

**Arte y Diseño, amalgamas y conexiones, un recorrido cronológico de mis experiencias,  
didácticas para la enseñanza de las artes**

**Nicolas Rozo Hernández**

**Universidad Pedagógica Nacional**

**Facultad De Bellas Artes**

**Licenciaturas En Artes Visuales**

**Pedagogías de los Artístico Visual**

## Tabla de Contenido

|                                                                                                                                    |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabla de Contenido .....                                                                                                           | 2  |
| Introducción .....                                                                                                                 | 6  |
| Problema de Investigación .....                                                                                                    | 6  |
| 1. Planteamiento del problema.....                                                                                                 | 6  |
| Objetivos de la sistematización.....                                                                                               | 8  |
| 2. Objetivo General.....                                                                                                           | 8  |
| 3. Objetivos específicos .....                                                                                                     | 8  |
| justificación.....                                                                                                                 | 9  |
| Marco Teórico .....                                                                                                                | 10 |
| 4. Educación artística visual. ....                                                                                                | 10 |
| 5. Educación En Diseño Tecnológico .....                                                                                           | 14 |
| 6. Conocimientos .....                                                                                                             | 16 |
| 7. Amalgama de Conocimientos, la integración entre Educación Artística Visual y<br>Diseño Tecnológico en mi práctica docente ..... | 19 |
| 8. Didáctica de las Artes.....                                                                                                     | 21 |

|     |                                                                         |    |
|-----|-------------------------------------------------------------------------|----|
| 9.  | Jean Piaget y sus etapas de desarrollo.....                             | 23 |
| 10. | Lev Vigotsky y su teoría socio cultural.....                            | 24 |
| 11. | Erik Erikson y su teoría del desarrollo psicosocial.....                | 26 |
| 12. | ¿Por qué se tratan estas categorías? .....                              | 28 |
|     | Antecedentes de Investigación.....                                      | 30 |
|     | Metodología .....                                                       | 33 |
| 13. | Características de la población objeto de estudio .....                 | 33 |
| 14. | Momentos metodológicos.....                                             | 35 |
| 1.  | Vivir la experiencia: .....                                             | 36 |
| 2.  | El Plan de sistematización: .....                                       | 36 |
| 3.  | La recuperación del proceso de la experiencia vivida: .....             | 36 |
| 4.  | La interpretación crítica: .....                                        | 37 |
| 5.  | Comunicar y compartir estos aprendizajes: .....                         | 37 |
| 15. | Plan de sistematización .....                                           | 38 |
|     | Resúmenes Analíticos .....                                              | 40 |
| 16. | Rememorar.....                                                          | 40 |
| 17. | ¿Qué experiencias queremos sistematizar?.....                           | 41 |
| 18. | ¿Qué aspectos centrales nos interesan más? .....                        | 42 |
| 19. | Explicar cuáles son las experiencias y porqué elijes esos momentos..... | 43 |
|     | Nivel 1 de expresión gráfica .....                                      | 45 |

|                                                                     |     |
|---------------------------------------------------------------------|-----|
| Nivel 2 de expresión gráfica .....                                  | 46  |
| Nivel 3 expresión gráfica .....                                     | 47  |
| Clase teorías y métodos de diseño .....                             | 49  |
| Diseño tecnológico 1 .....                                          | 50  |
| Cerrando un ciclo .....                                             | 51  |
| Nuevos inicios.....                                                 | 53  |
| Historia del arte moderno occidental .....                          | 54  |
| Procesos del dibujo .....                                           | 55  |
| Pedagogía .....                                                     | 56  |
| Procesos de lo pictórico .....                                      | 58  |
| Optativa Imagen en movimiento .....                                 | 59  |
| Procesos de lo escultórico .....                                    | 60  |
| Lenguaje Audio Visual.....                                          | 61  |
| Reconstrucción de los tres eventos clave en el IED La Victoria..... | 63  |
| Taller de PapperCrfat .....                                         | 63  |
| Taller de escultura en plastilina.....                              | 64  |
| Taller de Dibujo.....                                               | 65  |
| ¿Porque rememorar? .....                                            | 65  |
| 20.    Planeación de actividades para el IED La Victoria.....       | 66  |
| Conclusiones .....                                                  | 106 |

|                    |     |
|--------------------|-----|
| Bibliografía ..... | 108 |
|--------------------|-----|

### **Agradecimientos**

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a las personas que me acompañaron durante todo este camino, a mi madre Nubia, gracias por tu amor constante, por tu apoyo incondicional y por creer en mí incluso en los momentos más difíciles de la carrera. Tus palabras de ánimo y tu paciencia fueron fundamentales para poder terminar esta tesis y a mi padre Orlando, gracias por tu esfuerzo, por tus consejos y por estar siempre dispuesto a ayudarme cuando lo necesité.

A mi novia Laura, gracias por tu compañía, tu comprensión y tu apoyo inagotable durante todo este proceso. Estuviste ahí en las noches de mucho estudio, en los momentos de estrés y en los de celebración esta tesis también es de ustedes.

