

EL ARTE COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE EN  
LOS ESTUDIANTES DEL COLEGIO ANTONIO BAYAYA IED GRADO DECIMO

Diana Paola Peña Quiñonez

German David Socha Leon

Fannor Arley Mesias Bolaños

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Director

Alejandro Diosa Garcia

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES

Bogotá 2021

## Tabla de contenido

Resumen .....	2
Abstrac .....	3
Planteamiento del problema .....	4
Objetivo general .....	6
Objetivo específico. ....	6
Justificación .....	7
Antecedentes internacionales .....	9
Antecedentes Nacionales .....	10
Antecedentes locales .....	13
Marco Referencial .....	14
Marco Teórico .....	15
Marco Conceptual .....	17
Marco Legal .....	21
Metodología	
Tipo de Investigación .....	23
Población .....	24
Instrumentos .....	24
Diagnostico .....	25
estrategias de Intervención .....	26
Recursos .....	41
Cronograma.....	41
Conclusiones .....	42
Referencias .....	43

## **Resumen**

El presente trabajo de investigación tuvo como propósito indagar la implementación de la lúdica, como estrategia didáctica en el área de educación artística, desarrollada en el Colegio Antonio Baraya IED, con los estudiantes de grado decimo. El proyecto surge como parte fundamental de un proceso de aprendizaje para motivar a los estudiantes por medio del arte, y crear conciencia de que este es parte indispensable del desarrollo humano, ya que permite enseñar el pensamiento creativo para resolver problemas y enfrentar desafíos y su contribución a la sociedad actual a fin de identificar el desarrollo de competencias en pensamiento crítico. El estudio se enfocó en la explotación de los procesos artísticos, los cuales juegan un papel importante en los planes de enseñanza, ya que proporciona a los niños actividades en las que pueden comunicar sus emociones, experiencias, sentimientos y percepciones en su vida; como estrategia metodológica la investigación-acción, que es un método cualitativo concentrado principalmente en el conocimiento de las ciencias sociales y las humanidades, mediante cuestionamientos o críticas sistemáticas a la práctica profesional y mejora continua en áreas específicas y sus componentes de ayuda y herramientas de apoyo que mejoren las habilidades y destrezas de los estudiantes. Se logró identificar la muestra de un grupo de 20 estudiantes, con el uso de la entrevista grupal, Finalmente se hacen unas conclusiones que muestren alternativas para trabajar el área de artística desde la pedagogía de la lúdica, dejando el camino abierto a futuras investigaciones sobre el tema.

***Palabras claves:*** Arte, Lúdica, Educación, artística, pedagogía.

## **Abstract**

The purpose of this research work was to investigate the implementation of play, as a didactic strategy in the area of artistic education, developed at the Antonio Baraya IED School, with tenth grade students. The project arises as a fundamental part of a learning process to motivate students through art, and create awareness that this is an indispensable part of human development, since it allows teaching creative thinking to solve problems and face challenges and its contribution to today's society in order to identify the development of critical thinking skills. The study focused on the exploitation of artistic processes, which play an important role in teaching plans, since it provides children with activities in which they can communicate their emotions, experiences, feelings and perceptions in their life; action research as a methodological strategy, which is a qualitative method focused mainly on the knowledge of the social sciences and the humanities, through systematic questioning or criticism of professional practice and continuous improvement in specific areas and their aid components and support tools that improve the abilities and skills of students. It was possible to identify the sample of a group of 20 students, with the use of the group interview. Finally, some conclusions are made that show alternatives to work in the artistic area from the pedagogy of play, leaving the path open to future research on the topic.

**Key words:** Art, playful, learning, pedagogy..

## **Problema**

### **Planteamiento del problema.**

La lúdica en la educación toma cada vez más auge; la necesidad de implementar estas herramientas de motivación artística, dirigida a los estudiantes del Colegio Antonio Baraya IED del grado decimo, con el fin de motivar las clases de educación artística; así mismo en el desarrollo de esta investigación, se presenta como alternativa de innovación educativa, las herramientas de aprendizaje de carácter ludico, las cuales permiten incrementar los resultados frente a los objetivos pedagógicos propuestos en el área artística de la institución. La cual, en el contexto educativo en sus diversos niveles, se hace cada vez más pertinente y necesaria de cara a la educación del siglo XXI. Los estudiantes del Colegio Antonio Baraya IED del grado decimo, presentan serias dificultades al enfrentarse a pruebas que evalúan la capacidad de pensamiento crítico, lo anterior es consecuencia de la aplicación de metodologías específicas; las herramientas artísticas, son metodologías que trabajan desde la deducción, va de conocimientos generales a particulares (Tamayo, 2009), de orientación hacia la adquisición de conocimientos. Por ello los jóvenes de grado decimo de la institución presentan falta de interés y de compromiso, con bajos niveles de participación en el conocimiento, esto se muestra en las pruebas internas y externas dando como resultado, bajos resultados en las áreas del conocimiento.

Las destrezas y habilidades adquiridas por los estudiantes, son el resultado de las diferentes estrategias pedagógicas que sean útiles para su formación, de ello depende el crecimiento y desarrollo de un país, por ello en la medida que se pueda medir los resultados de la producción textual de una comunidad, se logran obtener mejores personas en cuanto a la preparación y desarrollo de sus diferentes proyectos de vida, con este hilo conductor se debe tener en cuenta que los resultados académicos y textuales de una comunidad, deben estar acompañados de las herramientas artísticas, las cuales en su fondo llevan a conseguir la excelencia y acreditación en las actividades académicas. Se necesitan actividades artísticas y de conceptos del entorno hacia la educación artística, la cual es una asignatura fundamental, en los procesos de fortalecimiento de expresión creativa y aprendizaje con refuerzo en los estudiantes; de allí que el arte como estrategia lúdica, es eje estratégico de esta propuesta, en

la búsqueda de motivar a los niños y niñas, además de fortalecer sus habilidades creativas válidas para todas las materias.

**Pregunta de investigación:**

¿De qué manera el arte como expresión lúdica, permite fortalecer las habilidades y destrezas en el aprendizaje de los estudiantes del grado decimo, del Colegio Antonio Baraya IED?

**Objetivos.**

**Objetivo general.**

Identificar los talleres lúdicos adecuados en el área de educación artística, que incentiven el reconocimiento de capacidades creativas, cognitivas y sociales para el desarrollo del aprendizaje asertivo.

**Objetivos específicos.**

\_Establecer en los estudiantes de grado decimo, el nivel de importancia frente a las actividades lúdicas, en la búsqueda de un eficaz aprendizaje que integre lo grupal y lo autónomo.

\_Proponer estrategias metodológicas que promuevan el reconocimiento de las capacidades del arte en los estudiantes.

\_Formular con los estudiantes de grado decimo, los talleres lúdicos orientados a motivar la observación, creatividad y empatía hacia el entorno.

