarse con el otro y consigo mismo.

Mascaritas didácticas favorece al niño y al maestro espacios para expresar, de múltiples maneras, las diversas percepciones que tienen de la realidad, acudiendo a los diferentes lenguajes artísticos como la música, la danza, el teatro y la plástica. Incluso los niños más tímidos se transforman con las máscaras, pues esta herramienta les permite fantasear, enriquecer sus cualidades expresivas, contar sus propias historias, unirse al grupo y representarlas, haciendo de este, un recurso incluyente que fortalece la autoestima y el

reconocimiento

del

otro.

BIBLIOGRAFÍA

Piaget, Barbel Ihelder y Jean, *Psicología del niño*, 1920, Madrid, Morata.

Carrasco, J.B. (2004). *Una didáctica para hoy: cómo enseñar mejor*. Madrid, Alcalá: Rialp, S.A

MEN, (2010). *Orientaciones Pedagógicas para el área de Artística En Básica y la Media*. Doc 16, Bogotá: Ministerio de Educación Nacional

MEN (2000) *Lineamientos curriculares del área de artística*, Bogotá, Magisterio.

MEN (1994) *Ley General de Educación*.

Zabala, Miguel Ángel, (2006) *.Didáctica de la Educación Infantil*. Madrid. Narcea.

Johnstone, K., 1990, *Impro: improvisación y el teatro*, Santiago de Chile: cuatro vientos.P. 136

Matoso, E., 1993, *El cuerpo: territorio escénico*, Buenos Aires Paidós, P.73

Vygotski, L.S., 1996, *La imaginación y el arte en la infancia*, ensayo psicológico, Madrid: akal, p

Luján Marrazzi, A. (2009). *La evolución de las máscaras y su aporte social*, *Creación y Producción en Diseño y Comunicación: Ensayos sobre la Imagen* Universidad de Palermo, 24(V), 47-51, recuperado de http://www.palermo.edu/dyc/publicaciones/creacion.produccion/pdf/creacion24/creacion_24.pdf#page=47

UNIMINUTO, 2003, *Introducción al énfasis en educación artística bogota*: UNIMINUTO, P.104-105

Cervera, Juan. Teoría y técnica teatral, Biblioteca Virtual Universal,
<http://www.biblioteca.org.ar/libros/132871.pdf>

Barroso López, Carlos y García Fontecha Mercedes, la importancia de las dramatizaciones en el aula de ele: Una propuesta concreta de trabajo en clase,
http://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/10/10_0105.pdf

Viadel, Ricardo Marín 2003, Didáctica de la Educación Artística, España, Pearson
<http://es.slideshare.net/bombaldil/ricardo-marn-viadel-cap-5-parte-3-la-educacin-artstica-en-el-sistema-escolar-24458698>

Mazoy Fernández, Ana María, El Libro Objeto, como recurso didáctico, Universidad Autónoma de Madrid.

Huizinga, Johan, (1943) Homo ludens : el juego y la cultura, México, Fondo de Cultura Económica.

Saturnino de la Torre, El Diálogo Analógico Creativo: Una Estrategia De Aprendizaje Y Evaluación Integrador, [http://publica.webs.ull.es/upload/REV%20CURRICULUM/19%20-%202006/03%20\(Saturnino%20de%20la%20Torre\).pdf](http://publica.webs.ull.es/upload/REV%20CURRICULUM/19%20-%202006/03%20(Saturnino%20de%20la%20Torre).pdf)

DÍAZ, F y otros (2002). Estrategias" docentes para un aprendizaje significativo (2da edición)." McGrawNHill."México.

