

DEL DIBUJO A LA REALIDAD DECORACIÓN DEL AULA DE JUEGOS DEL IES TEOBALDO POWER

Una experiencia del área de
Educación Plástica y Visual

Carmen Plasencia Ramos
Departamento de Dibujo y Artes Plásticas
IES Teobaldo Power

INTRODUCCIÓN

Con este artículo queremos compartir con el resto del profesorado nuestra experiencia, que valoramos de forma muy positiva. Presentamos una actividad que permite potenciar la enseñanza activa y estimular los procesos del aprendizaje significativo.

Resulta interesante desde el área de Educación Plástica y Visual buscar nuevos mecanismos para fomentar la creatividad, la implicación y la participación del alumnado en la mejora de nuestro centro escolar. Los alumnos son receptivos a toda experiencia que sea motivante y en donde ellos puedan ser protagonistas. Creemos que la participación escolar, es un factor clave para la conservación de los espacios del centro.

La realización de este trabajo surge como necesidad de dar a conocer entre el alumnado la nueva aula de juegos mediante el diseño de un cartel. Pensamos que podíamos hacer algo más desde nuestra área y de ahí empezó a surgir la propuesta que poco a poco fue creciendo y enriqueciéndose con las ideas e implicación del alumnado. Se le informó al equipo directivo del centro y en todo momento obtuvimos su apoyo ante nuestras iniciativas.

El trabajo lo realizaron los alumnos de Educación Plástica y Visual de 4 de la ESO, donde se incluye un grupo de Diversificación Curricular.

JUSTIFICACIÓN

El juego es una disposición innata en el hombre, una actividad física y mental libre que tiene su fin en sí mismo, caracterizándose por ser espontáneo, placentero y que voluntariamente implica la participación activa de quien juega.

El juego constituye una necesidad vital, contribuye al equilibrio humano, especialmente durante la juventud, ya que es una actividad exploradora y creadora, un medio de comunicación y de liberación necesario para el desarrollo físico, intelectual y social de la persona.

Las finalidades del proyecto son varias: decorar el aula de juegos, para mejorarla estéticamente; fomentar su uso y su conocimiento; y por último, la conservación del mobiliario y juegos existentes.

La utilización de este espacio en el IES, entre otras cosas, hará que los alumnos se diviertan, participen, conozcan y se relacionen con compañeros de otras clases; así como potenciar el trato respetuoso y a la vez, estimular el ejercicio mental.

Como decíamos, una de las razones para utilizar este espacio de ocio en el Centro, es la oportunidad de reforzar la comunicación entre el alumnado; pues la forma en que se divierten los jóvenes están variando; ya que antes veíamos en las calles y plazas a varios niños reunidos alrededor de un juego, lo que ahora está siendo desplazado por el juego de un solo niño con la pantalla del televisor u ordenador.

Este proyecto de decoración pretende darle valor a este espacio recreativo; ya que el ocio formativo es también una excelente alternativa para el tiempo libre. Pretendemos potenciar el uso de ésta aula de juegos en el recreo, pues todos sabemos los beneficios de jugar.

Los juegos de tableros existentes en el aula enseñan habilidades sociales como comunicarse con otros jugadores, compartir, esperar su turno y disfrutar de la interacción con los otros. Enseña a ampliar la capacidad de concentración, mejora las habilidades comunicativas, potencia la percepción sensorial, ejercita las actividades cognitivas, incrementa los niveles de autoestima y facilita la adaptación al entorno. El aprendizaje y memorización de las reglas de cualquier juego contribuye también al mantenimiento de las habilidades cognitivas. Por ejemplo se sabe que la práctica del ajedrez desarrolla habilidades como la concentración y la creatividad; también desarrolla la memoria, la agilidad mental, las capacidades espaciales y de síntesis; potencia el cálculo, la capacidad lógica, el análisis y la memoria visual.

Los destinatarios del uso y disfrute del aula son todo el alumnado del centro desde los once años hasta terminar el bachillerato.