## **Justificación.**

Se propone en esta investigación, mejorar el desempeño de la producción artística con resultados tangibles en el pensamiento crítico y el sistema de medida de resultados en los estudiantes del grado decimo con estas estrategias pedagógicas en la institución, convirtiéndola en una metodología de enseñanza y aprendizaje didáctica, que genera un cambio de actitud en los estudiantes hacia la comprensión, operatividad y desarrollo de habilidades y destrezas, para un mejor desempeño en el desarrollo de las competencias de aprendizaje. Por otro lado, con el transcurrir de los cursos se viene implementando un aprendizaje basado en el pensamiento crítico, producto del trabajo de talleres lúdicos, con el componente de la innovación en la enseñanza de habilidades artísticas en la institución, mediante el proceso de incorporar a los estudiantes en clases dinámicas, motivantes, y con temática que fortalezcan el crecimiento intelectual y humano a través del arte. Así mismo que los niños puedan expresar espontáneamente sus pensamientos, ya que el arte tiene como función el manifestar las cargas tensionales o desahogo de todo lo que cohibe a través de la comprensión y creación de imágenes y todo lo relacionado a la educación artística; los cuales demuestran un interés en apropiarse de conocimientos, mejorando así sus cualificaciones y niveles de competitividad frente al futuro técnico, tecnólogo o profesional que deben abordar en poco tiempo.

En esta propuesta didáctica analiza los mejores procedimientos académicos para la producción, mediante la educación, como un proceso facilitador para los estudiantes, de forma memorística, buscando una comprensión de los contenidos y análisis crítico – analítico de todo el entorno. El arte es fundamental para el aprendizaje autónomo, descubrimiento de habilidades, destrezas y emociones de los niños. el arte es una estrategia lúdica útil para la formación integral de los estudiantes, es decir no solo tener mucho contenido, sino también saber crear y proponer. El mundo actual exige que las personas sean creativas, innovadoras y que puedan relacionarse con el entorno que los rodea en sus actividades diarias. Este análisis crítico se convalida una acción más práctica, y enriquecedora que presenta los espacios esos cual amerita el replantear en el accionar educativo, donde se contemple cómo

avanzar en el aprendizaje, de un modo diferente que motive, argumente y de soluciones pertinentes a las problemáticas actuales.

Es relevante la falta de motivación de los adolescentes y el desinterés en la adquisición y desarrollo de procesos argumentativos, con la ayuda de la producción artística y lúdica en ellos y en sus familias, para suplir y ayudar en el quehacer educativo. Surge la propuesta de investigación como alternativa para buscar nuevas formas de orientación y enseñanza

La UNESCO aplica una estrategia amplia e integradora en lo relevante a la promoción de las TIC en la educación. Así mismo la red mundial de oficinas, institutos y asociados de la UNESCO facilita a los estados miembros los recursos para elaborar políticas, estrategias y actividades relativas al uso de las TIC en la educación, en síntesis, organizaciones internacionales avalan el hecho de que las plataformas hoy por hoy una herramienta indispensable en el desarrollo de las diferentes competencias del ser humano en proceso de formación, que en futuro formarían parte del proceso de crecimiento de herramientas artísticas modernas, con orientación y refuerzo en los procesos de la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes en la interacción con los estudiantes, fortaleciendo el saber y, el hacer académico. La necesidad de innovación educativa en el arte, es la principal fuente de inspiración de esta propuesta, el cómo implementar una plataforma de enseñanza artística adecuada, y el para que se justifica, en el hecho de la necesidad de mejorar las didácticas pedagógicas de la institución, la búsqueda de fomentar la calidad del aprendizaje por parte de los estudiantes de grado decimo del colegio Antonio Bayaya IED

### **Antecedentes.**

Para la realización del presente proyecto es necesario realizar un trabajo de investigación que permita abordar la importancia de la educación artística, sus objetivos, estrategias metodológicas y técnicas que permitan referenciar esta investigación abordando autores y fuentes bibliográficas que aporten al desarrollo del trabajo investigativo, a nivel internacional, nacional y local.



### **Antecedentes Internacionales.**

El trabajo educativo con herramientas de tipo artístico, desde el punto de vista internacional se orienta con el Audio Cuentos, cuya autora es Liliana Narváez, en Argentina 2012. Esta herramienta se encuentra destinada a la motivación y desarrollo de las habilidades y destrezas que en las áreas como inglés y español sean amigables mediante el uso de las TICS con el resultado de facilitar los procesos de oralidad en las lenguas de inglés y español; durante este proceso los estudiantes serán los productores de los contenidos, con el uso con formatos específicos de podcast y herramientas con DVD, esta clase de actividades con la ayuda de apoyos virtuales como las plataformas de YouTube y el uso de los blogs entregan un mecanismo de desarrollo de contenidos a las diferentes instituciones en América Latina que tienen como objetivo educativo los estudiantes de media y media básica El medio por excelencia que posibilitó la difusión de información a varios puntos a la vez fue la radio. Cuando hablamos en sentido de los orígenes de la radio, debemos analizar que es uno de los principales adelantos del siglo; así mismo nos podemos remontar a los trabajos de Alessandro Volta que en el siglo XIX creó una pila capaz de generar electricidad. Este descubrimiento dio origen al telégrafo que permitía la realización de transmisiones empleando puntos y rallas mediante un código que permitiera la comunicación, siendo el más utilizado durante muchos años el código Morse. Fue en 1833 cuando se produjo la primera conexión entre dos puntos llevada a cabo por el matemático, físico y astrónomo Carl Friedrich Gauss junto con el físico Wilhelm Weber. Treinta y cinco años después aparece el teléfono de Bell que posibilitó la propagación de sonido entre dos puntos a través del cable. Además del telégrafo y el teléfono otros inventos como la medición de ondas electromagnéticas en 1887 de mano de Heinrich Herzt propició la creación de primer receptor de radio y con ella las primeras transmisiones sin hilos (aunque limitadas en distancia) realizadas por Marconi.

Así mismo, en el contexto internacional se adquiere información de la Escuela Normal de Coatepec Harinas, Estado de México y Madrid España, en donde es posible evidenciar como el arte es un eje transformador y sensible que aprecia la naturaleza y se trasfiere a los sentimientos, generando emociones y actitudes que ayudan a que el ser humano despierte su capacidad artística, física e intelectual para el benéfico personal y de su entorno. Con sano criterio “Así también, han nacido la poesía, la pintura, la música y otras artes, donde quedan

impregnadas en letras, pinturas y notas los sentimientos del hombre” (Guzmán, 2010, pág. 11).

Tanto el arte como el juego son medios lúdicos que se han utilizado para el desarrollo del aprendizaje, para el fortalecimiento de procesos sociales en donde siempre es necesario el aspecto comunicativo que forma el desarrollo del ser humano. Cuando estos dos medios de expresión se unen, y logran adquirir la capacidad de formación intelectual y emocional, existe un camino hacia el desarrollo del aprendizaje en donde los docentes.

y los niños interactúan de manera lúdica por medio del juego incentivando a la vez el arte. Aquí he de referirme también a que “El reconocimiento de la enseñanza del Arte en la Educación Infantil nos exige un ejercicio constante, de reflexión, de escucha y de reconstrucción, en el cual necesitamos confiar en la capacidad del niño. (Alvarado, 2014, pág. 20).