PUIG ADAM, P. Enseñanza heurística de de la matemática. En N.R.EE.MM. núm 7. 1985

Sierras Gómez, Milagros, (2002) Diseño de medios y recursos didácticos, Málaga, Innovan.
<https://books.google.es/books?id=1Hlbqe31EncC&printsec=frontcover&dq=recursos+did%C3%A1cticos&hl=es&sa=X&ei=iKgHVvHzIPj-sATagIHYBA&ved=0CCoQ6AEwAA#v=onepage&q=recursos%20did%C3%A1cticos&f=false>

Cavagnola, Luciana, El libro objeto como material didáctico infantil, Proyectos de Graduación Edición XIV: 27 de junio de 2011, Año VII, Vol. 69, Junio 2011, Buenos Aires, Argentina | 168 páginas

Sánchez Zuluaga, Uriel Hernando, La imagen. Una mirada por construir,
https://books.google.com.co/books?id=0Gxiqpgw7S0C&pg=PA54&lp=PA54&dq=la+imagen+es,+pues,+argumento+de+autoridad,+de+evidencia+y+demostraci%C3%B3n.+La+imagen+significa+presencia,+sustento+a+la+vista&source=bl&ots=fQKvgkzY63&sig=noQrCOJwHjBT7sLGHX7EX_kXDAw&hl=es-419&sa=X&ei=FcxCVcTPD8qVNo6agKAG&ved=0CBwQ6AEwAA#v=onepage&q=la%20imagen%20es%2C%20pues%2C%20argumento%20de%20autoridad%2C%20de%20evidencia%20y%20demostraci%C3%B3n.%20La%20imagen%20significa%20presencia%2C%20sustento%20a%20la%20vista&f=false

Cammaroto, A, Martins,F y Palella,S." (2003). Análisis' de' las' estrategias' instruccionales' empleadas' por' los' profesores' del' área' de' matemática.: ' Caso:' Universidad' Simón' Bolívar.' Sede' Litoral.

[Artículo"en"línea]. "Investigación"y"Postgrado."abr."2003,"vol.18,"no.1"[Fecha"de"consulta:" 04/02/2006]

<http://www.lasilueta.com/vx1/editorial/?project=care-libro-mateo-rivano>

Prette, Maria Carla y De Giorgis, Alfonso, (2002) comprender el arte y entender su lenguaje, Madrid, Susaeta.

ANEXOS

Estrategia Mascaritas Didácticas.

TALLER N°1

Objetivos:

- Reconozco y analizo los elementos formales y características específicas de los lenguajes artísticos.
- Expreso a través de la producción artística y cultural mi individualidad, la relación con los demás y con mi entorno.
- Descubro las posibilidades comunicativas que me permiten enriquecer mis cualidades expresivas y modifico la naturaleza de la técnica en la búsqueda de una expresión propia.

Temáticas a abordar:

- Paisaje sonoro
- Expresión corporal
- Cuento sonoro.

Actividades

1. Trabajo con los sentidos kinestésicos y auditivos.
 - a. Recorrer el salón con los ojos tapados.
 - b. Reunirse y formar un círculo.
 - c. Acostarse en las sábanas y hacer un viaje mental, aromaterapia.
 - d. Hablar de lo que vimos.
2. Segunda parte
 - a. Relacionar los paisajes que escuchamos con las imágenes de *Mascaritas Didácticas*.
 - b. Juego la lleva con la pelota

- c. Escribir con el cuerpo el nombre de los animales que hay en cada paisaje sonoro y hacer la onomatopeya de cada uno, con las mascaritas puestas.
 - d. Recortar paisajes que tengan relación con los paisajes sonoros que se están escuchando.
 - e. Grabar con ayuda de los padres paisaje sonoro del barrio y ponerle imágenes en Movie Maker
3. Tercera parte
- a. Explicar las partes del cuento.
 - b. Quién es Mozart. Poema sobre Mozart.

MOZART

Esta es la historia de un genio

que en el pasado milenio

hacía brillar el sol

con su do re mi fa sol.

Fue Mozart un bebé tierno

que llegó al mundo en invierno

y cuenta quien allí estaba

que en vez de llorar, cantaba.

Mientras los niños de al lado

jugaban a ser soldados

con espadas diminutas,

él movía la batuta.

Con seis años, el pispajo,

iba ya de arriba abajo

tocando, ¡vaya trajín!,

el piano y el violín.

El éxito era rotundo:

¡le aplaudía todo el mundo!

y dejaba boquiabierto

al que oía su concierto.

