



“¿PARA QUÉ SIRVE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN SECUNDARIA?”

AUTORÍA MARÍA JOSÉ CALVO ANTONIO
TEMÁTICA EDUCACIÓN
ETAPA ESO

Resumen

Este artículo refleja la certeza de cómo los alumnos y sus familias califican generalmente que la asignatura de Plástica es una “María” que no sirve para nada, tan sólo les es útil a aquellos que tengan vocación. Así, daremos unas pautas para que el profesor motivado pueda motivar a sus alumnos en esta materia y puedan aportar algo más que el mínimo esfuerzo a través de estrategias. También se hace ahínco en la importancia de ser un buen profesor para que así pueda motivar a los estudiantes. Ya por último, el artículo concluye exponiendo varios casos prácticos que llevados a cabo podrían resultar muy productivos.

Palabras clave

Plástica, educación, motivación, familia, alumnos, imágenes, profesor, aprender, pensamiento, analítico, práctico, crítico, actividades, idear, elegir, programar, realizar, evaluar, prehistoria, actualidad.

1. LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN SECUNDARIA:

Las raíces se encuentran en un periodo próximo en el que la asignatura –dibujo- consistía básicamente en copiar láminas, ya que dicha asignatura estaba impartida por un profesor/a no especialista en la materia y considerando que consistía en una “manualidad” que no tenía que estar en contra de ella pero que sin embargo, los alumnos sobrecargados con otras materias, el pasar varias horas semanales rellenando láminas o entreteniéndose con trabajos manuales les suponían y lo entendían como una absoluta pérdida de tiempo.

Los alumnos, en general, no comprenden esta asignatura ya que piensan lo siguiente:

- No entienden para qué sirve y ni siquiera le ven el sentido práctico.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

- Debería ser una asignatura optativa para que así sólo puedan cursarla aquellos a los que les guste, que sean vocacionales a ello.
- Se trata de una “María” pero como es obligatoria y por tanto hay que aprobarla, lo hacemos pero con el mínimo esfuerzo, sin apenas hacer nada.

A esto, debemos añadir que las familias piensan de igual forma que sus hijos. El hecho está en artistas hoy famosos a los que sus padres les pusieron numerosas trabas o ignoraron las inclinaciones vocacionales artísticas de sus hijos que realmente querían pintar y estudiar esto.

Por esto, se deduce que la falta de consideración hacia la educación artística viene derivada de lo siguiente:

- Encontrarse relacionada con trabajos manuales, considerados tan sólo un puro entretenimiento.
- Tener un bajo nivel de exigencia.
- La creencia de que se trata de un trabajo exclusivo para los que tienen vocación artística.
- Haber sido impartida por profesores no especialistas que muchos ponían poco esfuerzo para motivar al alumnado.

Por lo tanto, para conseguir que el alumno se sienta motivado debemos encaminar nuestras actuaciones hacia una mejora en la percepción de lo que es la asignatura para que los alumnos, junto con sus familias, puedan entender la educación plástica como una asignatura de conocimiento equiparable a otras materias catalogadas como las “duras”.

Cuando como alumnos nos tenemos que enfrentar a una materia o asignatura calificada o entendida como “María” (ya que todos antes que profesores hemos sido alumnos) partimos prácticamente de una motivación nula, asistiendo a clase obligados y con la única esperanza de pasar el rato entreteniéndonos con el compañero más próximo, con el convencimiento de que el profesor nos exigirá el mínimo esfuerzo. Así pues, la valoración de la asignatura desembocará directamente en la motivación que pueda tener el alumno.

Para todo esto debemos tener soluciones tales como:

- Mostrar a los alumnos los objetivos que exige la asignatura. Aprender a ver, leer y aprender imágenes, saber criticarlas, preparar un escenario y explicar por ejemplo qué es un alfabeto visual y todo lo que nos ayudaría en la sociedad.
- Realizar ejercicios que exijan del alumno un pensamiento algo más elaborado del que está acostumbrado, valorando soluciones ingeniosas.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 – NOVIEMBRE DE 2009

- Elevar el bajo nivel de exigencia fijando unos criterios de evaluación semejantes a los del resto de las materias.
- Enseñar que vivimos en una sociedad donde la comunicación por medio de imágenes es más importante que la comunicación oral o escrita y que tiene múltiples aplicaciones que se deberían conocer para poder desenvolverse en la sociedad en la que vivimos. Y aquí introduzco el famoso dicho: “Una imagen vale más que mil palabras”.