## **Introducción**

Esta sistematización de experiencia tiene como propósito principal recuperar y analizar mi práctica pedagógica realizada en el IED La Victoria durante el año 2023, en los cursos 201 y 302, con el fin de demostrar cómo la amalgama de conocimientos construida a lo largo de mi formación en las Licenciaturas en Diseño Tecnológico y Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional se materializó en propuestas didácticas efectivas en educación artística.

El trabajo incluye tres momentos centrales: La reconstrucción cronológica de mi trayectoria formativa, la sistematización de la práctica pedagógica siguiendo los cinco momentos metodológicos propuestos por Oscar Jara (2008), y la reflexión crítica sobre los resultados obtenidos. Se articulan, además, las perspectivas teóricas de Jean Piaget, Lev Vygotsky y Erik Erikson, fundamentales para comprender y atender el desarrollo de los chicos de 6 a 9 años.

## **Problema de Investigación**

### **1. Planteamiento del problema**

Esta sistematización de la experiencia surge de dos ejes centrales estrechamente relacionados. En primer lugar, reconstruye cronológicamente mi trayectoria formativa en las Licenciaturas en Diseño Tecnológico y Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional, con el propósito de identificar las experiencias, docentes y contenidos clave que contribuyeron a la construcción de lo que denomino amalgama de conocimientos (la integración consciente de

saberes técnicos, artísticos, tecnológicos y pedagógicos que trasciende los límites disciplinares tradicionales).

En segundo lugar, analiza cómo esta amalgama se materializó en la práctica pedagógica realizada en el Instituto Educativo Distrital La Victoria, específicamente en los cursos 201 y 302 (estudiantes de 6 a 9 años), a través del diseño e implementación de propuestas didácticas en educación artística. Esta aplicación permitió observar resultados concretos en los procesos de aprendizaje de los estudiantes, así como diferencias significativas respecto a otras prácticas pedagógicas desarrolladas en la misma institución.

La sistematización se orienta bajo un enfoque descriptivo y reconstructivo, siguiendo los cinco momentos metodológicos propuestos por Oscar Jara (2008): vivir la experiencia, plan de sistematización, recuperación del proceso, interpretación crítica y comunicación de los aprendizajes. Este marco resulta particularmente pertinente, ya que las disciplinas de Diseño Tecnológico y Artes Visuales, aunque separadas curricularmente, se complementan de manera natural y permiten articular dinámicas didácticas que favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas, motoras, creativas y socioemocionales en los estudiantes.

De esta manera, se plantean las siguientes preguntas de investigación:

¿De qué manera la didáctica evidencia y opera la amalgama de conocimientos en las propuestas pedagógicas implementadas en los cursos 201 y 302 del IED La Victoria?

¿En qué medida resultan efectivas las propuestas didácticas derivadas de esta amalgama para la enseñanza de las Artes Visuales y el Diseño en educación básica?

## **Objetivos de la sistematización**

### **2. Objetivo General**

Posibilitar el desarrollo de competencias en Artes Visuales y Diseño Tecnológico en los estudiantes de los cursos 201 y 302 del Instituto Educativo Distrital La Victoria, mediante estrategias didácticas intencionadas construidas a partir de la amalgama de conocimientos integrada durante mi formación en las Licenciaturas en Diseño Tecnológico y Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional.

### **3. Objetivos específicos**

- Indagar las concepciones previas de los estudiantes acerca de las artes y el diseño, con el fin de establecer un proceso de enseñanza y aprendizaje significativo y contextualizado a su realidad cultural y edad.
- Diseñar e implementar una secuencia de actividades didácticas apoyadas en las artes plásticas y procesos de diseño, orientadas al desarrollo de habilidades artísticas, creativas y técnico expresivas a través de propuestas que articulen trabajos individuales y colaborativos.
- Fomentar el trabajo colaborativo y la valoración de los aportes individuales, de manera que al finalizar cada unidad didáctica los estudiantes participen en una exposición de sus creaciones, reconociendo el esfuerzo, la participación y el aporte de cada integrante de los grupos.
- Sistematizar la práctica pedagógica mediante un compilado fotográfico y documental que integre las planeaciones, los procesos didácticos, las muestras físicas de las creaciones de los estudiantes y los resultados obtenidos, con el

propósito de socializar los aprendizajes con los participantes y generar un material de consulta para futuros procesos de formación docente en el campo de la educación artística.

### **justificación**

La práctica pedagógica realizada en el Instituto Educativo Distrital La Victoria se constituyó en un escenario privilegiado para implementar y poner a prueba la amalgama de conocimientos construida durante mi formación en las Licenciaturas en Diseño Tecnológico y Artes Visuales. Esta experiencia permitió identificar diversas problemáticas estructurales en la enseñanza de las artes en la educación básica, entre las que destaca la frecuente asignación de la asignatura de educación artística a docentes formados en otras áreas principalmente tecnología, lo cual suele derivar en una superficialidad en los contenidos y en una limitada desarrollo de las competencias artísticas, creativas y expresivas de los estudiantes, aspecto fundamental en su formación integral.