Era Amadeus menudo,

muy gracioso y narigudo,

aprendía muy deprisa

¡y todo le daba risa!

Nannerl llamaba bufón

al niño alegre y burlón:

"Este hermanito me asombra:

¡se ríe hasta de su sombra!"

Como el niño concertista

era guasón y bromista,

tocaba con la nariz:

¡tocando era tan feliz...!

Además de muy simpático,

era un genial matemático,

un infante muy brillante

con memoria de elefante.

Cumplidos los ocho años,

aunque nos parezca extraño,

Mozart compuso un buen día

su primera sinfonía.

Dentro de su cocorota

bailaban cientos de notas

y formaban todas ellas

las melodías más bellas.

Ya daba la serenata

con sus óperas, sonatas,

sinfonías y cuartetos:

¡era un artista completo!

Después de muchas andanzas

se enamoró de Constanza.

Juntos pasaron la vida,

pobre, pero divertida.

Amadeus con maestría

componía noche y día,

una música excelente

que fascinaba a la gente.

Su existencia musical

tuvo un oscuro final,

pues murió de modo extraño

con solo treinta y seis años..

Aunque Mozart, a su modo,

no se fue nunca del todo:

está aquí y todo lo llena

cuando su música suena.

Su música, ¡qué delicia!,

mima, envuelve y acaricia,

se cuela directa al centro

y hace cosquillas por dentro.

(Carmen Gil)

(De buena tinta, Lecturas 4° de Santillana)

4. Escuchar canciones de Mozart y hacer mural dibujando las formas que suscite esa música.
5. Representación de situaciones con ambientación musical de Mozart, teniendo en cuenta las partes del cuento. Situaciones a representar:
 - Persecución
 - Rescate
 - Reencuentro

6. Explicar tema cuento sonoro:

El cuento sonoro es un relato musical, que utiliza elementos como el ritmo, la melodía, la altura, el sentimiento, tonalidad, etc para dar un mensaje.

7. Mostrar el sonido del cuento árboles y flores. e imaginar una historia con él.
8. Mostrar el cortometraje árboles y flores.

TALLER N°2

OBJETIVOS:

- **RECEPCIÓN:** Relaciono y exploro las formas expresivas con proyecciones emotivas o anecdóticas propias o procedentes de mi entorno.
- **SOCIALIZACIÓN:** Expreso a través de la producción artística y cultural mi individualidad, la relación con los demás y con mi entorno.
- **CREACIÓN:** Comprendo discursos artísticos, reconociendo sus diferentes finalidades, objetos y ámbitos donde son generados.

ACTIVIDAD DE RECEPCIÓN-COMPETENCIA SENSIBLE (lectura de imagen)

1. Observar la imagen,
 - Quién es, qué líneas tiene, qué figuras geométricas tiene, qué colores tiene, cuál es el gesto,
2. Actividad de memoria visual.

Los estudiantes tendrán dos minutos para memorizar los elementos y las características de la máscara del chavo.

Se le preguntará a los estudiantes qué elementos hay en la imagen y qué características tienen sin que ellos lo estén observando.

ACTIVIDAD DE EVOCACIÓN. (Música y mímica)

3. Desplazarnos con el espacio al ritmo de la música del chavo.
4. Cómo camina el chavo cuando está emocionado.
5. Cómo es la chiripiorca
6. El chavo tiene hambre.
7. Qué dice el chavo
8. Cómo llora el chavo

ACTIVIDADES DE CREACIÓN Y SOCIALIZACIÓN:

PRIMERA PARTE

1. Piensa en una escena del chavo que recuerdes.
2. Dibujar la escena que recordaste.
3. Expone tu dibujo ante tus compañeros y habla de la escena que recordaste

SEGUNDA PARTE

1. Escribir el nombre del chavo
2. Escribir cinco palabras que comiencen con CHA
3. Escribir cinco palabras que comiencen con VO
4. Pintar al chavo con crayones identificando las líneas de expresión del chavo.
5. Exponer nuestros trabajos ante el grupo.
6. Improvisar una escena del chavo que veamos juntos.

