

# Roles del dibujo como recurso en la educación primaria

Por Tamara Molina

(tmolina@isaacnewton.edu.ec)

El dibujo es una actividad que ha acompañado a la humanidad desde sus albores, que conforma los cimientos y acompaña el desarrollo social, técnico y cultural (Giesecke, Mitchel, Spencer, Hill, Dygdon, Novak, & Lockhart, 2006). De manera análoga, la acción de “trazar en una superficie la imagen de algo” (RAE, 2011) se presenta en las personas desde etapas tempranas de la infancia: primero como trazos desordenados en los primeros años, para pasar luego a representaciones cada vez más cercanas a la realidad y a la interpretación creativa de la misma (Federación de Enseñanza de Andalucía CCOO, 2010). Resulta natural, entonces, que el dibujo forme parte de un entorno tan cercano para los niños como es la escuela.

En el presente artículo se argumenta la importancia del dibujo en el ámbito educativo, con un enfoque constructivista, en tres roles: didáctico, lúdico y creativo. Para esto, se procederá a determinar el valor del dibujo en cada una de las tres esferas anotadas, acompañando esta ar-

gumentación con ejemplos de los beneficios, tanto para el estudiante en sí como para su desempeño en el proceso de enseñanza-aprendizaje de diversas materias.

## Materiales y métodos

El artículo configura un estudio descriptivo ya que caracteriza elementos relacionados con el tema de investigación (Bernal, 2010), esto es, los roles del dibujo en el aula. Los métodos aplicados son el inductivo y el deductivo, con el uso de datos de tipo cualitativo obtenidos con técnicas de estudio bibliográfico y documental, la observación directa y las experiencias de la autora (Báez & Pérez de Tudela, 2009) como docente y diseñadora.

*En un enfoque constructivista, la creatividad tiene una importancia sustancial debido a que genera herramientas para la solución de problemas, el pensamiento reflexivo y la autonomía del estudiante.*

## Por qué el dibujo

El dibujo es, ante todo, una actividad comunicativa (Díaz, 2007); las representaciones de la realidad o de su interpretación realizadas por el dibujante transmiten un mensaje que puede ser decodificado incluso de manera más universal que el lenguaje oral o escrito (Serra & Veyrat, 2005). En este sentido, el dibujo permite ser utilizado como elemento de transmisión y registro de información de diversas materias en el aula de clases, con lo que se verifica su finalidad de enseñar o instruir; es decir, su valor didáctico.

En este aspecto, el dibujo beneficia al estudiante y a su proceso de aprendizaje como un recurso mnemotécnico y en la comprensión de contenidos (Payá & Martínez, 2017), por lo que el docente puede proponer la realización de dibujos sobre el tema estudiado, infografías combinando dibujo con escritura, entre otras actividades para el rol didáctico del dibujo. En la enseñanza de Ciencias Naturales, al revisar temas como los ecosistemas, por ejemplo, se pueden realizar dibujos con

los niños para afianzar conocimientos previos y producir nuevos, sobre un paradigma constructivista.

Ahora bien, al tratarse de una actividad disfrutada por la mayoría de niños (Crosera, 2012), el dibujo puede adoptar un rol lúdico y de esparcimiento dentro del aula. La individualidad de los niños y de sus experiencias hace que los estudiantes sientan mayor o menor interés por diferentes asignaturas; en algunos casos, algunas clases pueden generar en determinados niños sentimientos de estrés y angustia (Domínguez, Hernández, & Tam, 2004) en detrimento de su desarrollo personal y formativo.

Ante ello, el docente puede identificar momentos oportunos para realizar actividades de dibujo libre o apenas ligado a la materia; estas actividades, pese a tener un propósito recreativo y lúdico, pueden distender el ambiente en el aula y mejorar la actitud de los estudiantes frente a la materia.

A manera de ejemplo, en clases de Matemáticas, el profesor o profesora puede destinar un tiempo para que los niños dibujen, olviden si tienen alguna dificultad en la materia y disfruten el momento en clase. Es importante destacar que cuando el interés de la actividad es recreativo, no se debería imponer el dibujo (Crosera, 2012), pues eso tendría el efecto contrario al buscado.