El niño usará el juego como principal método de comunicación e interacción con los demás, es por eso que estas acciones deben ser redirigidas y organizadas, estimulando la capacidad de los niños o jóvenes, combinando el arte y transformando estas dos grandes fuentes de la comunicación en una herramienta lúdica interdisciplinar para fomentar la creatividad y los procesos de aprendizaje, como es natural ” El contacto con el conocimiento requiere de la imaginación, de la libertad y la confianza para elegir un camino en el vasto mundo de la ciencia y del arte” (Monroy, 2006, pág. 3).

### **Antecedentes nacionales.**

Los antecedentes a nivel nacional fueron encontrados en el municipio de El Retiro en el departamento de Antioquia y en el municipio de Montería en el departamento de Córdoba. En Antioquia se encontró un artículo que hace referencia a la importancia de la música y de la expresión artística, en los diferentes contextos en donde los estudiantes se pueden desenvolver. Comprendemos que es una propuesta que aporta a esta investigación, ya que nos sitúa en el arte con una mirada crítica y una búsqueda de alternativas. Como breve conclusión, cabe señalar:”

Por medio de la expresión artística se pueden desarrollar habilidades como la creatividad, un factor determinante que lleva a la creación y al entendimiento de diferentes espacios” (Isaza, 2016, pág. 4).

Tal y como se menciona, el arte es una herramienta que genera habilidades para poder entender diferentes contextos académicos, y proporciona un aprendizaje significativo, guiado por emociones y el descubrimiento de nuevas posibilidades para abordar diferentes campos del conocimiento en donde también se hace un gran aporte al crecimiento personal, de estas circunstancias nace el hecho de que: “Ayudándolos en el proceso de formación integral con un nuevo enfoque basado en la utilización de estrategias lúdico musicales para confrontar el medio, y de esta manera desarrollar la conciencia rectora que determinará la manera de escoger y apreciar el entorno estético que se les brindan tan fácilmente en los medios de comunicación” (cuello, 2015, pág. 19).

Arteaga & Hernández (2011) estudiantes de la Universidad Católica de Pereira (Pereira) sostienen, en su tesis titulada “Las TIC como facilitadoras en la comprensión lectora”, en donde la implementación de las TIC se presenta como una herramienta necesaria por que facilitan los procesos de inferencia y anticipación en la comprensión lectora, aunque no se debe olvidar la importancia del papel del docente ya que orienta y media con la herramienta propuesta y los estudiantes. En este estudio los autores trabajaron su propuesta investigativa por medio de una plataforma educativa llamada Educa 2.0, en la cual se propusieron algunas lecturas y posteriormente una selección de actividades que iban principalmente enfocadas a procesos de anticipación e inferencia. Luego, se puede decir que las TIC necesitan de un trabajo guiado y propositivo en el cual, la planeación y la selección de contenidos poseen un carácter fundamental para lograr el cumplimiento de objetivos específicos. En esta investigación, el uso del audiolibro en la ejecución de los instrumentos permitió facilitar procesos de recapitulación e inferencia de la información que fortalecen la comprensión lectora en los estudiantes de grado quinto.

El proyecto denominado “Colombia tierra de valores” es un trabajo colombiano realizado por Johana Bejarano Casallas en Tabio-Cundinamarca, en el año 2011. Consiste en tomar como base la interdisciplinariedad del área de informática con el área de ética y valores, a través de diferentes herramientas de la web 2.0 donde se tratarán valores tales como: la

solidaridad, el respeto y la amistad. El desarrollo del tema se llevará a cabo a través de la navegación en un póster digital, un periódico virtual y un podcast, para tal actividad se debe realizar un seguimiento a los contenidos de este y las diversas actividades propuestas.

los estudiantes de grado noveno del colegio Rafael Bernal Jiménez en las Pruebas Saber. Esta evaluación se enfoca en las competencias básicas desarrolladas por los estudiantes en las áreas de Lenguaje, Matemáticas, Ciencias Naturales y Competencias Ciudadanas. Para el año 2015 el colegio Rafael Bernal Jiménez, según el ICFES, presentó en la prueba el resultado siguiente: el 10% de estudiantes se ubicaron en un desempeño insuficiente, el 43% en desempeño mínimo, el 44% en desempeño satisfactorio y el 3% en desempeño avanzado. La lectura de los resultados arroja que la institución educativa en cuestión es relativamente fuerte en comunicación-lectora y débil en comunicación-escrita. A la vez, se evidencia que se presentan fortalezas en el componente semántico y sintáctico, pero debilidad en el componente pragmático, lo que quiere decir que aún falta fortalecer la producción textual. Aunque es conocido que las Pruebas Saber no son el único criterio válido para determinar el nivel de escritura de los estudiantes, es importante que los estudiantes adquieran las destrezas necesarias para contestar este tipo de pruebas que les abre las puertas de acceso a la educación superior. Es de allí que el proceso de podcast tiene influencia en los resultados de las pruebas de resultados escolares de los estudiantes en Colombia.

Finalmente, el desarrollo de esta temática está enfocado en el fortalecimiento del aprendizaje por medio del arte, en donde la música juega un papel importante para la realización de actividades en los diferentes grupos de estudiantes, no obstante, es importante que en los estudiantes se incentive el arte y la música como posibilidades para avanzar y lograr mejores resultados en el aprendizaje. Desde luego “Con ayuda del arte se puede lograr un entendimiento claro y consciente de un espacio, que, a través de sí, brinde un sentido crítico, empoderado, y permita el desarrollo existente de habilidades en las personas” (Isaza, 2016, pág. 4).

### **Antecedentes locales.**

Dentro del estudio del aprendizaje mediante estrategias lúdicas, en donde se vincula el arte, la lúdica y la creatividad, es importante resaltar el rol del docente como mediador y facilitador del proceso, permitiendo que sus estrategias generen autonomía, para esto es importante entender que la lúdica es una herramienta significativa de aprendizaje que facilita la interacción en el aula y la aprehensión del conocimiento. De la misma manera “Por tanto, la enseñanza debe abogar por el desarrollo integral del sujeto a nivel intelectual, social, moral y con la posibilidad de abarcar lo estético y lo creativo” (Posada, 2014, pág. 19). Este concepto hace parte de todo este proceso lúdico y creativo en donde el estudiante puede experimentar a través del arte sus procesos de avance educativo.

El arte ha cobrado fuerza para ser base fundamental en el desarrollo de los estudiantes, no solo en la parte contemplativa, sino también en la parte sensorial y de creación, que permite abrir espacios a nuevas posibilidades hacia una educación integradora e interdisciplinar, como por ejemplo el arte musical, que de una manera u otra hace parte fundamental de nuestro día a día y está implícito en muchas actividades implementadas a diferentes asignaturas, ejercicios corporales y campos del conocimiento. Es fácil comprender por qué “La expresión musical es parte de la manifestación del ser humano, en ella están presentes los sentimientos, la comunicación, la comprensión y todos aquellos aspectos que tocan la sensibilidad que nos caracteriza” (Reyes, 2017, pág. 29).

