
**ARTE-TERAPIA Y JUEGO: PROYECTO LÚDICO PEDAGÓGICO PARA EL
DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES Y SOCIALES EN LA PRIMERA
INFANCIA.**

Arte-terapia e jogos: Projeto pedagógico lúdico para o desenvolvimento de habilidades motoras e sociais na primeira infância.

Art- therapy and game: ludic and pedagogic project for the development of motor and social skills in the early childhood

Liliana María Del Valle Grisales

Institución Educativa Villa Flora, Secretaría de Educación de Medellín, ldelvalle186@gmail.com

Resumen

La experiencia tiene por objetivo analizar el desarrollo de habilidades motrices y sociales de los estudiantes del grado transición de la Institución Educativa Villa Flora, mediante la estrategia del Proyecto lúdico pedagógico: Arte-terapia y juego. Se emplea el paradigma cualitativo y el estudio de caso, como estrategia metodológica. Se utiliza el diagnóstico pedagógico, la lista de chequeo, los dibujos de los estudiantes y la observación no participante del juego, para analizar los resultados. Se encuentra que los estudiantes mientras participan de actividades como el arte y el juego cooperativo comienzan a desarrollar sus habilidades motrices y sociales con más facilidad, lo cual les permite expresar e identificar sentimientos y emociones en sí mismos y en los demás; y cooperar con otros; es decir, el movimiento se convierte en el eje movilizador del aprendizaje.

Palabras clave: *arte-terapia; proyecto lúdico pedagógico; habilidades motrices; habilidades sociales.*

Resumo

A experiência tem como objetivo analisar o desenvolvimento de habilidades motoras e sociais dos alunos do pré-escolar da Instituição Educacional Villa Flora, através da estratégia do Projeto lúdico pedagógico: Arte-terapia e jogo. Foi implementado o paradigma qualitativo e o estudo de caso como estratégia metodológica. Utiliza-se o diagnóstico pedagógico, a ficha de controle, os desenhos dos alunos e a observação- não-participante do jogo, para analisar os resultados. Verificou-se que os alunos, enquanto participam de atividades como arte e brincadeiras cooperativas, começam a desenvolver suas habilidades motoras e sociais com maior facilidade, o que lhes permite expressar e identificar sentimentos e emoções em si mesmos e nos outros; e cooperar com os outros; isto é, o movimento se torna o eixo mobilizador da aprendizagem.

Palavras-chave: *arteterapia; projeto lúdico pedagógico; habilidades motoras; habilidades sociais*

Abstract

This experience has the objective of analyzing the development of motor and social skills of transition students from Institución Educativa Villa Flora, through the strategy of the ludic and pedagogic project: art-therapy and game. The qualitative paradigm and the case study are used as methodology strategy. Also, the pedagogic diagnostic, the checking list, the drawings made by the students and the non-participant observation of the game are used to analyze the results. It is found that while the students participate in activities like art and cooperative game, they start to develop their motor and social skills more efficiently; which allows them to express and identify feelings and emotions in themselves and others and to cooperate with others, that means, the movement becomes the mobilizing axis of learning.

Keywords: *Art-therapy; ludic and pedagogic project; motor skills; social skills.*

1. Introducción

La experiencia se lleva a cabo durante el año escolar con un grupo de 36 de niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Villa Flora, de la comuna 7 Robledo de la ciudad de Medellín. Comuna que presenta problemas de orden público y seguridad por la guerra de los combos y la disputa por el poder de las plazas de vicios y el microtráfico en los barrios aledaños a la Institución Educativa.

Tiene por objetivo analizar el desarrollo de habilidades motrices y sociales de los estudiantes del grado transición de la Institución Educativa Villa Flora, mediante el proyecto lúdico pedagógico: Arte-terapia y juego; dado que los estudiantes presentan dificultades para participar en actividades, juegos y en su motricidad fina y gruesa. Los niños y las niñas en su mayoría pasan mucho tiempo frente a las pantallas y les cuesta cooperar y ponerse en los zapatos del otro.

La aplicación del proyecto lúdico pedagógico, requiere del reconocimiento de un saber en los niños y las niñas, y la vivencia del aprendizaje mediante actividades que fomenten los valores y la participación conjunta de la familia, los estudiantes y el maestro (Del Valle, 2016). El juego se concibe como el reflejo de la cultura, de las dinámicas sociales de una comunidad, y en él, representan las construcciones y desarrollos de su vida y contexto.