Desde estas soluciones ofrecidas, se deduce a modo de objetivos de educación artística, que los alumnos de esta materia deben:

1. Aprender a ver.
2. Aprender a hacer.
3. Aprender a leer imágenes.
4. Aprender a actuar.
5. Aprender a aprender.

Desarrollando para esto:

- Habilidades
- Procesos
- Contenidos
- Valores

Por tanto, queda claro que hay que enseñar la importancia que tiene esta asignatura para el desarrollo intelectual y hacerlo con unos objetivos asequibles, es decir, que se puedan cumplir. Sólo de esta manera se puede conseguir una motivación eficaz. Para enseñar a aprender, es necesario construir la casa desde la base, continuando hasta llegar al tejado. No se trata más que de comprender el problema, buscar la información para elaborar un plan que funcione y así ejecutarlo y evaluarlo.

Tan sólo se trata de poner en marcha:

1. El pensamiento analítico: seleccionar, organizar, elaborar.
2. El pensamiento práctico. Aplicar.
3. El pensamiento crítico. Evaluar.

Para los alumnos de esta edad, es imprescindible conocer para qué sirve y nosotros debemos estar siempre dispuestos a explicárselo y así los alumnos tendrán una mejor actitud para finalmente poder convertirse en personas mejor preparadas para vivir y entender lo que les rodea.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

Las relaciones sociales que mantiene el alumno dentro de su grupo, dentro de su círculo, tendrán en su vida mucho peso como es evidente y les influirán en todos los sentidos. Los alumnos se encuentran en un periodo de desarrollo del “autoconcepto” que será condicionante para su vida y por lo tanto, como es lógico, también influirá en su rendimiento en la escuela.

El profesor, como tal, debe estar muy atento para poder detectar los posibles cambios del alumno, ya que, los indicios indican que los efectos emotivos pueden ser muy importantes, por lo que afectaría de una manera directa sobre las conductas de los estudiantes, teniendo que contar con ellos para incorporar las modificaciones oportunas.

Los estudios demuestran la importancia que tiene un profesor para motivar a sus alumnos. Todo desde la experiencia que tenemos como estudiantes, lo hemos podido comprobar. Pero un buen profesor que te enseña a interesarte por la materia que imparte adoptando una metodología de enseñanza eficaz, ejerce una notable influencia en sus alumnos que puede ser incluso definitiva en el proceso de aprendizaje, en el desarrollo de sus preferencias y en el descubrimiento de talentos.

Así, el alumno desde un principio, debe conocer la estructura de la materia, saber para qué sirve cada una de sus partes y en qué punto se encuentra.

Porque se enseña al alumno a dibujar, pintar...pero no tiene una idea global de lo que está haciendo.

También es muy importante la forma en que se organice y estructure la materia, de forma que pueda permitir al alumno conocer en qué punto se encuentra y para qué sirve cada uno de los objetivos a cumplir.

El profesor es el motor de una clase y para los alumnos su opinión y el trato que reciban de él tiene un importante valor. Porque un profesor debe cuestionarse cuales son los mejores métodos a usar para captar e interesar la atención del alumnado, puesto que no hay un modelo ya escrito, sino que tan solo es cuestión de ajustarse a las circunstancias.

1.1. Propuesta de trabajos para aplicar en el aula:

Exigirán al profesor un esfuerzo mayor al que normalmente está acostumbrado, y así obtendrá una compensación mucho mayor.

Cuando se trabaja con personas no hay que ser negativo y pensar en lo que cuesta, hay que pensar qué es lo mejor. Es muy importante que los alumnos perciban que creemos en lo que hacemos y decimos. El profesor que cree en lo que hace y cree también en sus alumnos, obtiene resultados positivos. Para motivar, tenemos que estar motivados.

Para poner en práctica estos trabajos debemos previamente tener en cuenta que:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 – NOVIEMBRE DE 2009

- Hay que dar cabida a intencionar experiencias en las que puedan aplicar lo que ya saben y así probarse a sí mismos viendo aquello de lo que son capaces. Si realmente aprenden querrán probarlo y ponerlo en práctica.
- Hay que trabajar con objetivos asequibles a todos los alumnos.
- Enseñarles a asumir un fracaso puesto que no todo siempre sale bien, y mucho menos perfecto.
- Incentivar de alguna manera a los estudiantes, que muevan sus conciencias, que les cree incógnitas, interrogates.

PRIMERA ACTIVIDAD

- MÉTODO:

Se divide la clase en varios grupos de 5 ó 6 componentes.