El arte es totalmente implementable a la lúdica ya que tiene la capacidad de buscar ejercicios simples para afianzar elementos cognitivos y psicomotrices tan básicos como el cantar, o el apropiamiento del ritmo mediante saltos o marchas, la percepción del mundo mediante la abstracción en el dibujo o la manipulación de plastilina y otros materiales que ayudan a expresar los sentimientos y la realidad del niño o del aprendiz. Llegando a este punto “Es importante crear, diseñar, plantear e implementar estrategias pedagógicas que se orienten a través de los procesos académicos y que permitan desarrollar las habilidades comunicativas de estos estudiantes a través de las prácticas artísticas” (Barrios & Pinzón, 2016, pág. 15). Y como lo escrito anteriormente, es responsabilidad del docente buscar determinadas prácticas

para realizar actividades que contengan estas características que estimulen el aprendizaje, las emociones y la creatividad.

En este orden de antecedentes locales, también se destaca un trabajo de investigación como opción de grado realizado por Libia Rosa Narvárez Barbosa y Jon Harold Navarro Mientes en el año 2013 titulado “El juego de roles como estrategia para estimular la producción textual en los estudiantes de 4º grado del Centro Educativo Gimnasio Montessori del Municipio de Sampedra - Sucre” del anterior trabajo se puede destacar que este trabajo de investigación conto con la colaboración y apoyo de la corporación universitaria del caribe cerca, y aunque no de forma explícita la elaboración de podcast si hacen énfasis en la producción textual y el buen uso de la TICS para motivar al estudiante a la búsqueda de nuevos aprendizajes en el cual exploran y desarrollan una escritura creativa no solo dentro del aula de clase si no también en distintos espacios y actividades que realice el estudiante no solo en el área de castellano sino en cualquier área.

### **Marco referencial**

A continuación, se contextualizará el lugar donde se desarrollará el proyecto de investigación, se develan conceptos que son fundamentales para iniciar esta tarea investigativa.

El Colegio Antonio Baraya es una Institución Educativa Distrital, ubicada en la localidad 18 Rafael Uribe cerca Dirección CL 27 SUR # 22 A - 02, que forma niños, niñas y jóvenes como líderes ambientales, mediante procesos pedagógicos y didácticos para transformar su entorno socio-cultural, natural y escolar a través de la ciencia, la tecnología y la comunicación.

## **Marco Teórico.**

Al referirnos a los docentes como orientadores en procesos de lúdica y arte, con los estudiantes como usuarios, Salinas (2012) expone que definitivamente no solamente es tener acceso y hacer un uso intensivo de los medios, sino también dominar y manejar de manera adecuada el lenguaje, es decir, los estudiantes desarrollarán la lectura y escritura y generan contenidos, frente a los conocimientos moderados por el docente a través de las distintas actividades publicadas y discutidas por los estudiantes de la clase, allí el arte y la innovación les será un recurso útil como medio de construcción cooperativa de conocimiento y harán de la herramienta digital algo cotidiano, aceptable y comprensible. Por lo anterior, y según los autores el uso de podcast puede convertirse en un recurso apropiado para permitir la implementación de las TIC en una institución, Barroso (2006).

Mancini (2006) presenta una óptica desde la práctica con su artículo:” Prácticas innovadoras en la facultad de ciencias humanas. Hacia una tipología de propuestas educativas” que tiene como propósito el estudio de las relaciones interactivas que se producen entre los procesos de innovación de la enseñanza universitaria, el desarrollo profesional del docente universitario y el aprendizaje organizativo.”

Virginia, McGarr en su Libro del estudiante de enfermería, presenta una serie de didácticas educativas muy orientadas a la práctica, con el fin de obtener resultados contundentes en el aprendizaje del hacer que significa el encontrar mediante la práctica y los apoyos tecnológicos los resultados esperados en un periodo de avance académico con el apoyo de herramientas didácticas innovadoras como el arte y la pedagogía.

El aprendizaje colaborativo en las actividades lúdicas y académicas, con la participación Docente Estudiante, revela los alcances necesarios para tal fin, autores como Isabel M.<sup>a</sup> Solano Fernández aprendiendo en cualquier lugar: el podcast educativo”, establece que el concepto de podcast ha sido escasamente tratado hasta ahora en el ámbito educativo. No es la primera vez que las diversas modalidades de aprendizaje en línea incorporan archivos de audio a la enseñanza. Primero apareció la radio escolar y las grabaciones en casete; posteriormente, la audioconferencia se convirtió en uno de los servicios de la las

pestes; por otro lado, la voz por IP representa una de las fases más reciente en experiencias de aprendizaje con herramientas simultáneas de comunicación, pero ha sido en los últimos años con los archivos de podcast cuando se ha dado un salto cualitativo ya que éstos pueden ser escuchados o vistos. Podríamos definir el podcast educativo, como un medio didáctico que supone la existencia de un archivo sonoro con contenidos educativos y que ha sido creado a partir de un proceso de planificación didáctica. Puede ser elaborado por un docente, por un alumno, por una empresa o institución. Los grandes beneficios del podcast educativo son que permite (las pestes, Puccio y YazdaniPedram, 2006; Shiva, 2006; Ebner et al, 2007).

Desde la motivación intrínseca o endógena, Manassero (1995) (citado por Oré, 2012), sostiene que “el nivel de autoestima es responsable de muchos éxitos o fracasos académicos”(p.60), por esto, la autoestima hace parte de la motivación y la confianza que permitirá al estudiante enfrentar los retos de aprendizaje y vencer los obstáculos que se le presenten, dando paso a una mayor dedicación y compromiso, que ayudará alcanzar las metas propuestas por el docente y el éxito académico del estudiante. Este éxito también es relacionado con la motivación extrínseca o exógena que genera el docente, quien debe responder a un perfil, cuyas características personales, formación profesional, expectativas respecto a los estudiantes, continua preparación en la didáctica y aplicación de estrategias adecuadas para brindar los contenidos pertinentes, juegan un papel importante en el rendimiento académico de los estudiantes; al respecto Domínguez (1999)(citado por Chacón López, 2011), postula que "en general, los factores desempeño docente y métodos didácticos, influyen positivamente en el rendimiento académico de los estudiantes"(Parte 1). La apatía y el desinterés por aprender las área del conocimiento son los problemas que permitirán que el docente, esté en constante búsqueda de estrategias, que fomenten la motivación intrínseca de los estudiantes y que a su vez, reconozcan la importancia de la matemática como pilar fundamental de todos los campos del saber, puesto que no solo es la estructura de muchas de las cosas que suceden en el universo, sino que además fomenta los valores del ser humano, como la honestidad, la creatividad, la paciencia y la humildad como lo menciona también Ignacio Zalduendo(2011).



## **Marco Conceptual**

A través de la educación, las habilidades intelectuales, morales y emocionales de las personas, se desarrollan, de acuerdo con la cultura y las normas de convivencia de la sociedad a la que pertenecen.

### **Arte**

Con este proyecto se busca que el arte ayude a los estudiantes a encontrarse con ellos mismos y con su entorno, enriqueciéndolo. El arte y las personas son inseparables, sin personas no hay arte, pero sin arte no hay persona. El arte es un medio que nos mantiene en contacto constante con nuestro entorno, se compara con la respiración del cuerpo, pero en este caso, la respiración es el alma, creándonos y expresándonos de diferentes maneras. (Ros, 2002, Pág. 56.). Es decir, el arte es una herramienta educativa que se basa en la emoción para crear y garantiza el vínculo emocional entre el artista y su arte con él se encuentran nuevas formas y diferentes espacios de expresión; por lo que esto es una gran ventaja en un ambiente escolar.