DESARROLLO DEL PROYECTO

Los objetivos generales que se querían alcanzar fueron:

- Estimular la creatividad.
- Mejorar estéticamente el uso del aula.
- Mejorar y aumentar el uso del aula de juegos

- por parte del alumno.
- Reflexionar sobre la adecuada utilización del aula.
- Modificar actitudes en pro de la conservación del aula.
- Valoración de los juegos que están en el aula.
- Integrar a los alumnos en el trabajo de equipo.
- Fomentar la responsabilidad individual en el desarrollo del proyecto.
- Potenciar la toma de decisiones en grupo y la organización con otros compañeros.

Así como desarrollar capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de la Educación Plástica y Visual.

El objetivo fundamental era que los alumnos se sintieran responsables de su propio proceso de aprendizaje; para ello se utilizó una metodología activa, con ellos como protagonistas, siguiendo los principios educativos constructivos y significativos.

El trabajo se desarrolló fundamentalmente en grupo, ya que el trabajo en equipo amplía las perspectivas y aporta diferentes soluciones. Dentro del respeto y tolerancia que siempre hay que tener hacia las ideas que los demás manifiestan; se empezó utilizando la técnica *Brainstorming* –tormenta de ideas– con la intención de que la interacción de las ideas entre algunos alumnos consiguiera estimular los pensamientos del resto. En una primera reunión salieron una serie de propuestas, en base a las cuales se eligieron las mejores; teniendo en cuenta no salimos del objetivo que era la decoración del *Aula de Juegos*. En un primer momento se establecieron dos secciones principales que correspondía a cada una de las clases con las que trabajamos el proyecto, acordándose también la composición de los diferentes grupos y sus tareas a realizar.

La metodología que se ha seguido ha sido la de implicar al alumnado en la elaboración de su trabajo. Sabemos por el trabajo de E. Paul Torrance, Daniel Goleman y Howard Gardner que la gente reacciona de manera positiva a estímulos diferentes. Por ello hacer del aprendizaje una auténtica experiencia, aprender algo práctico, personal y especial para el alumno tendrá mucho más impacto que un aprendizaje estandarizado. Se necesitó una organización especial, ya que algunas actividades se desarrollaron en el aula de Educación Plástica, otras en el aula de Juegos. En este método la profesora se convierte en una especie de moderadora que conduce lo que va surgiendo, es animadora, sugeridora de cosas y coordinadora de las dos grandes secciones en la visión global de la decoración del Aula de Juegos, tanto interiormente como en el exterior. Por supuesto que preparar todo esto no fue tarea fácil. Supuso constante preparación y organización de los distintos materiales con los que iban a trabajar los alumnos en cada etapa del proyecto; así como resolución de los conflictos

que se presentaban, dada la diversidad de alumnos y alumnas en el aula.

Desde el área de Educación Plástica y Visual, con la realización de este proyecto se desarrollaron las siguientes competencias:

- *La competencia cultural y artística*, supone imaginación, creatividad, disfrute y enriquecimiento personal.
- *La competencia social y ciudadana* supone aprender y trabajar sólo o en equipo, relacionarse con los demás, cooperar, aceptación de las diferencias, tolerancia, respeto a los demás.
- *La competencia matemática* se logró con la utilización de conocimientos espaciales de la realidad mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.
- *La competencia de la información* y competencia digital reconociendo a la imagen como soporte de información, usando los recursos tecnológicos, Internet y la fotografía digital.
- *En la competencia comunicativa*, la Educación Plástica y Visual permite expresar ideas, sentimientos y emociones, se integró en este proyecto plástico y visual con otros lenguajes por ejemplo en la creación de carteles y folletos combinando textos e imágenes.
- *La competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico* utilizando procedimientos como la observación, la reflexión y el análisis del aula para la posterior intervención pictórica en ella.
- *Con la competencia de aprender a aprender*, con la participación activa en todas las fases del proyecto les sirve para reflexionar y tomar decisiones sobre los procesos del trabajo pudiéndolas aplicar en otros espacios.

Para cada uno de los distintos niveles de intervención para la consecución de los objetivos propuestos realizamos unas series de actividades muy variadas que se mencionan a continuación y que se llevaron a cabo desde mediados de septiembre hasta noviembre en el interior del aula y hasta diciembre la pintura mural exterior.

Se elaboró un plan de acción para la decoración del aula. Debidamente consensuado, se respetaron todas las propuestas.

