

EL REENCUENTRO CON LA FIGURACIÓN GRÁFICA. Una Propuesta metodológica para la Educación Plástica y Visual en Secundaria

M^a MILAGROS CABRERA MARTÍN

Profesora Titular de Enseñanza Secundaria en Educación Plástica y Visual.
Consejería de Educación del Gobierno de Canarias.. Islas Canarias. España



Este trabajo presenta resultados de la Investigación Tutelada de D^a M^a Milagros Cabrera Martín para optar a la Suficiencia Investigadora del programa de Doctorado de "Educación Artística y Gestión Cultural" y que ha dirigido el Dr. Francisco Aznar y la Dra. Victoria Batista.

-This work presents results of the Charged Investigation of Mrs M^a Milagros Cabrera to opt for the Investigating Sufficiency of the Doctorate program of "Art Education and Cultural Management" (Universidad de La Laguna. Spain) and that has been directed by the Dr. Francisco Aznar and the Dr. Victoria Batista

RESUMEN

La eterna pregunta: ¿por qué nos convertimos en jóvenes y adultos inhibidos a la hora de manifestarnos con el lenguaje plástico? En la Educación Plástica y Visual en Secundaria, nos encontramos con un alumnado que manifiesta constantemente: "Yo no sirvo para esto", "No tengo don para el arte", "Esto no sirve para nada, no tiene utilidad", "Yo no sé" o "A mi no se me da".

Nuestro reto cotidiano es lograr la autoconfianza del alumnado como premisa para que éste se sienta capaz. Presentamos una propuesta de actuación que hemos desarrollado en esta línea.

PALABRAS CLAVE: Figuración gráfica, adolescentes, Educación Secundaria, motivación.

ABSTRACT. The reunion with the Graphic Figuration: A methodologic proposal for the visual and plastic education in Secondary Level

The eternal question: Why do we become ourselves to inhibited adults and inhibited youth at the time to manifest ourselves with the plastic language?. In the plastic and visual education in the secondary level, we find ourselves with the pupils that always manifest: "I'm not useful for this", "I haven't gift for the art", "This isn't useful for nothing, it hasn't utility", "I don'tknow", or "I'm not capable to do it".

Our daily dare is to achieve the selfconfidence of the pupils as a condition for they feel to be able. We show them an acting proposal that we have developed in this way.

KEY WORDS: Graphic figuration, Secondary level education, Adolescence, Incentive.

INTRODUCCIÓN

El entorno social en el que vivimos la imagen y el arte ocupan un importante espacio, y esta presencia se torna cada vez más insistente potenciando su demanda. Los medios de comunicación de masas utilizan la imagen como el medio más directo y verosímil para llegar al público en general. La comunicación entre los seres humanos se realiza por medio de lenguajes diferentes entre los que destaca el lenguaje gráfico. Pero no basta con vivir y ver un mundo lleno de imágenes para entender su contenido y mucho menos para ser conscientes del proceso perceptivo que genera la observación de la realidad.

Nos encontramos ante un alumnado de secundaria entre 12/17 años que se sienten incapaces de utilizar el lenguaje gráfico. Tenemos más que demostrado que una de las razones por las que los alumnos se inhiben es que existen demasiados modelos que ponen constantemente a prueba las imágenes propias, de manera que se limitan a copiar los modelos de las imágenes estereotipadas de los medios de masas.

Ante esta situación nos planteamos la pregunta: ¿Por qué nos convertimos en jóvenes y adultos inhibidos a la hora de manifestarnos con el lenguaje plástico?. En la Educación Plástica y visual en Secundaria nos encontramos con un alumnado que manifiesta constantemente: “yo no sirvo para esto”, “no tengo don para el arte”, “esto no sirve para nada, no tiene utilidad”, “yo no sé” o “a mi no se me da”.

En este caso proponemos como solución a la problemática anteriormente mencionada, la utilización de una metodología basada en las propias imágenes que rodean el entorno del adolescente, no como modelo a copiar sino como recurso para realizar sus propias imágenes, para un “reencuentro” con su figuración gráfica.

Los años de docencia donde el alumnado esta manifestando constantemente que “no sabe o no se le da” la representación gráfica nos ha impulsado a reconducir o encauzar la inquietud de esta problemática que afecta diariamente a los docentes de Secundaria.

Puesto que creemos que la figuración gráfica ha de entenderse no como una facultad innata, y que sin este requisito sea inútil intentar aprender a dibujar, sino más bien como el resultado de un proceso: enseñanza-aprendizaje donde todo el mundo es capaz de hacerlo al igual que en cualquier otra disciplina, y sin tener una

gran vocación se puede disfrutar de conocimientos y preparación artística. Ya nos lo dice Betty Edwards (1994): “Dibujar es una habilidad global (o “total”) que sólo precisa de un conjunto limitado de componentes básicos”.