Las expresiones artísticas como la música, la danza y la pintura, son estrategias que involucran movimientos corporales, en su mayoría coordinados, que captan la atención de los participantes, y exigen un nivel de concentración, cualidad bastante importante para el desarrollo de habilidades cognitivas y motrices del cuerpo. Estas actividades se encuentran al alcance de todos, ya que, con el cuerpo o algún objeto, existe la posibilidad de hacer percusión y reproducir ritmos con diferentes timbres, y así complementar los movimientos corporales inducidos hacia la danza. En la pintura solo haría falta dibujar en un papel, en una pared, incluso hasta en el mismo cuerpo, que al moverse sería más significativo. En otros términos “A modo de conclusión, podemos afirmar que las enseñanzas artísticas, vinculadas a metodologías activas en el aula, permiten que el alumno adquiera competencias específicas aplicables al resto de asignaturas y a su desarrollo como persona” (Park, 2015, pág. 235).

### **Lúdica**

La lúdica es un componente muy amplio que se puede abordar desde diferentes ideas y conceptos, ayuda a construir el impulso que se necesita para avanzar en los procesos académicos y de aprendizaje en los estudiantes, los cuales necesitan una intervención más

allá de la acostumbrada repetición, para memorizar el conocimiento. Como breve conclusión creo que: (Galván, 2019, pág. 4) “Como docente aspiro a que cada clase resulte una experiencia significativa para los estudiantes, diferenciándose de otras actividades en términos de reflexión-acción.” Aquí la importancia de las experiencias en el aula, ya que es necesario abordar más aspectos aparte de los académicos. El campo lúdico se transforma en un eje principal para encontrarse de manera agradable y diferente con las diversas tareas y actividades que tendremos que planear para llegar al objetivo del aprendizaje, y así mismo descubrir las capacidades y necesidades de los estudiantes. Creo indiscutible la afirmación de que: (Acho, Joya, & Pardo, 2019, pág. 198) “De este modo, las expresiones artísticas y lúdicas no se desligan de la historia personal y de los contextos en los que se desenvuelven, en ellas se pone de manifiesto lo que puede resultar silenciado en el lenguaje convencional”.

Es un complemento significativo que el arte esté ligado a la lúdica en los procesos de aprendizaje y de crecimiento personal. Es cautivante y emocionante ver que avanzamos, y aprendemos algo nuevo al mismo tiempo, se adquiere una iniciativa más voluntaria y significativa, ya que el arte proporciona emociones y experiencias diferentes a las que normalmente el estudiante está expuesto en diferentes asignaturas y espacios académicos. Empezaré por considerar que: “Cuando la educación se encuentra con el arte y la cultura, se abre una vía que brinda a niños, niñas y jóvenes la posibilidad de desarrollar todo su potencial”. Potencial que puede ser enfocado hacia la música y sus expresiones artísticas, ya que estas cuentan con características tanto divertidas, sensoriales, de coordinación motriz y aspectos autónomos para una disciplina que lleva al conocimiento y aprendizaje de la educación en nuestros estudiantes. Debe quedar bastante claro que: (Alois, 2016, pág. 215) “La educación musical es un área indispensable en el currículo escolar puesto que facilita el desarrollo y el enriquecimiento de la mente y la personalidad, además comprende la estética y la belleza que armoniza las facultades mentales y espirituales del ser humano”.

El progreso de los conceptos a investigar, ha proporcionado el conocimiento en las diferentes disciplinas a tratar, es importante comprender distintas teorías que tras el paso del tiempo se han fortalecido a través de la observación y análisis, para dar un amplio fundamento a diferentes campos del conocimiento en los cuales se utiliza la lúdica como herramienta para el desarrollo de habilidades. (Monsalve, Foranda, & Mena, 2016) “Es por ello que a los

estudiantes no hay que enseñarles a hacer lo que ya saben hacer, si no orientarlos para que ellos mismos innoven, creen y propongan. Teniendo en cuenta que la relación maestro-estudiante debe ser eficaz, cordial y permanente”.

## **Aprendizaje**

Cuando nos referimos al aprendizaje, sabemos que es inherente al ser humano puesto que continuamente está en un proceso de conocer en tiempos remotos sabemos que tuvo que hacerlo mediante la observación, la empírea, las manifestaciones naturales, de acuerdo a su utilidad, sin mayor preocupación con el pasar del tiempo cuando este ya es intencional y se vuelve formal se entiende que este es un proceso mediante el cual se adquieren conocimientos y es precisamente en este procesos donde podemos citar diversas teorías que nos permiten entender que la enseñanza se desarrolla en un contexto cultural y social donde está inmerso diferentes aspectos como lo cognitivo, afectivo, social que a su vez conlleva a diversos operaciones cognitivas fundamentales para relacionar la teoría con la práctica y es en ese ejercicio de contrastar, analizar, conocer, asociar, sintetizar entre otras donde se da el aprendizaje que no puede ser como una simple transmisión de información sino que requiere preparar ese encuentro con nuevos saberes donde se despierte la expectativa, la curiosidad, interés e imaginación.

El aprendizaje también es dinámico y siempre debe ajustarse para que cuando se dé el proceso de enseñanza se logre cumplir con el objetivo que siempre irá encaminado a proporcionar herramientas para que los estudiantes sean competentes en el campo en el que se desenvuelvan. Teniendo en cuenta la complejidad del ser y el saber están compartiendo y conviviendo con otros su proceso de aprendizaje exige siempre estrategias lúdicas cómo facilitadoras de un aprendizaje agradable, que perdure, que guste y que ayude a crear nuevos aprendizajes fruto de la iniciativa e interés de cada uno.

Ausbel nos habla del aprendizaje significativo que ocurre cuando un nuevo concepto u información se asocia con uno pre existente en la mente del ser humano, donde es fundamental partir de unos saber previos que abrir el camino a o la correspondencia con el nuevo concepto a aprender, donde se logre integrar múltiples factores que hagan de clase una situación de aprendizaje perdurable y aplicable en la cotidianidad de la misma manera

se puede pensar en aprendizaje basado en proyectos, colaborativo, colectivo entre otros que se adecua de acuerdo al propósito u objetivo a desarrollar.

## **Pedagogía**

Si bien la pedagogía la debemos contextualizar en las diferentes épocas entendemos que esta es una interacción de saberes, experiencias, situaciones que permiten llevar a cabo el proceso de enseñanza. Si nos referimos desde la antigüedad encontraríamos a filósofos como Sócrates, Platón, quienes de alguna manera abrieron ese camino a la pedagogía, centrándose en la virtud, en el interior del ser humano, de cuya armonía a su vez dependía la armonía social. Si bien en cada época dada las condiciones sociales, políticas, culturales e ideológicas ha presentado un dinamismo y ha permitido el surgimiento de teorías que se ajustan precisamente al dinamismo social.

En esta medida la pedagogía debe ajustarse al momento de acuerdo a necesidades e intereses que permita diversas innovaciones dentro del proceso educativo. Hoy en día vemos que se requiere un proceso más activo donde el estudiante sea el mayor protagonista. Es por esto que el docente se convierte en facilitador de nuevos aprendizajes, que le permitan interactuar con el saber siendo un mediador.