En el proyecto de trabajo se estableció, para las dos secciones, como hilo conductor: los juegos. La elección del tema de la decoración resultó desde el primer momento muy estimulante para el alumnado.

Se realizaron diversas actividades con los alumnos, como la búsqueda de información, la participación activa en la decoración, la utilización del lenguaje visual y plástico, la autonomía personal, la responsabilidad individual y

En las siguientes ilustraciones se observa el desarrollo de la decoración del 'Aula de juegos'.



colectiva y la creatividad. Toma de decisiones y acuerdos entre las dos grandes secciones a la hora del trabajo.

Analizando las dos secciones de alumnos se decidió que una sección trabajaría con la pintura mural del interior y exterior del *Aula de Juegos* y la otra sección –mucho más numerosa– realizaría los carteles, folletos, normas del aula, dibujos y cuadros decorativos para ese espacio; así como la recopilación de información sobre los juegos, especialmente del *senet*, juego egipcio.

Los dos trabajos son muy importantes y por ello son valorados por igual ya que las aportaciones de todos contribuyeron al trabajo global de la decoración del aula de juegos.

90 CEP DE SANTA CRUZ DE TENERIFE El proyecto se inició con la visita al lugar donde iban a intervenir, pudimos observar que está situada en la primera planta, en un lugar común de paso para toda la comunidad educativa, al lado de las canchas deportivas, de la cafetería y de las salas de visitas y reuniones. La primera actividad realizada fue de observación y análisis del estado del aula, desde las paredes, la colocación de las mesas y el lugar donde estaban los juegos. Allí se invitó al alumnado a que pensaran cómo ellos desde el área de Educación Plástica y Visual, podían mejorarla estéticamente. También fue muy importante que pensaran cómo se podía mejorar el uso del aula y cómo conservar los juegos existentes para que no se perdieran. Se hicieron bocetos de los lugares más significativos del aula, se midieron los espacios y se fotografiaron; asimismo elaboraron una lista con los juegos existentes.

En la recogida de datos sobre los juegos existentes en el aula, observamos que sólo se encuentran los clásicos

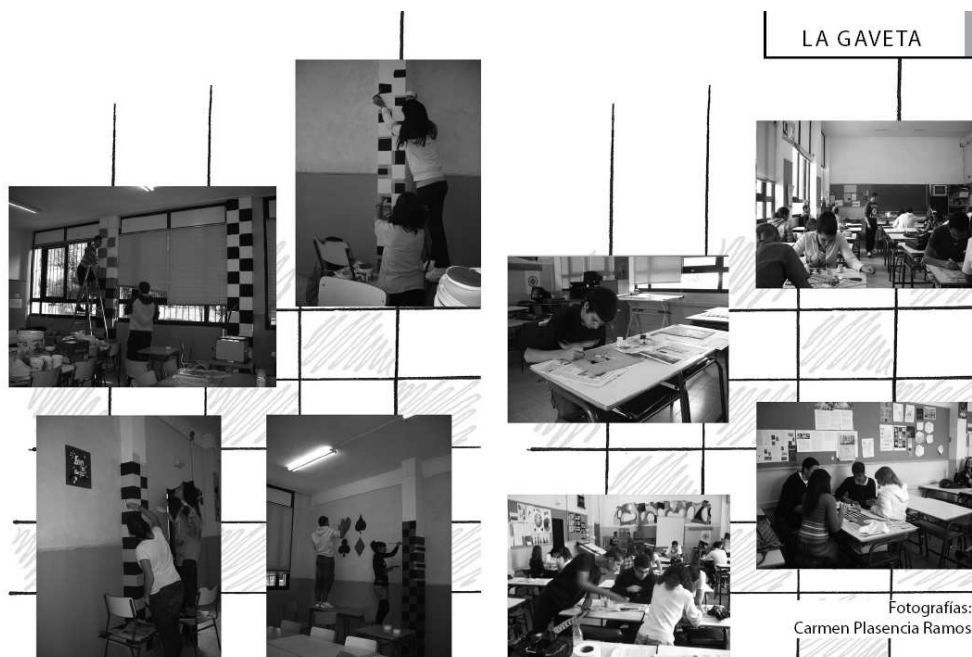
juegos que generalmente se utilizan en nuestras Islas.

