

INNOVACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO EN EDUCACIÓN PRIMARIA: UNA PROPUESTA DIDÁCTICA

Julia Gómez Meseguer

(Universidad de Murcia)

Introducción

Las sucesivas reformas educativas que han tenido lugar en las últimas décadas (LOGSE, 1.990), (LOE, 2006), (LOMCE, 2013) han ido modificando y reduciendo las horas lectivas de la Educación Artística (Plástica y Música) en Educación Primaria y Secundaria.

Los docentes de la materia de Educación Plástica se enfrentan a un doble reto: cómo lograr “enganchar” a sus alumnos a estas disciplinas creativas a edades muy tempranas (entre seis y once años, la horquilla de edad de Educación Primaria) para fomentar en ellos su interés por continuar cursando estas materias en Secundaria y cómo introducirlos no solo en las artes plásticas (pintura y escultura), sino también en otras artes proyectuales (diseño gráfico, diseño de producto, diseño de moda,...), disciplinas cada vez más implantadas en su entorno cotidiano y que además, son objeto de su interés por estar muy presentes en los mass media (dibujos animados, cómics, recortables, videojuegos, series de televisión, cine, programas de entretenimiento,...)

Por otra parte las nuevas corrientes metodológicas y de aprendizaje ABP (aprendizaje basado en proyectos/problemas) integran contenido curricular, con desafíos basados en experiencias reales y prácticas del entorno de la vida cotidiana, e inciden en la importancia de relacionar contenidos del currículo con la realidad circundante para captar el interés del alumnado, potenciar su creatividad a la hora de resolver problemas y prepararlos para el trabajo colaborativo. Esta metodología cuenta con numerosas investigaciones en la Universidad Española, como las realizadas por Luis Hernández Avenza o Jesús Vera Jiménez.

Esta comunicación se centra en desarrollar una propuesta didáctica para la materia de Educación Plástica, orientada al tercer curso de Educación Primaria

(alumnos de ocho años), y ha sido elaborada siguiendo la metodología de aprendizaje ABP, por lo que se les planteará la resolución del siguiente problema:

Deberán realizar un/una muñeco/a recortable y crearle una colección de ropa. Para hacerlo utilizarán cartulina de color blanco que podrán colorear con lápices de colores, ceras o pintura acrílica a la que podrán pegar diferentes telas. Además deberán realizar un armario y perchas para guardar el recortable y la ropa realizada. Para hacerlo utilizarán una caja de zapatos, papel de forrar y lápices o pinturas de colores. El tiempo disponible para realizar esta actividad será de cinco sesiones de 55 minutos de duración.

El profesor ejercerá un rol de tutor que orienta al alumno a resolver diferentes problemas, desde la confección del recortable para lo que se podrán utilizar las TICS (introduciendo en internet “muñecos recortables imágenes”) pero dando total libertad creativa (podrá ser masculino o femenino, infantil o adulto, alto o bajo, gordo o delgado, en función de la diversidad estética y del gusto de cada alumno). Para el diseño de la ropa podrán utilizar cualquier recurso a su alcance en su vida cotidiana, desde revistas de moda, cuentos y libros ilustrados, adhesivos, cromos, imágenes de sus ídolos (musicales, actores, actrices,...), inspirarse en películas, series de televisión, anuncios, cine, fotografías, moda de los escaparates de tiendas, etc.

Para el diseño del armario, el profesor les hará sugerencias orientativas solo en caso de que ellos no alumbren la solución, para orientarlos acerca de cómo hacer la puerta del armario, cómo hacerle una leja o estante, cómo hacer una barra para colgar ropa, cómo abrir y cerrar la puerta haciendo las “bisagras”, cómo forrar el interior del armario con papel y pegamento, tomando previamente las medidas de cada lado de la caja, cómo trasladar ese dibujo lineal al papel con ayuda de la regla, cómo pintar o forrar el exterior de la caja y cómo dotar a la puerta de un sistema de apertura y cierre a modo de manivela.

Los alumnos serán distribuidos en grupos de cuatro, potenciando así el trabajo colaborativo. Al finalizar el trabajo se destinará la última hora de clase a presentar oralmente al resto de compañeros el resultado obtenido y los problemas a los que se han tenido que enfrentar, ilustrándolos con fotografías.

Resultados

Entre las ventajas de plantear esta actividad utilizando este método consistente en llevar a cabo un proyecto, hemos encontrado las siguientes:

1º.- Se capta con mayor facilidad la atención de los estudiantes y aumenta su capacidad creativa, al tener que alumbrar la solución por sí mismos.

2º.- Se asimilan mejor los aspectos teóricos.

3º.- Se trabajan inteligencias múltiples: la lingüístico-verbal, la visio-espacial, la lógico-matemática, la interpersonal e intrapersonal.

4º.- Se utilizan las TICs de forma amena y entretenida y se conocen los gustos y aficiones próximos al alumnado.

5º.- Se potencia el trabajo en equipo y las relaciones grupales y personales.

6º.- Es de fácil aplicación y los resultados obtenidos son halagadores.

Discusión y conclusiones

En tercer curso de Primaria la enseñanza de la Plástica se distribuye en tres grandes bloques, que son Educación Audiovisual, Expresión Artística y Dibujo Geométrico. Con esta actividad se trabajan los grandes contenidos de estos tres bloques y además se relacionan con materias afines a la realidad y a los intereses del alumnado.

Referencias bibliográficas

Decreto 198/2014 de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia (BORM 6 de Septiembre 2014).

Hernández Avenza, Luis [2011]: *Experiencias de Formación e Innovación en Educación Infantil, Primaria y Secundaria* en Maquilón Sánchez, Javier J. (Coord) [2011]: *La formación del profesorado en el siglo XXI: Propuestas ante los cambios económicos, sociales y culturales*. Universidad de Murcia. Editum.

Vera Jiménez, Jesús [2012]: Introducción al aprendizaje basado en problemas.
Una guía para el alumnado. 2012-2013. Universidad de Valladolid.