Existen diversos modelos pedagógicos tales como el constructivista, conductista, tradicional entre otros que se ajustan a cada contexto, pero que sin lugar a dudas busca propiciar que en cada espacio, situación o clase se propicie el proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta estrategias, habilidades, necesidades que se integran en las diferentes disciplinas para garantizar una interdisciplinariedad y transversalidad de saberes.

En pedagogía un pensador es Paulo Freire quien tiene una visión liberadora de la educación donde prime el diálogo y la reflexión, buscando siempre la humanización de la educación como bien lo dice “enseñar no puede ser un simple proceso, como he dicho tantas veces, de transferencia de conocimientos del educador al aprendiz. Transferencia mecánica de la que resulta la memorización mecánica que ya he criticado. Al estudio crítico corresponde una enseñanza también crítica, que necesariamente requiere una forma crítica de comprender y de realizar la lectura de la palabra y la lectura del mundo, la lectura del texto y la lectura del contexto”.

Está claro que el estudiante como parte activa del proceso necesita de herramientas prácticas que le permitan explorar habilidades, competencias, creatividad y demás, es por esto que constantemente se propende para que la lúdica haga parte de su aprendizaje y a su vez facilite explorar por sí mismo, nuevos saberes.

### **Marco Legal**

A la hora de construir un concepto realista y abordar el entorno de la población objetivo, este se ha tenido en cuenta en términos de teoría, tecnología actual, metodología y marco legal colombiano.

### **Constitución Política de Colombia de 1991**

La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos. Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley”.

## **Ley 115**

### **Artículo 1.**

Objeto de la Ley, que considera que la Ley es un proceso de formación permanente personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad de sus derechos y deberes.

### **Artículo 7.**

El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en todas sus manifestaciones.

Estos artículos de la ley general de educación 115, fueron seleccionados por la relación directa con la con la temática expuesta en el proyecto, donde la finalidad es el fortalecimiento del aprendizaje por medio de las creaciones artísticas.

## **Metodología**

### **Tipo de investigación**

En este proyecto, se adoptó un método de La investigación cualitativa como base del estudio propuesto, permite al investigador identificar los problemas reales de un grupo o tejido social que, para el objeto de estudio, mediante la técnica de investigación-acción de carácter cualitativa descriptiva. Esta metodología busca transformar la práctica educativa para el fortalecimiento del aprendizaje de los estudiantes y es importante porque le da libertad al docente de establecer la problemática de investigación, hacer frente a este y aprender sobre la práctica educativa de forma vivencial.

Así mismo va de la mano con los objetivos del proyecto, puesto que aborda temáticas como la creatividad, motivación, sensaciones, intereses y otros temas que no se pueden desarrollar de forma estadística por ser interpretativas.

La línea de investigación es el arte como estrategia lúdica permitiendo indagar sobre las causas, efectos y estrategias de la implementación de ésta, en el contexto con la población abordada, por medio del análisis sobre el proceso pedagógico de los estudiantes.

Mediante la observación continua se pueden identificar las dinámicas del contexto y las prácticas de los estudiantes con relación al arte, la manera en que asimilan la pedagogía de la lúdica y los cambios frente al área de educación artística. Además, se realizó una entrevista grupal buscando la participación de todos los alumnos abordando preguntas abiertas y al mismo tiempo ellos pudieron debatir y conversar sobre sus percepciones.

### **Población muestra**

Este proyecto pedagógico investigativo se desarrolló con 20 estudiantes del Colegio Antonio Baraya IED grado decimo un total de 13 mujeres y 12 hombres con un promedio de edad de 16 años.

### **Instrumentos**

En esta investigación se aplicó la entrevista “museo participativo”, este tipo de entrevista Pretende dar un ambiente de confianza al estudiante permitiéndole hablar y ser escuchado. La participación activa es el eje principal de esta actividad.

Con los estudiantes del Colegio Antonio Baraya IED grado decimo se realizó la siguiente actividad: En una hoja de block se les escribió varias preguntas con los temas de arte, educación artística, creatividad, dibujo, música pintura.

## **PREGUNTAS**

¿Considera usted que el arte es una buena herramienta pedagógica para fortalecer su aprendizaje? ¿Por qué?

¿Qué es lo que más le gusta de pintar, dibujar u otras actividades artísticas?

¿Le gusta utilizar el arte como estrategia para comprender mejor algunas temáticas? ¿Por qué?

De una 1 a 5 que tan útil le es el arte en su proceso de aprendizaje. Argumente su respuesta.

¿Qué es el arte para ti?

¿Te gusta el área de artística? Sí-No ¿por qué?

Por medio de la dinámica tingo tango las leían y daban respuesta de acuerdo a las concepciones y prácticas frente a estas. Más tarde se realizó una socialización para retroalimentar lo antes dicho.

## **Diagnostico**

Teniendo en cuenta los objetivos de este proyecto investigativo, se puede decir que se logró hacer propuestas diferentes a lo que se ha trabajado normalmente en el área de educación artística. La lúdica es tenida en cuenta como una estrategia pedagógica basada en el juego, pero en este proyecto fue aplicada como una fuente donde los estudiantes expresan, aprendan y logran crear.

Con este proyecto se logró favorecer la creatividad, observación y sensibilidad hacia el entorno. Así mismo se identificó el gusto por la danza, pintura y música por parte de los estudiantes.



La educación artística es la ideal para revelar las capacidades creativas de los estudiantes, cuando se vuelve una herramienta de experimentación observación con el contexto educativo.

A medida que se va trabajando en el dibujo, se van identificando los logros de la práctica pedagógica; el dibujo va contribuyendo en la consolidación del desarrollo integral de los estudiantes, por la posibilidad de sensibilizarlos estéticamente y también, del pensamiento visual, que puede ser útil para la vida y diversas profesiones, entendiendo que este permite que las ideas se hagan más claras, identificar problemas, solucionarlos y expresarlos no solo de manera verbal sino también gráficamente. (Orrego, 2017 pág. 37).

### **Estrategia de intervención**

Propuesta didáctica

<b>ACTIVIDAD 1</b>
<b>Tema:</b> “Dibujo al aire libre” Elementos de la naturaleza
<b>Lugar:</b> Colegio Antonio Baraya IED
<b>Grado:</b> Decimo
<b>Duración:</b> 2 semanas
<b>Recursos:</b> Lápiz, borrador, colores, hojas de papel.

**Responsables:**

Los implicados en esta actividad fueron los docentes, quienes orientaron el proyecto y la investigación, los estudiantes del grado décimo de la Colegio Antonio Baraya IED.

**Objetivo:**

Lograr conectar las emociones con la naturaleza.

**Justificación:**

Dibujar rodeado de la naturaleza es una experiencia única ya que se logra despertar la creatividad, comunicación, e interpretación del entorno; de su sentir y pensar desde la diversidad. Además, es una actividad relajante que despierta emociones.

**Descripción de la actividad:**

Inicialmente se ubican a los estudiantes en mesa redonda, se realiza una exploración del conocimiento previo del tema "elementos de la naturaleza" y se hace una explicación detallada de la temática.