Ante esta realidad, el presente trabajo de grado se propone como una sistematización de la experiencia que articula dos dimensiones centrales: por un lado, la reconstrucción cronológica de mi trayectoria formativa en las dos licenciaturas, con énfasis en el proceso de construcción de la amalgama de conocimientos; y por otro, el análisis de su aplicación concreta en la práctica pedagógica desarrollada en los cursos 201 y 302 del IED La Victoria. Esta doble mirada permite evidenciar cómo los saberes interdisciplinarios adquiridos se tradujeron en estrategias didácticas significativas y adaptadas al contexto.

La información recopilada fue organizada siguiendo los cinco momentos metodológicos propuestos por Oscar Jara (2008): vivir la experiencia, elaboración del plan de sistematización,

recuperación del proceso, interpretación crítica y comunicación de los aprendizajes. Este enfoque resulta especialmente valioso porque ofrece al lector un relato situado y reflexivo de cómo enfrentar un espacio educativo real, donde la educación artística debe adaptarse constantemente a condiciones materiales, sociales y contextuales específicas.

Además, la sistematización incluye un compilado fotográfico y documental de las planeaciones, procesos, creaciones de los estudiantes y materialidades resultantes, el cual fue socializado con los participantes. Este ejercicio no solo permite compartir los hallazgos obtenidos, sino que también constituye un aporte a la formación docente en el campo de la educación artística, al demostrar cómo los conocimientos disciplinares pueden ponerse a prueba y resignificarse en contextos vulnerables. De esta manera, el trabajo busca contribuir tanto a la reflexión sobre la didáctica de las artes visuales como a la práctica de futuros licenciados en artes y diseño.

### **Marco Teórico**

En este apartado se abordan los pilares conceptuales que sustentan el presente trabajo de grado: la Educación Artística Visual, la Educación en Diseño Tecnológico y la concepción ampliada del conocimiento en el campo artístico. Estas tres categorías principales se despliegan, a su vez, en subcategorías que permiten una comprensión más profunda y articulada de sus interrelaciones, así como su contribución a la construcción de la amalgama de conocimientos que orientó la práctica pedagógica en el IED La Victoria.

#### **4. Educación artística visual.**

La Educación Artística Visual constituye el primer pilar fundamental de mi formación universitaria en la Universidad Pedagógica Nacional, junto con la Licenciatura en Diseño

Tecnológico. Mientras el Diseño Tecnológico me ha permitido explorar la innovación, la resolución de problemas y el uso de herramientas tecnológicas, la Educación Artística Visual me ha dotado de las bases conceptuales, estéticas y pedagógicas para comprender y enseñar el lenguaje visual de manera profunda y significativa.

Esta disciplina se centra en la formación y adquisición de habilidades y conocimientos en el campo de las artes visuales, combinando el aprendizaje técnico con el teórico, y orientándose hacia la materialización de creaciones artísticas únicas. Una de las concepciones más influyentes en este campo es la Enseñanza del Arte Basada en las Disciplinas (EABD) propuesta por Elliot W. Eisner. Según Eisner (2002):

“Una de las concepciones más importantes de la enseñanza artística es la llamada enseñanza del arte basada en las disciplinas o EABD. Sobre todo, en las artes plásticas, la forma de arte donde predomina esta concepción, la EABD se dirige a cuatro objetivos principales. En primer lugar, el objetivo de la EABD es ayudar a los estudiantes a desarrollar la imaginación y adquirir las aptitudes necesarias para una ejecución artística de calidad. Se parte de la base de que esta ejecución exige unas formas complejas de pensamiento. Según esta concepción, los enseñantes de arte deberían diseñar currículos orientados al desarrollo de estas aptitudes. Para adquirirlas, los estudiantes deberían aprender a pensar como artistas. Esto significa que deberían desarrollar su sensibilidad y su imaginación, y adquirir las aptitudes técnicas necesarias para trabajar adecuadamente los materiales” (p. 40).

Este primer objetivo fue fundamental en mi práctica pedagógica en el IED La Victoria con estudiantes de segundo y tercero de primaria (7 a 9 años). Diseñar actividades que permitieran a los niños desarrollar su imaginación y manejar materiales de forma intencionada fue clave para que pudieran expresar sus ideas y emociones. Esto se conecta directamente con la

etapa de laboriosidad versus inferioridad de Erikson: cuando los niños lograban expresar sus ideas de manera satisfactoria, fortalecían su sentido de competencia y autoestima.

La EABD busca desarrollar también la capacidad de observación y análisis. Según Eisner (2002):

“En segundo lugar, la EABD tiene el objetivo de ayudar a los estudiantes a aprender a observar las cualidades del arte que ven y a hablar de ellas. Ver, que es una forma de logro cognitivo, no es algo que se pueda dar por descontado. Tampoco se puede presuponer que la experiencia en la creación artística, por sí sola, sea suficiente para desarrollar la capacidad de ver, con un marco de referencia estético, las cualidades que en su conjunto constituyen arte visual. Ver desde una perspectiva estética es una forma aprendida de actuación humana, una especie de pericia” (p. 40).