Quisimos compartir con el alumnado más información de los juegos; ya que además de reglas, tienen historias, anécdotas y curiosidades. Por ello otra actividad muy interesante fue el introducir un nuevo juego en el aula que no conocían, ya que se trata de un antiguo juego de Egipto, el *senet*. Para estimular su curiosidad como un ejercicio se les preguntó si sabían cuál era el que se cree el juego más antiguo.

Para la realización de los cuadros y los dibujos decorativos del aula se realizaron estudios de la composición, del color, de las formas y de las texturas.

En la elaboración de la pintura mural del exterior y del interior del aula, se utilizaron diversas técnicas y materiales para la creación de los motivos decorativos donde el color fue un protagonista especial. Para la decoración de las paredes se eligió el azul, el color más frío de todos, expresa calma, quietud y reposo, este color es adecuado para las zonas de descanso. El color transmite emociones, motiva y transforma una habitación. El color es uno de los elementos determinantes en la decoración de un interior.

El alumnado estudió la distribución del aula en lo que respecta al mobiliario; de ello dedujeron que la unión de cuatro mesas facilitaría el juego en equipo y los movimientos del alumnado. Aparte de esta planificación para la decoración del aula, se realizó otra para mejorar el uso de la misma; fue mediante el diseño de unas normas de uso, y con la creación de una libreta de registro de los usuarios del aula, diseñada para controlar que los juegos una vez utilizados se recojan y se guarden en su lugar correspondiente; así como la elaboración un folleto



Fotografías:
Carmen Plasencia Ramos

informativo en forma de díptico para dar a conocer el aula, sus juegos y sus normas de uso.

Para llevar a cabo la evaluación, se valoraron los trabajos prácticos generados a partir de las actividades, desde las propuestas iniciales, los bocetos y el trabajo final, y la actitud mediante observaciones diarias. Se valoró satisfactoriamente el trabajo global realizado y el aprovechamiento pedagógico y participativo.

CONCLUSIÓN

Como conclusión a esta experiencia, debemos reseñar lo gratificante que resultó comprobar la implicación del alumnado, ya que ellos fueron los protagonistas.

Comprobamos que trabajar en equipo, el aprendizaje puede ser más enriquecedor para ellos y para la profesora ya que se aprende mucho con sus ideas. Estas actividades promueven la participación activa del alumnado en el embellecimiento y cuidado de su centro educativo. El trabajo en equipo, es fundamental, porque es aquí donde el aula se enriquece con nuevas sugerencias. Esta forma de trabajo ha facilitado la cooperación entre el alumnado y mejorado las relaciones interpersonales; así como reforzado su capacidad de compromiso al tener que cooperar para realizar actividades.

Se logró que el alumnado trabajara con autonomía y responsabilidad en la mejora del IES, a cuidar las instalaciones y el material, colaborando con su embellecimiento.

Se observa una considerable mejora física del aula, en cuanto a su aspecto, por la pintura mural, por los dibujos

y los cuadros. Por su funcionalidad, por la organización del espacio y del control de los usuarios del aula.

En la puesta en práctica de este proyecto agradecemos la implicación del Equipo Directivo, ha sido el responsable de los recursos y medios y también agradecemos al personal de mantenimiento del Centro al facilitarnos en todo momento su asesoramiento y darnos los materiales necesarios.

La realización de todo esto ha sido posible, gracias a las aportaciones creativas y al trabajo del alumnado. Han sido los protagonistas, han vivido con mucha implicación todo el proceso creativo desde las primeras ideas, los primeros bocetos, dibujos hasta llevarlos a la realidad.

Bibliografía

- ALONSO, C. GALLEGU, D. & HONEY, P. Los estilos de aprendizaje. Procedimientos de diagnóstico y mejora. Bilbao: Ediciones Mensajero. 2007.
- GARDNER, H. Estructuras de la mente: La teoría de las múltiples inteligencias. México: Fondo de Cultura Económica, 2001.
- GILBERT, I. Motivar para aprender en el aula: Las siete claves de la motivación escolar. Barcelona: Paidós Ibérica, 2005.
- WIGAM, M. Pensar visualmente. Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2007.
- THORNE, K. Motivación y creatividad en clase. Barcelona: Biblioteca del Aula Editorial Graó, 2008.