Después se realiza lo siguiente:

1. Los estudiantes realizan una observación de los cuatro elementos de la naturaleza que nos rodea.
2. Realizan un listado del todo lo que observaron y lo analizan
3. En un dibujo representan la importancia de estos en nuestro planeta.
4. Socializan frente a sus compañeros el dibujo y expresan las emociones que despertaron al tener contacto con la naturaleza.

**Evaluación.**

Socialización frente a los demás compañeros de clase el significado de los dibujos realizados.

**ACTIVIDAD 2**

**Tema:** “La telaraña” Desarrollo de la personalidad humana

**Lugar:** Colegio Antonio Baraya IED

<b>Grado:</b> Decimo
<b>Duración:</b> 2 semanas
<b>Recursos:</b> Lápiz, borrador, colores, cartulina.
<b>Responsables:</b>  Los implicados en esta actividad fueron la docente, quienes orientaron el proyecto y la investigación, los estudiantes del grado décimo de la Colegio Antonio Baraya IED.
<b>Objetivo:</b>  Desarrollar la expresión creativa y estimular las cualidades como los valores sociales, morales y la autoestima de los estudiantes.
<b>Justificación:</b>  El arte es fundamental en la educación porque ayuda a promover el desarrollo de la expresión creativa que todos aportan, e inspira cualidades, valores sociales y morales y

autoestima. Cuando una persona dibuja, nos dice cómo es el mundo y cómo lo viven, en otras palabras, es el lenguaje del pensamiento.

**Descripción de la actividad:**

Se hace una exploración de conocimientos previos de temática “Desarrollo de la personalidad humana” luego se hace una explicación del tema para reforzar los conocimientos,

Se realizó una dinámica que consistía en formar un círculo y con una bola de hilo formar una telaraña.

En esta actividad se formarán equipos de cuatro (4) personas para desarrollar un ejercicio que desafía el trabajo en equipo, el acoplamiento entre ellos y liderazgo.

Cada estudiante selecciona un animal que le guste o crea que tenga rasgos de su personalidad (perro, gato, conejo, avispa etc.)

Luego se atan 4 cordones a un lápiz o color en un lado para que cada uno de los cuatro participantes intenten graficar los animales lo más estético que puedan que antes han elegido.

Luego lo muestran al resto de sus compañeros y explican por qué se identifican con estos animales.

**Evaluación.**

1. Socializar el trabajo realizado con el compañero de clase.
2. Observación al estudiante durante la actividad.

**ACTIVIDAD 3**

**Tema:** “Mi juego favorito” Generando habilidades que alimentan la inteligencia

**Lugar:** Colegio Antonio Baraya IED

**Grado:** Tercero

**Duración:** 1 semana

**Recursos:** Lápiz, borrador, colores, crayones, acuarelas, pinceles, hojas de papel, cartulina.

**Responsables:**

Los implicados en esta actividad fueron la docente, quienes orientaron el proyecto y la investigación, los estudiantes del grado tercero del Colegio Antonio Baraya IED.

**Objetivo:**

Realizar un dibujo en el que cada niño indique cuál es su juego favorito

**Justificación:**

El juego divierte y enseña.

Los niños aprenden jugando, es por eso que se quiere, mediante la realización de un dibujo, conocer el juego preferido por cada uno de ellos.

Cuando los niños juegan, se fortalecen las relaciones entre los participantes y se fomentan valores como respeto, inclusión, tolerancia, compañerismo y solidaridad.

**Descripción de la actividad:**

Ubicar a los niños en un espacio cómodo donde puedan realizar la actividad, recibir la explicación de la misma y posteriormente, brindarles los elementos necesarios para la realización de su trabajo.

**Evaluación.**

Una vez terminen de realizar su dibujo, cada niño explicará a sus compañeritos, el porqué del mismo y demostrará la facilidad que tiene para explicarlo y si es necesario, ejecutarlo para dar entendido con mayor claridad.

#### **ACTIVIDAD 4**

**Tema:** “Quiero ser como mi superhéroe” Habilidades para dar solución a problemas

**Lugar:** Colegio Antonio Baraya IED

**Grado:** Tercero

**Duración:** 1 semana

**Recursos:** Lápiz, borrador, colores, crayolas, témperas, cartulina, hojas de papel.

**Responsables:**

Los implicados en esta actividad fueron la docente, quienes orientaron el proyecto y la investigación, los estudiantes del grado tercero de la Colegio Antonio Baraya IED.

**Objetivo:**



Mediante la elaboración de un dibujo, desarrollar la creatividad de cada niño para conocer con qué superhéroe se identifica y la importancia que este tiene en su vida.

**Justificación:**

Los superhéroes influyen positivamente en la vida de los niños, en su desarrollo, ayudándoles a promover comportamientos en beneficio suyo y de los que lo rodean y en la solución de conflictos y, mediante la realización del dibujo, desarrolla su creatividad y demuestra interés por hacerlo de la mejor manera.

**Descripción de la actividad:**

Los niños, ocupando su respectivo puesto y el responsable de la actividad preguntará a cada uno, cuál es su superhéroe favorito y los poderes o características que tienen para que, utilizando los materiales adecuados, realicen el dibujo correspondiente.

**Evaluación.**

1. Socialización frente a sus compañeros del trabajo realizado y explicación de la razón por la cual es su favorito.
2. Observación del comportamiento de cada niño y el interés puesto al momento de realizar dicha actividad.

PROPUESTA MUSICAL

**ACTIVIDAD 5**

<b>Tema: Psicomotricidad</b>
<b>Lugar:</b> Colegio Antonio Baraya IED
<b>Grado:</b> Decimo
<b>Duración:</b> 2 semanas
<b>Recursos:</b> Espacios abiertos, ropa cómoda e instrumento de percusión.
<b>Responsables:</b>  Los implicados en esta actividad fueron los docentes, quienes orientaron el proyecto y la investigación, los estudiantes del grado décimo de la Colegio Antonio Baraya IED.
<b>Objetivo:</b>  Desarrollar la expresión creativa mediante la comunicación, el ritmo y la coordinación corporal.

**Justificación:**

El desarrollo psicomotriz de los estudiantes es fundamental para el conocimiento de su entorno y de su espacio, que compartido con los demás genera coordinación y motricidad fina, importante para cualquier disciplina o actividad.

**Descripción de la actividad.**

Se les da una breve explicación de cómo se interpretarían las figuras básicas del ritmo con movimientos corporales.

Se forman grupos de 4, 5 o 6 personas en donde tendrán que crear una coreografía mediante el ritmo basándose en las figuras básicas como lo son: redonda, blanca, negra, corchea y semicorchea. Tendrán que coordinar los movimientos para que el grupo realice el mismo movimiento y sonido según el orden propuesto de las figuras.

**Evaluación.**

Socializar la actividad reuniendo experiencias y opiniones de como ayuda a las actividades en la interdisciplinariedad, e incentivar la creatividad.

Medir el proceso de coordinación y conciencia del espacio en un entorno personal y social.

### ACTIVIDAD 6

**Tema:** concentración y memoria mediante el ritmo

**Lugar:** Colegio Antonio Baraya IED

**Grado:** Decimo

**Duración:** 2 semanas

**Recursos:** Espacio en mesa redonda e instrumento de percusión

**Responsables:**

Los implicados en esta actividad fueron la docente, quienes orientaron el proyecto y la investigación, los estudiantes del grado décimo de la Colegio Antonio Baraya IED.