Durante mi práctica, observé que no bastaba con que los estudiantes crearan, sino que era necesario guiarlos para que aprendieran a ver sus propias obras y las de sus compañeros con una mirada estética. Esta capacidad de percepción visual se relaciona con el desarrollo cognitivo concreto de Piaget y con la zona de desarrollo próximo de Vygotsky, ya que mediante el diálogo y la mediación docente los niños lograban identificar elementos como color, forma, textura y composición.

Los otros dos objetivos de la EABD completan esta visión general:

“Además de desarrollar la capacidad de los estudiantes para crear y percibir el arte, los programas de la EABD tienen otros dos objetivos. Uno de ellos es ayudar a los estudiantes a comprender el contexto histórico y cultural en el que se crea el arte; el otro se refiere a cuestiones relacionadas con los valores que el arte ofrece. El primero está estrechamente relacionado con la

historia del arte; el segundo lo está con un campo filosófico llamado estética que aborda cuestiones relacionadas con la justificación de las afirmaciones sobre el valor y la función del arte” (Eisner, 2002, p. 41).

En la práctica pedagógica, aunque adaptado a la edad de los niños, incorporé breves referencias al contexto cultural y social (por ejemplo, cómo los colores y las formas se usan en las fiestas y decoraciones del colegio o en los dibujos animados que ellos conocen). Esto les ayudó a dar significado a sus creaciones y a entender que el arte no es solo técnico, sino también cultural y valorativo.

La Educación Artística Visual y la Educación en Diseño Tecnológico se complementan de manera poderosa en mi trayectoria. Mientras el Diseño Tecnológico enseña a resolver problemas mediante tecnología e innovación, la Educación Artística Visual proporciona las herramientas para que esa innovación sea creativa, sensible y estéticamente significativa. Este diálogo interdisciplinar se alinea perfectamente con la concepción ampliada del conocimiento propuesta por Gómez (2020), donde el saber artístico surge de la investigación creación y no se limita a enfoques estrictamente científicos. En las prácticas del IED La Victoria, esta integración se hizo visible cuando los estudiantes no solo dibujaban o pintaban, sino que diseñaban objetos útiles para su salón, combinando representación visual con solución de problemas, respetando su etapa de desarrollo cognitivo (Piaget), su aprendizaje mediado (Vygotsky) y su necesidad de sentirse competentes (Erikson). De este modo, las artes visuales dejaron de ser manualidades para convertirse en un espacio de pensamiento complejo, percepción estética y expresión personal.

La Educación Artística Visual, a través del enfoque EABD de Eisner, representa para mí el corazón pedagógico y artístico de mi formación. Junto con el Diseño Tecnológico, conforma los dos ejes centrales de mi trabajo de grado, permitiéndome construir una propuesta educativa

donde el lenguaje visual y la tecnología se encuentran para fomentar un desarrollo integral, creativo y significativo en los estudiantes, creando así mi amalgama de conocimientos.

## **5. Educación En Diseño Tecnológico**

Durante mi formación en la Licenciatura en Artes Visuales y en la Licenciatura en Diseño Tecnológico de la Universidad Pedagógica Nacional, he podido apreciar cómo ambas disciplinas se complementan y enriquecen mutuamente. La educación en Diseño Tecnológico se centra en el desarrollo de habilidades y conocimientos orientados a la creación de soluciones tecnológicas que respondan a necesidades reales de la vida cotidiana, promoviendo la innovación y la resolución de problemas.

Esta área implica un conocimiento amplio y diverso que abarca campos como la programación, la informática, las artes y el manejo de nuevas tecnologías. Como señala Gilbert (1995):

“Dada la falta de un estudio coherente de la tecnología en educación secundaria, actualmente hay en la mayoría de los países una sola fuente de posibles profesores de tecnología. Estos profesores en formación se reclutarán entre personas que tienen calificaciones en una de las asignaturas que a menudo contribuyen al aspecto técnico de la educación tecnológica, tales como la artesanía de materiales (carpintería, metalistería), economía doméstica, economía, diseño (un sector de las artes), información tecnológica... Muchas de estas personas, sino todas, habrán tenido alguna experiencia industrial, lo cual será una ventaja importante para proporcionar una educación tecnológica válida y realista en las escuelas” (p. 21).

Teniendo en cuenta este amplio campo disciplinar, el sector artístico destaca por su relevancia en los procesos creativos. Gilbert menciona el diseño como parte de las artes, y es

precisamente en este punto donde logré identificar un puente de comunicación natural entre las artes visuales y el diseño tecnológico. Durante la práctica docente en el IED La Victoria con los estudiantes de 7 a 9 años, pude experimentar este cruce o intersección. Las habilidades adquiridas en artes visuales - percepción, representación gráfica, composición, expresión creativa y manejo de materiales - resultaron fundamentales para ilustrar ideas, visualizar soluciones y materializar conceptos tecnológicos de manera gráfica antes de su posible construcción.