Taller N°3

Objetivos:

- Identifico personajes de la mitología griega, gracias a la interacción con algunos de ellos.
- Despierto mi capacidad perceptiva y crítica, desde la apreciación que tengo ante diferentes personajes.
- Involucro mi cuerpo en la representación de diferentes formas, sentimientos y entorno sonoro que hace parte de mi vida.

Temáticas a abordar: Expresión corporal, percepción, mitología, creatividad, apreciación.

PRIMER MOMENTO:

-Narración de la leyenda de Medusa, sin hacer con anterioridad la presentación del personaje ante los alumnos.

Cuenta la leyenda, que **Medusa** era una de las tres **gorgonas**. Se dice que al nacer, ella estaba cubierta con todos los encantos que alguien pudiera imaginarse y era admirada, felicitada y alabada por su **grandiosa hermosura**, y en especial por sus cabellos. Ella gozaba de innumerables pretendientes, pero a pesar de todas estas bondades, ella era terriblemente engreída, tanto, que se atrevió a decir que era superior y más bella que la **Diosa Atenea**.

Atenea se enteró de inmediato de los actos de **Medusa** y sin mucha demora, la castigó convirtiéndola en una mujer horrible con serpientes en vez de cabellos, escamas por todo su cuerpo, un rostro desfigurado, colmillos en vez de dientes, y vivir para siempre con la lengua hacia afuera. Atenea no contenta con esto, convirtió a sus **hermanas (Esteno y Euríale)** en lo mismo que a **Medusa***. Para finalizar su castigo, **Atenea** impuso otro aun peor y era, que todo aquel que vea la horrenda fealdad de **Medusa**, sea convertido en **Piedra**.

Con el pasar del tiempo, **Perseo**, se organizó para ir en su busca de **Medusa** y matarla. Recibió ayuda de la diosa **Atenea**, quien le dio un escudo y espada, de **Hermes** quien le dio unas **sandalias voladoras**, y de **Hades**, que le dio un **casco** que lo volvía **invisible**. **Perseo** atravesó el océano en su busca y halló durmiendo a Medusa, al igual que todas sus culebras. Se acercó cuidadosamente a ella sin verla deferente, y con la ayuda de **Atenea**, movió tenazmente su brazo y cortó la cabeza de **Medusa** matándola al instante. Las hermanas de Medusa, intentaron vengarse de **Perseo**, pero él escapó sin problemas.

Se dice que como resultado de la muerte de **Medusa** nació **Pegaso**. Mucho después, Perseo utilizó la cabeza de Medusa para defenderse del gran Atlas, quien quedó convertido en una montaña.

Luego de la lectura, se realiza presentación del personaje ante el grupo de estudiantes y se evalúan las reacciones.

-Se realizan preguntas frente a lo que ellos imaginaron en el transcurso de la historia escuchada y lo que ven al conocer al personaje en la máscara.

ACTIVIDAD DE APRECIACIÓN ESTÉTICA

-Apreciación de las características del personaje, color, forma, líneas.

-Los alumnos representarán con su cuerpo algunas de las líneas que conforman a las serpientes que forman el cabello de medusa (curva abierta, angosta, seguida, intercalada, etc).

- Juego de memoria, mostrando la máscara por un instante, para luego esconderla y realizar preguntas como:

¿De qué color es la cabeza que se encuentran al lado izquierdo de la máscara?

¿Qué colores tiene el fondo de la imagen?

¿De qué color son los labios de medusa?

ACTIVIDADES DE CREACIÓN

- Se le entregará a cada niño una hoja con un círculo en la mitad, de manera que puedan enmarcar su rostro. Los niños deberán dibujar a los lados del círculo 20 culebras, 10 al lado derecho y 10 al lado izquierdo.

- Actividad con plantilla máscara de medusa, en la cual colorearán su rostro con crayolas y decorarán con tiras de lana sus culebras.

- Carnaval de medusas, en el cual los alumnos lucirán sus máscaras.