**Objetivo:**

Desarrollar la habilidad de concentración y memoria por medio de movimientos y ritmos repetitivos, haciendo pequeños cambios dentro del tiempo, apoyando las cualidades de los demás y generando una comunicación asertiva mediante el ritmo y el movimiento.

**Justificación:**

El arte musical tiene una reacción inmediata en las personas, ya que al escuchar un sonido o un ritmo son capaces de generar movimientos involuntarios o ver imágenes. Utilizando estos dos conceptos, podríamos decir que, al escuchar un sonido o ritmo, nos proporcionará una imagen y viceversa, existen imágenes que nos harán recordar sonidos. El ritmo y el movimiento no solo nos dará a conocer sonidos, sino también imágenes. Estos dos aspectos ayudarán a poder repetir una secuencia y sus distintas variaciones en coordinación con el ritmo que nuestras manos dibujen durante que el tiempo suene.

**Descripción de la actividad:**

Nos reunimos en una mesa redonda cada uno sentado en una silla con las manos dispuestas a percutir con ayuda de las piernas. Es necesario comenzar con un ritmo sencillo contando 4, para que sea más coordinado el ejercicio.

Con las manos se comienza a hacer diferentes movimientos percutidos golpeando suavemente las piernas o las palmas, todos siguen el ritmo con sus manos y ayudándose de sus rodillas para percutir y generar un sonido. Cuando todos estén coordinados tanto en ritmo como en movimientos, se pedirá al estudiante de al lado que varíe y cree otro ritmo, el cual tendremos que seguir todos con los mismos movimientos que el proporcione.

Cuando se repita y se interiorice el ritmo y los movimientos propuestos, se cambiará al estudiante de al lado, que habrá tenido tiempo para crear otro ritmo y de igual manera lo repetiremos todos hasta que suene unido y coordinado.

Este ejercicio se repetirá hasta que todos participen, siguiendo siempre el tiempo y los ritmos propuestos.

### **Evaluación.**

Incentivar el aprendizaje colaborativo por medio de actividades lúdicas y artísticas que nos proporcionen habilidades en diferentes ambientes sociales.

Observación y conclusiones del docente y los estudiantes referentes a las cualidades que promueve la actividad.

## Recursos

Humanos: Estudiantes y docente.

<b>RECURSO</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>VALOR</b>
Blogs de dibujo	100	\$ 20.000
Lápices	20	\$ 30.000
Regla	20	\$ 12.000
Cordones	20	\$ 15.000
Borrador	20	\$ 10.000
Colores	20	\$ 50.000

## Cronograma

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>RESPONSABLES</b>
Planeación de actividades	Por definir	Docentes responsables del proyecto
Compra del material didáctico	Por definir	Docentes responsables del proyecto
Intervención	Por definir	Docentes responsables del proyecto y estudiantes
Conclusiones	Por definir	Docentes responsables del proyecto

## **Conclusiones**

Como conclusión de esta investigación, la propuesta se orientó a lograr inculcar en los estudiantes la importancia de la educación artística desde su eje interdisciplinario, es decir, utilizar el arte para conectar todas las disciplinas, que mantiene una diferencia pedagógica frente a los seminarios que se realizan habitualmente en la región. A través de inspecciones de campo, pintura, música, pintura, etc., los estudiantes accederán a un proceso en la búsqueda del aprendizaje de conocimientos significativos a través de diferentes técnicas. Esta sugerencia del método de enseñanza lúdica no solo se enfoca en los juegos, sino que también se enfoca en todo lo que puede traer felicidad a los estudiantes. Todo lo anterior se puede lograr no solo a través de la expresión artística, sino también en cualquier campo del conocimiento y en cualquier espacio de trabajo.

Durante el proceso se les permitió a los estudiantes determinar la necesidad de reconsiderar el concepto de campo del arte, porque su concepto se redujo a la apariencia. Sea útil y haga sugerencias que solo involucren habilidades manuales. Es importante que los docentes traten este tema como la posibilidad de exploración, procesos cognitivos, pensamiento visual y desarrollo personal en general. Entender el arte como una práctica social relacionada con el proceso de enseñanza. El arte ofrece la posibilidad de integrar todas las disciplinas, un ejemplo es la alternativa propuesta en el proyecto, que expresa claramente pintura, pintura, música y teatro para potenciar el aprendizaje de los estudiantes.



## Bibliografía

### Referencias

El aprendizaje significativo: Ausubel Por Berenice Larios de Rodríguez, Por Esteban Rodríguez G. MAGISTERIO14/09/2018 Artículo.

Carrera, Beatriz; Mazzarella, Clemen Vygotsky: enfoque sociocultural Educere, vol. 5, núm. 13, abril-junio, 2001, pp. 41-44 Universidad de los Andes Mérida, Venezuela.

Libro “Coordinador innovación educativa y uso de las TIC” Salinas Ibáñez, Jesús: Innovación educativa y uso de las TIC. Sevilla: Universidad Internacional de Andalucía, 2008. ISBN: 978-84-7993-055-4.

Libro INTELIGENCIA EMOCIONAL. GOLEMAN, DANIEL. ISBN 10: 8472453715 / ISBN 13: 9788472453715 Editorial: KAIROS, S.A. EDITORIAL, Barcelona, 1996.

Estupiñán, F. (2013). El juego y la lúdica en la reforma educativa colombiana. Revista Lúdica Pedagógica Recuperado de:

<http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/2164/2070>

Garzón, J. (2008). Discursos y decursos del arte en la educación. Apuntes sueltos para provocar reservas críticas con respecto a imaginarios del Arte en la educación artística. Revista Pensamiento, palabra y obra. 20 (1) [pp. 45-57]. Recuperado de:

<http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/revistafba/article/view/46> .

Libro Metodología de la Investigación Roberto Sampieri Séptima Edición. McGraw - HILL INTERAMERICANA DE MÉXICO, S.A. de C.V.

Artículo. La selección de contenidos para enseñar naturaleza de la ciencia y tecnología (parte 2): Una revisión desde los currículos de ciencias y la competencia PISA Vázquez–Alonso, Ángel1 Manassero–Mas, María Antonia2 1 Departamento de Pedagogía Aplicada y Psicología de la Educación. Universidad de las Islas Baleares. (Pag.60).

Mineduacion.gov.co/1759/articles-116042\_archivo\_pdf1.pdf

[http://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-116042.html?\\_noredirect=1](http://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-116042.html?_noredirect=1)

Londoño, L., Vásquez, R. & Zapata, O. (2016). La lúdica como eje trasversal en la construcción de ambientes de aprendizaje significativos. (Trabajo de grado) Fundación Universitaria Los Libertadores, Colombia

Pérez, M. (Coord.). (2007). Orientaciones curriculares para el campo de comunicación, arte y expresión. Bogotá: Secretaría de educación.

Rivera, L. (1999). Arte en la escuela ¿para qué? Revista Educación y Educadores (3) (5-14). Suárez, H. (13 de mayo de 2016). Carta de Estanislao Zuleta a los maestros. (Las2orillas). Recuperado de: <https://www.las2orillas.co/carta-de-estanislao-zuleta-los-maestros/>.