



Integración de Campos de Experiencia: Lenguaje Plástico Visual - Matemática

Dirección General de Nivel Inicial
Diseño Curricular de Educación Inicial

Integrando Campos de Experiencia:

Aportes del Campo del Lenguaje Plástico Visual a la propuesta de Interpretación y comunicación de recorridos.

Autor: Prof. María Luisa Faluomo

Propósitos:

- Observar imágenes del artista abstracto Wassily Kandinsky y reconocer en ella formas geométricas y orgánicas.
- Establecer la diferencia entre formas geométricas y orgánicas.
- Explorar texturas visuales y táctiles.
- Construir una composición tridimensional a partir de una imagen bidimensional utilizando cuerpos geométricos.
- Resignificar un espacio conocido (el aula), interviniéndolo con cuerpos geométricos y otros elementos para “abrir” nuevos espacios dentro de un ámbito conocido por ellos.

Contenidos:

- Formas geométricas y formas orgánicas.
- La forma abstracta.
- Forma bidimensional y tridimensional.
- Cuerpos geométricos y formas geométricas.
- Texturas visuales y táctiles.
- Construcciones.
- Collage.
- Transformación del espacio: intervención de un espacio de uso cotidiano.

Actividades:

Actividad 1:

Materiales:

Cartón como soporte, cajas, carreteles de hi-

los, pelotitas de telgopor, témperas, plastícola.

Desarrollo:

- Breve introducción sobre el artista Wassily Kandinsky, quien componía con figuras geométricas y orgánicas universos personales en su período abstracto, característica de este tipo de pintura, época en que se desarrolló su obra.

- Lectura de imágenes de dos obras de Kandinsky “Duro y blando” obra de 1927 y de “Azul celeste” obra de 1940. Observar en ellas formas geométricas (en la primera) y orgánicas (en la segunda). Reconocer en la primera formas geométricas, colores, formas que parecieran estar adelante o atrás, o que resaltan, etc.

- En grupos de tres o cuatro chicos, a partir de la imagen observada “Duro blando” (y habiendo realizado previamente la actividad de matemáticas de sellos de cuerpos geométricos en la que relacionaron cuerpos con formas) llevarla a la tridimensión pegando sobre cartón: cajas (cubos, prismas), pelotitas de telgopor (esferas), carreteles de hilo o tubos de cartón (cilindros), bonetes (conos), etc.

Pintar con témpera y comparar la composición original bidimensional de Kandinsky con la composición tridimensional construida por ellos. Observar los espacios entre las formas (bidimensionales y tridimensionales). Iluminar con linternas y observar el efecto de las luces en los cuerpos y las sombras en los espacios y elementos, si se modifica el color, etc.

Realizar una exposición de lo realizado.

Intercambiar opiniones.

Actividad 2:

Materiales:

1) Cartón como soporte, telas con diferentes texturas, cartones corrugados y lisos, masa de sal, goma eva, plastilina, témperas, etc.

2) Cajas de cartón, pelotas, telas (bajo helada, friselinas), etc.

Desarrollo:

(Una vez realizada la actividad 1)

Individual:

Realizar una composición abstracta con formas geométricas y formas orgánicas con diversos materiales que generen cierto relieve (cartones, telas, etc.) para generar diferentes texturas que se puedan explorar a través del tacto. Pintar.

Comparar las formas, los relieves, los efectos visuales y táctiles que se consiguen con los diferentes materiales.

Explicar verbalmente, e intercambiar opiniones sobre lo realizado.

Grupal:

Elegir algunos de estos universos personales para intervenir el espacio (aula) con elementos grandes: cajas, almohadones, pelotas, telas, etc.

Recorrer el nuevo espacio:

- sin herramientas para observar: recorrer mirando con dos ojos, con un ojo.

- con herramientas para observar: recorrer mirando a través de un tubo de cartón, a través de un espejo o de un cd en desuso.

Explicar las sensaciones que sintieron en las diferentes formas de recorrido. Si los espacios parecían más grandes, más chicos, iguales, los elementos parecían más cerca o más lejos, cómo se percibían las formas y los colores, etc.

Intercambiar opiniones sobre la experiencia realizada.

Algunas consideraciones generales comunes a todas las propuestas

Organización grupal

- Las interacciones sociales, facilitan los aprendizajes individuales. El niño construye su propio pensamiento confrontándolo con el de sus pares y con el de los adultos.
- Las interacciones con los pares pueden tomar distintas formas y permiten:
- apropiarse de las consignas de una situación;
- buscar cómo elaborar una situación en conjunto;
- confrontar las respuestas elaboradas individualmente;
- comunicar su método o su solución y defenderlo contra las proposiciones diferentes;
- comprender la solución de otro alumno, descentrarse de la suya e imitar lo que parece tener más éxito;
- identificar un procedimiento
- formación de ciertas actitudes (el trabajo cooperativo, la tolerancia, el respeto por los acuerdos, la tenacidad y la confianza en sus posibilidades)

También hay momentos en los cuales se requiere que los alumnos realicen alguna actividad en forma individual, para que puedan utilizar los conocimientos que han sido construidos y difundidos en la sala.

El trabajo individual le permite al docente observar a cada alumno, conocer los progresos y reorientar si fuera necesario su proyecto de enseñanza.

Las instancias de trabajo colectivo o puesta en común (grupo total), son momentos privilegiados para evocar acuerdos, para confrontar ideas, para establecer relaciones, para trabajar el error, elaborar conclusiones y organizar los conocimientos que son nuevos para todos. Estas explicitaciones y argumentaciones también forman parte del sentido de la apropiación de los conocimientos.

Será el docente quien teniendo en cuenta su intencionalidad, las características del grupo y el momento de trabajo didáctico decidirá qué organización es la más adecuada.

El rol del maestro en el desarrollo de las propuestas

El maestro tiene un rol fundamental en el desarrollo de las propuestas, tanto en el análisis previo como durante o al finalizar la misma.

Antes de desarrollar la propuesta, selecciona el contenido, el encuadre de la actividad, los materiales y el modo de organización grupal. Elabora las consignas y prevé posibles procedimientos de resolución.

Mientras se lleva a cabo la propuesta, aclara o reitera o ejemplifica las reglas. Fomenta que usen los conocimientos que ya tienen, sean ideas erróneas o más o menos próximas al conocimiento que se apunta. No interrumpe el juego, aprobando, desaprobando o señalando la solución del problema, sino que

promueve el despliegue de diferentes procedimientos y la interacción grupal. Cuando existe algún alumno que no participa, ayuda a mejorar sus propias búsquedas y a organizar su tarea. Observa cuidadosamente los modos de resolución, tratando de ir seleccionando qué cuestiones va a retomar en la puesta en común o qué ajustes realizar en relación a los propósitos que se planteó previamente.

Durante la puesta en común, selecciona algunas de las cuestiones que observó y considera relevante llevar a la reflexión colectiva, anima a que los alumnos expliciten las acciones realizadas, organiza la interacción de ideas, abre la circulación de los conocimientos señalando aquello nuevo que ha circulado para que pueda ser reutilizado en otros problemas y suministra la información necesaria para que los chicos avancen en sus conocimientos.