Esta multidisciplinariedad es una de las características más enriquecedoras de la Educación en Diseño Tecnológico. No se trata de un campo cerrado, sino de un espacio que se nutre constantemente de otras disciplinas, tal como ocurrió con la llegada de la era digital, donde las herramientas tecnológicas aportaron nuevos métodos y técnicas a las artes (dibujo digital, edición de imagen, animación, impresión 3D, etc.). Las artes, a su vez, enriquecen el diseño tecnológico al potenciar la creatividad, la sensibilidad estética y la capacidad de representación visual de ideas abstractas.

En mi recorrido por ambas licenciaturas en la Universidad Pedagógica Nacional, este diálogo interdisciplinar se ha convertido en uno de los ejes centrales de mi formación y de mi trabajo de grado. El Diseño Tecnológico me ha permitido entender cómo el arte no es solo expresión, sino también una herramienta poderosa para idear, prototipar y comunicar soluciones tecnológicas. Por su parte, las artes me han dotado de herramientas para que los procesos creativos sean más sensibles, significativos y adaptados al desarrollo integral de los estudiantes, respetando su etapa cognitiva según (Piaget), su zona de desarrollo próximo según (Vygotsky) y su necesidad de sentirse competentes según (Erikson).

En el contexto actual, donde la tecnología forma parte esencial de todos los ámbitos de la sociedad, la Educación en Diseño Tecnológico impulsa una creatividad que tiene al arte como

componente esencial. Crear soluciones innovadoras para las necesidades cotidianas requiere no solo conocimientos técnicos, sino también la capacidad de imaginar, visualizar y representar ideas de forma estética y funcional; capacidades que se fortalecen profundamente desde las artes.

Este enfoque multidisciplinar y basado en la investigación-creación coincide con la concepción ampliada del conocimiento que mencioné anteriormente (Gómez, 2020). En el diseño tecnológico, al igual que en las artes, el conocimiento no se limita a lo cuantificable o estrictamente científico, sino que se construye a través de prácticas situadas de investigación-creación e innovación. En la práctica educativa del IED La Victoria me permitió ver cómo los estudiantes generaban conocimiento cuando combinaban el lenguaje visual (dibujo y color) con procesos de resolución de problemas tecnológicos simples, como el diseño de un objeto útil para su salón. De esta manera, tanto las artes como el diseño tecnológico contribuyen a formar un conocimiento inter y transdisciplinar, experiencial y profundamente ligado al contexto social y cultural de los estudiantes.

La Educación en Diseño Tecnológico de la Universidad Pedagógica Nacional ha sido un pilar fundamental en mi formación, permitiéndome construir un puente sólido entre las artes visuales y la tecnología. Este diálogo interdisciplinar no solo enriquece mi práctica docente, sino que constituye uno de los núcleos conceptuales de mi trabajo de grado y da forma a mi amalgama de conocimientos.

## **6. Conocimientos**

En la práctica educativa del IED La Victoria, comprendí que los conocimientos que se generan en el campo artístico son de una naturaleza distinta a los que se producen en las disciplinas científicas tradicionales. Mientras que las ciencias puras suelen basarse en métodos

cuantificables, replicables y orientados a la verificación empírica, los estudios artísticos construyen conocimiento a través de procesos creativos situados y experienciales.

Como afirma Gómez (2020):

“Para los estudios artísticos la concepción de conocimiento está directamente relacionada con aquello que se entiende por investigación-creación. Por tal razón, son las prácticas de investigación-creación las que definen las circunstancias y las formas en las que el conocimiento situado se va produciendo como correlato del accionar de las prácticas” (p. 66).

Esto durante las prácticas con los estudiantes de segundo y tercero, el conocimiento no surgía de una transmisión directa de información técnica, sino del propio acto de crear: cuando exploraban colores, combinaban materiales o narraban las historias que involucraban sus dibujos, estaban produciendo un saber situado en su contexto dentro del aula y sus casas, en sus emociones y en su etapa de desarrollo (laboriosidad versus inferioridad, según Erikson; operaciones concretas, según Piaget; y mediado socialmente, según Vygotsky).

Los conocimientos en el ámbito artístico requieren una definición que va más allá de lo técnico y tradicional de otras áreas. Gómez (2020) lo expresa claramente:

“En consonancia con lo anterior, los estudios artísticos no pueden tener una noción estrecha del conocimiento, como la tienen las disciplinas, sino una concepción ampliada acorde con las múltiples interacciones que propician los campos para la investigación y la creación inter y transdisciplinar” (p. 66).

Esta manera de ver el conocimiento de forma amplia fue importante en mi práctica, ya que las actividades de artes no se limitaban a desarrollar habilidades técnicas como el dibujo, la mezcla de colores, la composición o la escultura, sino que se conectaban constantemente con

otras áreas: matemáticas (formas y patrones), lenguaje (narración de sus creaciones), ciencias (observación de texturas y materiales) y, sobre todo, con el desarrollo socioemocional de los niños. De esta manera, el arte actuaba como un puente inter y transdisciplinar.