INTERÉS Y FINALIDAD DE LA PROPUESTA

Este planteamiento didáctico se lleva a cabo con el alumnado de secundaria porque entendemos la práctica artística como una manera activa de entender este mundo y de tener acceso a él por parte de los adolescentes, para no limitarlos a la pura contemplación pasiva de las imágenes que les rodean.

Partimos de algo tan significativo como es el aprendizaje que posibilita su propia evolución expresiva permitiéndole conocer y participar de los códigos de representación del mundo de las imágenes y sus técnicas, favoreciendo vivencias de experiencias que facilita un mejor conocimiento de la obra plástica personal, evitando la mimesis y activando sus facultades cognitivas.

Pretendemos activar y propiciar la creación de una obra plástica personal. No se trata únicamente de dar a los alumnos los conocimientos técnicos necesarios para que se expresen, sino de propiciar un aprendizaje que posibilite su propia evolución expresiva y les permita conocer y participar de los códigos de representación del mundo de las imágenes.

Dentro de esta concepción hemos desarrollado una serie de actividades con nuestro alumnado, cuyos objetivos fundamentales son:

- Comprender y distinguir los elementos que definen este lenguaje, como se pueden utilizar su variedad formal y expresiva y los efectos que producen según su utilización.
- Conocer y disfrutar de los códigos de representación del arte y las imágenes en general.
- Apreciar el conjunto de aspectos de interrelación entre elementos del lenguaje visual y plástico.
- Propiciar su autoconfianza y autoestima en el uso del lenguaje gráfico.
- Desarrollar su personalidad artística.
- Volver a descubrir sus recursos y capacidades expresivas

DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

Para lograr cambiar el convencimiento de que no son capaces de realizar las actividades gráficas y plásticas partimos de un entorno cercano en el cual el alumnado está integrado de alguna manera y con cuyo bagaje asiste a nuestras clases.

Se explica que al empezar a leer o escribir empezamos siempre por el nivel más básico y estudiamos los elementos que componen el alfabeto. Este método tiene su paralelismo en el lenguaje artístico y en el resto de las materias, nunca podremos aprender algo si no le dedicamos tiempo, atención y práctica.

Se les propone una serie de imágenes de su propio entorno y se explican los diferentes elementos del lenguaje gráfico, y comenzamos por mirar y observar con atención para analizar dicha imagen.

Basándose en esas imágenes se proponen pautas para su transformación, por ejemplo: simplificar formas, deformarlas, trabajar el mismo tema con distintos procedimientos, colores, texturas, proporciones; también cambiando su tamaño y posición; en definitiva jugar con los elementos.

Una vez analizada y estudiada la imagen se pasa a su elaboración para obtener un resultado final personal.

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

La metodología que se ha llevado a cabo durante el desarrollo de esta actividad se puede utilizar en otras muchas actividades.

Es fundamentalmente una metodología activa y participativa, permitiendo que los alumnos construyan sus propios aprendizajes y fomentando la construcción de aprendizajes significativos. Es una metodología que respeta el ritmo de aprendizaje y las características individuales y necesidades de cada alumno.

El elemento más complejo en el diseño e implantación de las programaciones en el aula es el "como enseñar" y al mismo tiempo es el más conflictivo en la medida en que en él confluyen los derechos básicos: el del alumno a recibir una educación de calidad y, por tanto suficientemente coherente y coordinada, y el del profesor a elegir los métodos que, desde su profesionalidad, considere idóneos para cumplir su cometido.

Las estrategias didácticas deben de atender a un proceso de interactividad profesor- alumno. De ahí

que las intervenciones del profesor deban ajustarse al nivel que muestra el alumno a esa tarea de aprendizaje.

Para trabajar se ha provocado el interés del alumno por lo que hace y por el placer y satisfacción que ello le reporta. Por ello debemos conocer sus intereses para explotarlos, también se han averiguado los conocimientos previos de ellos y partiendo de ahí se favorece el desarrollo global y equilibrado de las capacidades.

Resumimos a continuación lo que encierra y que sustenta esta metodología:

- Partir de los intereses y motivaciones de los alumnos.

- Averiguar sus conocimientos previos y, a partir de ellos, modificar sus prejuicios respecto a sus capacidades en el lenguaje plástico: "yo no sirvo para esto".

- Plantearnos el qué, para qué y cómo de la actividad a desarrollar, teniendo siempre presente el objetivo que queremos lograr.

- Provocando situaciones en las que los alumnos se impliquen y fomenten la utilización de procedimientos como la observación, la exploración, la experimentación y la aplicación, pues en estas edades es importante y constituyen grandes vías de aprendizaje.

- La selección de las imágenes debe estar basada en su entorno cotidiano.