El arte se aborda desde la expresión gráfico plástica que les permite a los estudiantes explorar los colores, diferentes técnicas y afianzar su motricidad fina y gruesa, al mismo tiempo que disfrutan y expresan deseos, intereses y emociones (MEN, 2014).

2. Contextualización

La experiencia se aborda en el grado transición con 36 estudiantes, que oscilan entre los 5 y 6 años de edad. Se trabaja en el proyecto lúdico pedagógico durante todo el año escolar, integrando las siete dimensiones del desarrollo humano mediante el arte-terapia y los juegos cooperativos (AM, 2014).

La mayoría de los estudiantes pasan la mayor parte del tiempo encerrados en casas pequeñas y dedicados a los video juegos, por lo cual presentan dificultades para realizar ejercicios de motricidad fina, gruesa y cooperar en juegos y actividades.

3. Diseño y desarrollo

Inicialmente la maestra aplica un diagnóstico pedagógico del desarrollo infantil a cada niño y niña, empleando una prueba individual de motricidad fina y gruesa. Luego realiza la lluvia de ideas para la creación del proyecto, donde padres de familia y estudiantes exponen necesidades e intereses. Se toma nota de la lluvia de ideas para realizar la planeación, ejecución y evaluación de las actividades del proyecto lúdico pedagógico.

Para su desarrollo, se implementan actividades de arte-terapia, como el dibujo libre y el uso de diferentes técnicas y materiales para pintar; que les permitan expresar sentimientos y emociones de sí mismo y de los demás. Se establecen juegos (fútbol y carrera de relevos, son sus favoritos) donde cada estudiante debe aportar a su equipo, reflexionando acerca de ganar o perder. A cada estudiante se le realiza la observación no participante de los dibujos y juegos; al inicio, durante y al final del proyecto; con el fin de dar cuenta de sus habilidades motrices y sociales; se emplea la lista de chequeo.

Finalmente, se presenta a los padres de familia el informe escrito del desarrollo de las habilidades motrices y sociales de sus hijos, derivado del análisis de la información del diagnóstico pedagógico (prueba) y la lista de chequeo (observación no participante de los dibujos y juegos). Se realiza una exposición con los dibujos de los estudiantes donde sustentan sus aprendizajes y la apropiación de diferentes técnicas del arte-terapia y se juega un partido de fútbol, el cual permite evidenciar los avances logrados en el desarrollo de sus habilidades motrices y sociales.

4. Evaluación

Para cada niño y niña se emplean dos instrumentos: una prueba de motricidad fina y gruesa, y una lista de chequeo referida a dibujos y juegos. La evaluación se lleva a cabo durante las tres fases del proyecto; al inicio, durante y al final y se compara en estos tres momentos el desarrollo de las habilidades motrices y sociales de los estudiantes. Se entrega a los padres informe escrito. Ambos instrumentos atienden a las evidencias de los DBA para el grado transición (MEN, 2017).

5. Conclusiones

Se encuentra que los estudiantes en ambientes naturales, y realizando actividades de arte-terapia y juego cooperativo, inician el desarrollo de sus habilidades motrices y sociales con mayor facilidad, pues al practicar diariamente con otros niños y niñas, pintar, interactuar, conversar, ejercitar su cuerpo, su motricidad fina y gruesa, y se divierten mediante el fútbol y las carreras de relevos.

Sus habilidades sociales y motrices cobran cada vez más fuerza dado que es necesario ponerse de acuerdo en los equipos para tomar decisiones, entenderse con otros compañeros de clase, correr tras el balón, pasarlo a otros y cooperar en pro del equipo. Evidenciándose así, que los estudiantes ante un fin común como

ganar un juego; logran identificar pensamientos y sentimientos en sí mismos y en los demás. También se evidencian en los niños y las niñas logros en su motricidad fina, reflejados en el manejo de la pinza, rasgado, punzado, recordado y coloreado.

6. Referencias

- AM Alcaldía de Medellín (2014). *Medellín construye un sueño maestro. Documento N° 2. El Plan de Estudios de la Educación Preescolar*. Medellín: Impresos Begón S.A.S.
- Del Valle, L., & Mejía, L. (2016). Desarrollo de competencias en la primera infancia. Un estudio de caso con los niños y niñas de educación preescolar, grado Transición, de la Institución Educativa Villa Flora, de la ciudad de Medellín. *Íkala Revista de Lenguaje y Cultura*, 21(2), 217-226.
- MEN Ministerio de Educación Nacional (2014) *Documento N° 21. El arte en la educación inicial*. Bogotá: El Ministerio.
- MEN Ministerio de Educación Nacional (2017). *Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) para el grado transición*. Bogotá: El Ministerio.