Frente a la separación histórica de las disciplinas que se consolidó tras la Revolución Industrial, cuando surgieron los oficios especializados y métodos investigativos propios de cada campo, surgió la necesidad de metodologías específicas para el arte. Los métodos científicos tradicionales resultan insuficientes porque no logran capturar ni cuantificar la dimensión subjetiva, estética y experiencial del conocimiento artístico. Por esto ha cobrado fuerza la Investigación Basada en las Artes (IBA) como una metodología que reconoce que el acto mismo de crear es una forma válida y rigurosa de investigar y generar conocimiento.

En mi sistematización, la IBA me permitió valorar los hallazgos que surgían en el aula, no solo las materialidades finales, sino los procesos creativos, las conversaciones mientras pintaban, las decisiones estéticas y las reflexiones de los estudiantes sobre su propio trabajo. Estos hallazgos no se miden fácilmente con números, pero se hacen visibles a través de las obras, los diarios de clase, las fotografías del proceso y las narrativas de los estudiantes. De esta forma, el conocimiento artístico se construye desde dentro de la práctica misma, en diálogo con las teorías del desarrollo de Piaget, Vygotsky y Erikson, además de con la didáctica de las artes visuales.

Por esto, los conocimientos que obtuve y facilité durante mi práctica en La Victoria no siguieron el modelo positivista tradicional, sino que se produjeron a través de la investigación-creación y la Investigación Basada en las Artes. Esto me permitió entender que, en educación artística, el conocimiento es situado, experiencial, inter y transdisciplinar, y profundamente ligado al desarrollo integral de los estudiantes.

## **7. Amalgama de Conocimientos, la integración entre Educación Artística Visual y Diseño Tecnológico en mi práctica docente**

A lo largo de mi formación en la Universidad Pedagógica Nacional, en las licenciaturas de Artes Visuales y Diseño Tecnológico, he construido una amalgama de conocimientos que trasciende los límites disciplinares tradicionales. Esta integración no es casual, surge de la necesidad de mi formación a nivel docente y de ser capaz de responder a la complejidad del mundo actual, donde el lenguaje visual, la creatividad y la tecnología se entrelazan para generar aprendizajes significativos.

La didáctica de las artes visuales, como disciplina que estudia los procesos de enseñanza-aprendizaje en el campo artístico, me permitió comprender que una clase no es una improvisación ni simples manualidades, sino un proceso intencional, secuencial y holístico que desarrolla percepción visual, pensamiento crítico, sensibilidad estética y expresión creativa, siempre adaptado al desarrollo de los estudiantes. Durante mi práctica en La Victoria, esta didáctica se enriqueció con las teorías del desarrollo infantil.

Jean Piaget me ayudó a respetar la etapa de operaciones concretas, donde los niños piensan de forma lógica pero anclada en lo concreto. Lev Vygotsky enfatizó la importancia de la zona de desarrollo próximo y la mediación social; el aprendizaje artístico se potencia cuando el docente y los pares actúan como escalones a través del diálogo y el trabajo colaborativo. Por su parte, Erik Erikson me alertó sobre la etapa de laboriosidad versus inferioridad, recordándome la necesidad de generar experiencias de éxito y reconocimiento para fortalecer la autoestima y evitar sentimientos de incompetencia al crear y dudar de sus capacidades.

Estos aportes psicológicos y pedagógicos dialogan directamente con la concepción ampliada del conocimiento en los estudios artísticos, como plantea Gómez (2020):

“Para los estudios artísticos la concepción de conocimiento está directamente relacionada con aquello que se entiende por investigación-creación. Por tal razón, son las prácticas de investigación-creación las que definen las circunstancias y las formas en las que el conocimiento situado se va produciendo como correlato del accionar de las prácticas” (p. 66).

Además, añade:

“En consonancia con lo anterior, los estudios artísticos no pueden tener una noción estrecha del conocimiento, como la tienen las disciplinas, sino una concepción ampliada acorde con las múltiples interacciones que propician los campos para la investigación y la creación inter y transdisciplinar” (Gómez, 2020, p. 66).

Esta idea de conocimiento situado y ampliado se materializó en mi práctica pedagógica con los estudiantes, que no solo dibujaban, sino que generaban conocimiento a través de la creación, explorando materiales, narrando sus experiencias, resolviendo problemas visuales y reflexionando sobre sus procesos. Este saber experiencial, difícil de cuantificar con métodos científicos tradicionales, se hace visible mediante la Investigación Basada en las Artes (IBA) y la investigación-creación.

Precisamente esta amalgama encuentra su expresión más clara en el cruce entre la Educación Artística Visual y la Educación en Diseño Tecnológico. Mientras la primera, a través del enfoque de la Enseñanza del Arte Basada en las Disciplinas (EABD) de Elliot W. Eisner (2002), busca desarrollar la imaginación, la percepción estética, la comprensión histórico-cultural y los valores del arte (pp. 40-41), la segunda se orienta a la creación de soluciones

tecnológicas innovadoras que respondan a necesidades cotidianas, integrando programación, informática y diseño.