- El uso y la aplicación de nuevas técnicas y recursos.

- Ver trabajos de los compañeros de cursos diferentes o anteriores.

- Contrastar la posible coincidencia de la misma obra elegida para trabajar y la obtención de resultados diferentes.

- Procurar realizar muchas pruebas antes de realizar la obra para perder el miedo al resultado final y a utilizar todo el formato.

Todas estas orientaciones se han desarrollado teniendo en cuenta que la intervención del profesor es fundamental en la construcción de nuevos aprendizajes, y en este caso para dar las pautas a seguir y el ánimo de saber que hacen algo bien. Cuando el alumno se encuentra en la edad de la adolescencia se producen muchas situaciones que son nuevas para él, y por eso es muy importante crear un ambiente acogedor y cálido que favorezca el desarrollo del alumno y una buena conexión con su proceso del aprendizaje, pues un clima seguro, relajado, facilita y potencia el desarrollo personal y hace

efectivo el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Otro aspecto que tiene gran importancia es el desarrollo adecuado de la autoestima. Lo cual está determinado por la influencia de los padres, compañeros y amigos. Para favorecer en el alumno la consecución de un buen concepto de sí mismo y alta autoestima se han tenido en cuenta aspectos como: la potenciación de situaciones que favorezcan el autocontrol, respeto y confianza en sus posibilidades y capacidades.

Los factores que más han sustentado esta metodología han sido el fomento de los procedimientos, las manipulaciones, la observación, la relación, la experimentación, la aplicación, la orientación y la actividad participativa. Favoreciendo la utilización de estos procedimientos y planificando actividades atractivas donde crean que es un juego, ya que el juego es una de las principales vías de aprendizaje.

RESULTADOS

A través de las diferentes actividades desarrolladas bajo esta propuesta, los alumnos han cambiado su actitud hacia el dibujo, después de experimentar los distintos procesos a lo largo de los trabajos desarrollados, se alcanzan satisfactoriamente los objetivos previstos:

- Dado que no se les exige un duplicado de la imagen se sienten más capaces y les proporciona autoconfianza.

- Ven sus progresos porque partimos de sus conocimientos previos.

- El hecho de transformar imágenes y hacerlas propias obteniendo resultados accesibles hace que se sientan capaces.

- Cuando los alumnos gozan de una holgada oportunidad para progresar se entusiasman y avanzan.

- Se dan cuenta que no todo lo hacen mal y se animan, ponen más interés y obtienen mejores resultados.

- Toman conciencia de que son ellos los realizadores y su interés influye mucho o totalmente en la ejecución y presentación de sus trabajos.

Con ello hemos conseguido que despierten y no vean este lenguaje como algo lejano sino algo que ellos también son capaces de realizar sintiéndose seguros de sí mismos, tanto por la calidad del trazo como por el aprovechamiento de los recursos creativos que

poseen. Es algo latente en ellos, como una imagen en la película de fotografía antes de ser revelada, cómo y con qué hacerla surgir para materializarla. Esto es lo que nos motiva, nos mueve, en la actividad cotidiana con los alumnos y en este trabajo de investigación.

El principal problema real con el que nos encontramos para aplicar las estrategias metodológicas es el entorno socio – familiar del alumnado y el cambio físico y psíquico por el que atraviesan en estas edades. Se convierten en duros críticos de sus obras, la realidad es que han adquirido miedo, muchos de sus profesores y padres tienen el mismo problema. Considerando que el entorno no es favorable, bastante hemos conseguido, cuando se comienzan las actividades hay que estar motivando y animando, diciendo que son capaces y pueden conseguirlo si lo trabajan, como en las demás asignaturas.

CONCLUSIONES

Entendemos que es necesario desarrollar una metodología de enseñanza a partir de la Educación Artística en Secundaria si queremos que algo cambie en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje que permita al alumnado un “reencuentro” con su figuración gráfica, que le permitirá desarrollar las capacidades de representación y expresión.

Se pretende potenciar en el alumnado la capacidad de apreciar en su entorno visual, tanto en la naturaleza como en la creación humana, los valores propios de las artes visuales y saber expresar sus ideas, vivencias y sentimientos por medio del lenguaje visual y plástico.

- Entendemos la Educación Artística como una disciplina educativa más:

Lograremos cambiar el convencimiento de que no son capaces de dibujar, intentado demostrar que el proceso en el lenguaje gráfico es tan disciplinado como en otras materias, lo cual también requerirá un proceso de enseñanza-aprendizaje. El alumno es activo participante en su proceso de construcción de conocimientos.