Finalmente, y quizás como el rol más evidente, el dibujo dentro del aula tiene una función trascendental en el desarrollo del potencial creativo de los estudiantes. Al dibujar, el niño o la niña expresan no solo una representación de la realidad objetiva sino sus emociones con respecto a esa realidad y sus interpretaciones de una manera única, lo que abona no solo a la

creatividad en el ámbito plástico sino en todos los niveles (Acaso, 2000).

En un enfoque constructivista, la creatividad tiene una importancia sustancial debido a que genera herramientas para la solución de problemas, el pensamiento reflexivo y la autonomía del estudiante (Silva, 2005). En una situación ideal, todo el proceso de enseñanza-aprendizaje debería estar dirigido al desarrollo creativo de los niños y niñas y su aprovechamiento.

Materias como Lengua y Literatura, por ejemplo, pueden verse beneficiadas con la utilización de actividades de dibujo en el aula como complemento a las actividades del currículo educativo. La creatividad en las letras puede verse potenciada y motivada por la creatividad plástica con base en actividades de fácil realización, debido a que el dibujo requiere una limitada cantidad de recursos y tiempo en comparación con otras actividades plásticas (también posibles de usar como recurso creativo).

Como se puede observar, existen tres valores del dibujo como recurso en el aula: el didáctico, el lúdico y el creativo. Estos roles, sin perjuicio de otros aportes de la actividad que no han sido definidos en el documento, hacen que el dibujo sea una actividad óptima para todo tipo de asignaturas.

Es recomendable, por lo tanto, que los docentes de todas las materias propongan actividades de las artes plásticas, en especial el dibujo por la facilidad de su realización y porque beneficia el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños, lo que puede hacerse con el apoyo metodológico y técnico de docentes de la materia de Artes de cada institución.

## Referencias

- Acaso, M. (2000). Simbolización, expresión y creatividad: tres propuestas sobre la necesidad de desarrollar la expresión plástica infantil. *Arte, Individuo y Sociedad. Universidad Complutense de Madrid. ISSN: 1131-5598*, 41-57.
- Báez & Pérez de Tudela, J. (2009). *Investigación cualitativa*. Madrid: Esic.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la Investigación*. Ciudad de México: Pearson Educación.
- Crosera, S. (2012). *Entender a los niños*. Barcelona: De Vecchi.
- Díaz, R. (2007). *El dibujo del natural en la época de la postacademia*. Madrid: Akal.
- Domínguez, B., Hernández, C., & Tam, L. (2004). *Manejo y conocimiento del estrés en niños*. Ciudad de México: Plaza y Valdes.
- Federación de Enseñanza de Andalucía CCOO. (2010). El dibujo en la escuela: expresión y aprendizaje. *Temas para la educación. No. 6. ISSN: 1989-4023*, 1-6.
- Giesecke, F., Mitchel, A., Spencer, H., Hill, I., Dygdon, J., Novak, J., & Lockhart, S. (2006). *Dibujo y comunicación gráfica, (3ª ed)*. Ciudad de México: Pearson Educación.
- Payá, F., & Martínez, S. (2017). *Propuesta didáctica: el dibujo como recurso didáctico aplicado en el área de Ciencias Naturales y Sociales en educación primaria*. Valladolid, España: Universidad de Valladolid.
- Real Academia Española RAE. (2011). Dibujar. En *Diccionario de la Real Academia Española, (23ª ed.)*. Madrid: Espasa.
- Serra, E., & Veyrat, M. (2005). *Problemas de eficacia comunicativa: Descripción, detección, rehabilitación*. Valencia, España: Universitat de València.
- Silva, É. (2005). Estrategias constructivistas en el aprendizaje significativo: su relación con la creatividad. *Revista Venezolana de Ciencias Sociales UNERMB, Vol. 9 No. 1. ISSN: 1316-4090*, 178-203.