Como señala Gilbert (1995), el diseño como sector de las artes es uno de los campos que contribuye al aspecto técnico de la educación tecnológica (p. 21). En mi caso, este puente se volvió evidente: las habilidades de representación gráfica, composición y sensibilidad estética adquiridas en Artes Visuales permiten visualizar y comunicar ideas tecnológicas antes de su prototipado. A su vez, las herramientas digitales y el pensamiento de resolución de problemas del Diseño Tecnológico enriquecen las prácticas artísticas contemporáneas (dibujo digital, animación, impresión 3D, etc.).

Esta amalgama de conocimientos - cognitivos (Piaget), socioculturales (Vygotsky), psicosociales (Erikson), artísticos (Eisner), tecnológicos (Gilbert) y situados en la investigación-creación (Gómez) - constituye el núcleo de mi trabajo de grado. En el IED La Victoria no se trataba solo de enseñar a dibujar o a usar una herramienta tecnológica, sino de facilitar que los niños desarrollaran un pensamiento complejo y creativo mediante el lenguaje visual y la innovación.

La integración entre Educación Artística Visual y Diseño Tecnológico me permite proponer una educación artística que va más allá de la técnica, un espacio donde el conocimiento se produce de forma relacional, experiencial y transdisciplinar, respondiendo a las demandas de una sociedad cada vez más visual y tecnológica.

## **8. Didáctica de las Artes**

Durante la práctica pedagógica en el IED La Victoria, con los estudiantes de segundo y tercer grado, pude comprender en un aula cómo la didáctica no solo se limita a los conceptos

teóricos. Esta experiencia me permitió vivir de primera mano cómo se construye un proceso de enseñanza-aprendizaje significativo para los participantes.

Antes de proceder a definir qué es la didáctica de las artes, es necesario definir la generalidad de la misma. Por ende, la didáctica está más allá de dar solo clase: esta disciplina estudia de forma sistemática los procesos de enseñanza y aprendizaje, se ocupa de cómo se puede planificar una secuencia didáctica, cómo se llega a impartir en realidad, cómo los estudiantes aprenden, además de cómo evaluar ese aprendizaje y, más importante aún, cómo poner en contexto estos contenidos según la edad y la situación social de los participantes. Hablando más concretamente, la didáctica se transforma en una herramienta capaz de traducir la teoría en una estrategia que es viable aplicar en un aula de clase.

Ahora sí es pertinente definir lo que es la Didáctica de las Artes más concretamente. Con la experiencia que tuve con los estudiantes de los cursos de segundo y tercer grado, es la rama especializada que tiene a cargo la enseñanza y el aprendizaje del lenguaje visual. No solamente está centrada en realizar manualidades o que los estudiantes dibujen sin una razón aparente.

Por ende, se considera didáctica cuando esta se diseña de manera intencionada un proceso pedagógico que permita desarrollar la percepción visual, la cognición y la expresión artística de los estudiantes. Esto dio pie a que durante las clases el objetivo fuera desarrollar el pensamiento crítico (el que se pudiera dar dada la edad de los participantes), la sensibilidad estética la cual es muy importante para mí dada mi formación y experiencia y, por último y no menos importante, la creatividad, la cual disfruté ver crecer con cada propuesta que les traía en las tres didácticas propuestas.

Como plantean Raquimán y Zamorano (2017), “La Didáctica de las Artes Visuales articula marcos de referencia para la formación artística visual de los estudiantes, sustentada en diferentes enfoques de enseñanza que generan conocimiento artístico complejo a partir de prácticas históricas y contemporáneas.”

Esto en la práctica significó mediar de manera constante entre los lenguajes del arte (tales como color, forma, textura, composición, etc.) y los procesos cognitivos y emocionales de los estudiantes de ambos cursos, teniendo en cuenta que oscilan en las edades de 6 a 9 años. Lo que implica que están en distintas etapas de desarrollo, y se trató de crear una generalidad que me permitiera generar propuestas que cubrieran las características que se presentan en estas edades y las fases de desarrollo que propone Jean Piaget.

## **9. Jean Piaget y sus etapas de desarrollo**

Uno de los grandes teóricos del desarrollo cognitivo, Jean Piaget, propuso que los niños atraviesan distintas etapas mediante las cuales construyen su inteligencia. Esto no está dado solo de forma cronológica, sino que también implica cambios en su manera de pensar. Los estudiantes de segundo y tercer grado del IED La Victoria, con edades que oscilaban entre los 6 y 9 años, se encontraban principalmente en la etapa de operaciones concretas (aproximadamente entre los 7 a los 11 o 12 años). Sin embargo, varios de segundo grado aún exhibían rasgos de la etapa preoperacional, presente entre los 2 y 7 años.

En la etapa preoperacional el pensamiento es intuitivo, egocéntrico y fuertemente ligado a lo inmediato. Suelen emplear el lenguaje y el juego simbólico, pero aún tienen algunas dificultades para realizar operaciones lógicas y salir de su propia perspectiva.