- Todo aprendizaje lleva un proceso:

La educación artística supone un proceso enseñanza-aprendizaje donde ha de tenerse en cuenta los objetivos propios de la materia, con la correspondiente secuenciación de los contenidos a lo largo de todas las etapas educativas del alumnado. Es

importante lo que enseñemos y lo que aprende el alumno, lo tendremos en cuenta a la hora de elegir objetivos y contenidos vinculados a la experiencia diaria y a la utilidad de los aprendizajes. Para conseguirlo atenderemos a la organización de los contenidos de modo que se comience por los de carácter más concreto y, por tener carácter básico, preparen para entender los más abstractos y exijan una mayor capacidad de comprensión espacial, esto nos prepara y nos conecta con los intereses y necesidades de los alumnos, proporcionándoles de forma clara y atractiva la finalidad y utilidad de los aprendizajes.

- Defendemos la técnica de la motivación:

Proponiendo unas adaptaciones metodológicas en las que el alumno pueda sentirse cómodo aunque no tenga los conocimientos previos de la etapa, con logros asequibles lograremos acercarlos al convencimiento de que si son capaces de dibujar y expresar. Para ello debemos enseñar habilidades, destrezas y estrategias de aprendizaje, antes que conocimientos memorísticos, esto va a influir en nuestro modo de enseñar, en los métodos que utilicemos. Con ello se pretende que se relacionen los conceptos con la realidad de forma directa, para que la comprensión llegue a ser unívoca, una vez que el alumno sea capaz de separar el concepto de la base material que ha servido para la comprensión y comprobará experimentalmente los conceptos, teniendo como base la realidad de su entorno, aplicando conocimientos que devienen de los conceptos antes explicados por el profesor. Para ello es necesario tener en cuenta el contexto de los alumnos, porque no es lo mismo enseñar a alumnos de un ambiente que de otro, las opciones metodológicas también.

- Proponemos que los recursos para este "reencuentro" con su figuración gráfica han de responder a una nueva motivación:

La gratificación que supone el aprendizaje es la mejor motivación. Antes de proponer un trabajo hay que procurar que los temas sean de interés para el alumnado. El lenguaje empleado debe cuidarse, concretando al máximo los significados, es importante no dar nada por supuesto y no pedir que se ejecuten tareas que no se pueden explicar o entender. Creemos que se ha de incidir a nivel psicológico y sociocultural del alumnado logrando la autoestima en este ámbito, lo que propiciará la satisfacción personal debido a que los alumnos son diferentes y llegan a un mismo aprendizaje por caminos, ritmos y estilos distintos. Por ello el profesor fijará el punto de partida de cada trabajo, que

será de extensión variable, según la capacidad o interés del alumnado, y en la estimulación de la creatividad deberá enfatizar las posibilidades creativas en cada ejercicio o experiencia, ofreciendo la posibilidad de afrontar el trabajo desde la perspectiva de la sensibilidad personal para, alcanzando los objetivos concretos planteados, encontrar soluciones personalizadas. Esto nos da un abanico de posibilidades que va desde la copia mimética a la solución original, el alumno deberá moverse más próximo al último extremo. Con todo esto el alumno puede comprobar el interés y la utilidad de lo aprendido y así consolidar aprendizajes que trascienden el contexto en que se produjeron. También es importante propiciar en las actividades la reflexión personal de lo realizado y la elaboración de conclusiones con respecto a lo que se ha aprendido, de modo que el alumno pueda analizar el avance respecto a sus ideas previas.

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

AAVV. Investiga a través del entorno y exponlo. Una experiencia pedagógica. Becas patrocinadas por el Corte Inglés. 1987.

Blanchard, M. Y Muzas, M. D. En Curso de "Atención a la diversidad en el aula". Lanzarote Septiembre, 1995.

Edwards, Betty. Dibujar con el lado derecho del cerebro. Ed. Urano. 1994

Gardner, Howard. Educación artística y desarrollo humano. Paidós Ecuador. 1990.

Guerra, Juana Isabel. La plástica y el medio ambiente. Tesis Doctoral. Dirige: Francisco Aznar y Victoria Batista. Universidad de la Laguna. 2001.

Jové, Juan José. El desarrollo de la expresión gráfica. Editorial Horsori I.C.E. Universidad de Barcelona. 1994.

Lazotti, Lucia. Educación Plástica y Visual. Ministerio de Educación y Ciencia. 1994.

Marx/ Engels. Textos sobre Educación y Enseñanza. Comunicación. 1978.

Rogers, Carl R. Libertad y creatividad en la educación. Paidós Ecuador. 2ª reimpresión en España 1982.

La correcta cita de este artículo es / The correct citation for this article is: CABRERA Martín, María Milagros. "El reencuentro con la figuración gráfica. Una propuesta metodológica para la Educación Plástica y Visual en Secundaria". Revista Digital semestral Arsdidas, nº 1 (diciembre 2004), <http://www.arsdidas.org/revista/>