MÁSCARAS PARA LA ELABORACIÓN DEL LIBRO-OBJETO.















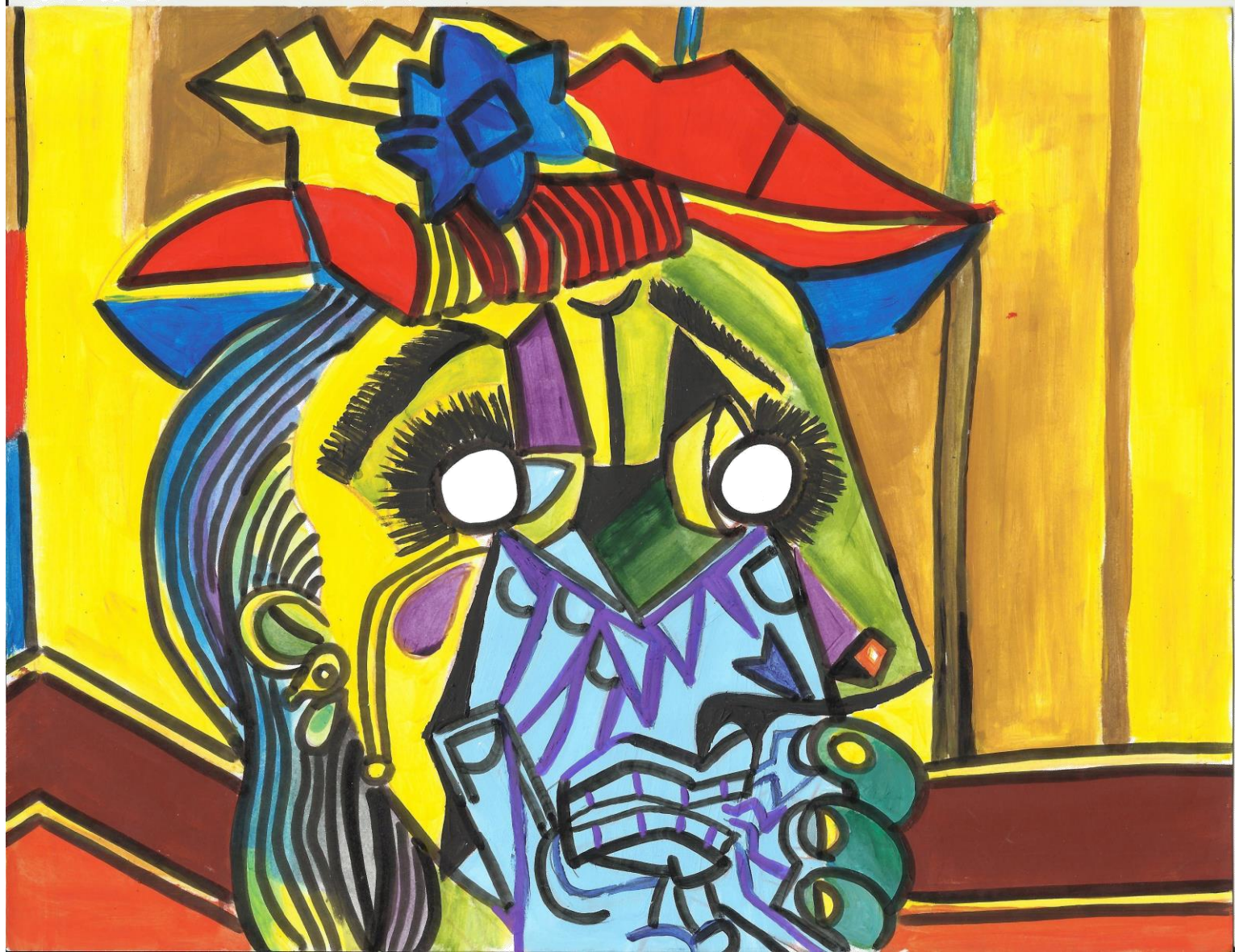
















OH, JEFF...
I LOVE
YOU, TOO...
BUT...