Esta actividad se puede dividir en cinco partes:

1. Idear: Todo el grupo desarrolla propuestas sobre algún tema ya dado para crear un proyecto.
2. Elegir: Una vez puestas en la mesa todas las propuestas, cada grupo deberá elegir una por consenso pudiendo coger partes de varias propuestas y unificarlas haciéndola una.
3. Programar: Se les entregará a los alumnos una ficha que contenga los pasos a seguir, que son los siguientes:
 - a) Título del proyecto.
 - b) Argumentación del proyecto, es decir, causas y consecuencias que conlleva.
 - c) Fijación de objetivos.
 - d) Indicamos el modelo o el tipo de evaluación.
 - e) Exposición del proyecto a otros grupos e incluso a familiares.
 - f) Programación de las actividades a partir de una repartición de tareas en cada grupo.
 - g) Temporalización de las actividades, es decir, plazos para hacerlas y entregarlas.
 - h)
 - i) Recursos humanos con los que cuenta, esto es, el apoyo y la ayuda que reciben de personas ajenas al grupo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

- j) Material utilizado en dicho proyecto
- 4. Realizar: en este apartado se ejecuta toda la programación.
- 5. Evaluar: Se deberá hacer según los criterios establecidos y los objetivos marcados.

IDEAS

ARTES PLÁSTICAS:

1. Idear. Cada grupo deberá elegir un cuadro teniendo en cuenta que tendrá que preparar una defensa para exponerlo en clase a sus compañeros. También puede aportar ideas sobre lo que se podría hacer con el cuadro, alguna idea puede ser por ejemplo: Hacer de él un comic, un vídeo, un teatro, etc.
2. Elegir. Se elige por consenso, estando todos de acuerdo en la elección para que se sientan a gusto trabajando.
3. Programar: Deberán ajustarse a los nueve puntos comentados anteriormente. Se propondrán actividades y se encargarán de organizarlas.
4. Realizar.
5. Evaluar.

PREHISTORIA:

En este caso, al tratarse de un tema ya dado en clase, el profesor orientará y encauzará las ideas y propuestas de los alumnos en todo momento.

1. Idear. Creación de un poblado primitivo. La vida de una familia nómada, sus costumbres, alimentación, rituales...en general su forma de vida.
2. Elegir. Los grupos deberán presentar sus opciones y por consenso se tendrá que elegir un poblado primitivo concreto.
3. Programar.
 - a) poner el título, en este caso se pondría el poblado primitivo elegido.
 - b) Justificación, que puede ser: Realizar un poblado da lugar a múltiples aplicaciones y conocimiento sobre la vida en la etapa de la prehistoria.
 - c) Objetivos: Conocer la importancia de la comunicación visual, hacer conjeturas sobre la forma de la vida del hombre prehistórico, desarrollar el conocimiento de las habilidades del hombre primitivo, su forma de relacionarse, etc.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

- d) Indicadores de evaluación: Previa: buscar indicadores para la viabilidad del proyecto, si contamos con los recursos teórico prácticos para realizarlo. Continuada: indicadores con los que hacer un seguimiento del proyecto durante la realización. Final: revisión de los resultados con el fin de aprender para el futuro.
 - e) Destinatarios del proyecto: Podrían ser tanto los propios alumnos, todo el colegio e incluso familiares.
 - f) Programación de las actividades: Se propone en clase hacer determinadas actividades como pueden ser por ejemplo; crear con arcilla o plastilina las herramientas usadas en aquella época para cazar, o los elementos decorativos; hacer la maqueta de un poblado; pintar los paisajes que debiera haber en aquel periodo; visitar el museo arqueológico, etc. Todo esto lo deberán hacer por grupos para luego poderlo exponer en clase al resto de sus compañeros, habiendo un encargado por cada grupo para coordinar las actividades propuestas.
 - g) Temporalización: Inicialmente habrá una charla sobre la prehistoria para que así los niños puedan ir introduciéndose en el contexto. Luego se realizarán las actividades que cada grupo haya elegido. Por último, las fechas de inicio final del proyecto en general y de cada actividad.
 - h) Organizar los recursos humanos. En cada una de las actividades que se realicen, se podrá solicitar ayuda externa si se precisara. Arqueólogos, familiares, el profesor..., para obtener un resultado más notable y completo.
 - i) Recursos materiales: Tenidos en cuenta en todo momento para la realización de materiales, atendiendo a ahorrar el máximo con materiales de coste barato como la arcilla o la plastilina en este caso utilizados.
4. Realizar.
 5. Evaluar.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

BIBLIOGRAFÍA:

- GOLEMAN, D. (1996) *Inteligencia emocional*. Kaidós. Barcelona,.
- MASLOW, A., (1954) *Motivación y personalidad*. Sagitario. Barcelona,.
- GARCÍA BACETE, F. J., y DOMÉNECH BETORET, F., (2003) *Motivación, Aprendizaje y Rendimiento Escolar*. En R: E: M: E. (Revista electrónica de Motivación y Emoción). Universidad Jaume I de Castellón, Vol. 1 nº o. Red de Internet..
- AVOLIO DE COLS, S., (1975). *La tarea Docente*. Ediciones Miramar, Argentina,

Autoría

- Nombre y Apellidos: MARÍA JOSÉ CALVO ANTONIO
- Centro, localidad, provincia: GRANADA
- E-mail: mariajok@hotmail.com