En la etapa de operaciones concretas, los estudiantes ya empiezan a razonar de manera lógica con objetos y situaciones muy concretas. Son capaces de clasificar, conservar y recordar cantidades, aunque aún no pueden manejar un razonamiento más abstracto.

En ambos cursos la mayoría ya era capaz de realizar clasificaciones por color y forma, entender secuencias y pasos específicos, además de poder reflexionar sobre sus procesos creativos cuando se les preguntaba por qué habían elegido ciertos materiales y colores. Sin embargo, muchos aún requerían apoyos concretos tales como imágenes de la realidad, materiales moldeables y ejemplos cercanos a su cotidianidad. Aproveché como punto de referencia los videojuegos, esto para que no se quedaran solo en el plano intuitivo.

En su obra clásica, Piaget describe el paso a esta etapa de la siguiente manera:

“El promedio de edad situado en los siete años, que coincide con el principio de la escolaridad propiamente dicha del niño, señala un giro decisivo en el desarrollo mental. [...] Asistimos [...] a la aparición de nuevas formas de organización que completan los esquemas de las construcciones presentes durante el período precedente y les aseguran un equilibrio más estable” (Piaget, 1991, p. 54).

Esto refleja muy bien lo que observé frecuentemente en los estudiantes de 7 años en adelante: eran capaces de razonar de manera más organizada y lógica en cuanto a sus producciones artísticas, siempre que estas actividades estuvieran directamente relacionadas con algún tema concreto, claro y del interés de todos.

## **10. Lev Vigotsky y su teoría socio cultural**

Su perspectiva sociocultural me ayudó a comprender que el aprendizaje artístico no ocurre de forma aislada, sino a través de la interacción social, el lenguaje y la mediación del

adulto o de los pares. A diferencia de Piaget, que propone énfasis en las etapas de desarrollo individuales, Vygotsky destaca el rol fundamental del contexto social y cultural en el aprendizaje. Según su teoría sociocultural, el desarrollo superior tiene origen en las interacciones sociales y luego estos procesos se interiorizan.

Dos conceptos importantes que dejaron huella en mi práctica fueron la mediación (el uso de herramientas, símbolos y el lenguaje como puente para que tuviera lugar el aprendizaje) y, especialmente, la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). La ZDP se refiere a la distancia entre lo que los estudiantes pueden hacer de manera independiente y lo que pueden lograr con la ayuda del docente o de un compañero más capaz.

En las prácticas se evidenció fuertemente que muchos de los estudiantes de 7 y 8 años, por sí solos, no lograban crear obras muy equilibradas, mezclar colores o buscar un resultado concreto o una representación más compleja de una idea que ya tenían presente. Sin embargo, con mi mediación ilustrándoles una técnica concreta paso a paso o trabajando en grupos, llegaron a resultados que los motivaban a seguir adelante con las dinámicas propuestas.

Dado que en el IED La Victoria todos los estudiantes provenían de diversos contextos y casi ninguno contaba con buenos estímulos artísticos previos, las bases que proporcioné (demostraciones prácticas, diálogo constante, trabajos en grupo y retroalimentación permanente) permitieron que cruzaran su zona de desarrollo próximo en actividades como el dibujo, la creación de historias y personajes, empleando una variedad de materiales para su adecuada representación.

Vygotsky define la Zona de Desarrollo Próximo de la siguiente manera:

“No es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz” (Vygotsky, 1979, p. 133).

El aprendizaje artístico no solo dependía de lo que cada estudiante sabía por sí mismo, sino también de sus interacciones sociales y de la mediación que yo como docente podía ofrecerles. Gracias a Vygotsky comprendí que la didáctica en las prácticas que realicé en los dos cursos es importante, ya que crea situaciones de interacción social y mediaciones que amplían la ZDP de los estudiantes. El uso intensivo del diálogo como herramienta fundamental durante todo el proceso creativo, el fomentar el aprendizaje colaborativo y la relación con el contexto cultural y social en el que se desarrollan fueron clave.

## **11. Erik Erikson y su teoría del desarrollo psicosocial**

Con la teoría de Piaget logré identificar y respetar el nivel cognitivo en el que se encontraban los estudiantes. Con Vygotsky vi la importancia de la interacción social y la mediación. Con Erikson pude comprender la dimensión emocional y social durante los procesos creativos. Erikson propone una teoría de desarrollo psicosocial que abarca ocho etapas a lo largo de la vida. Para efectos de esta sistematización me centraré solo en una. Cada etapa implica una crisis o conflicto que se debe resolver para avanzar en el desarrollo. A diferencia de Piaget y Vygotsky, Erikson pone énfasis en la formación de la identidad, la autoestima y el sentido de competencia que todos tenemos, unos más que otros, por medio de las relaciones sociales y la experiencia adquirida a través de los logros y fracasos.

Los estudiantes de segundo y tercero de primaria del IED La Victoria se encontraban principalmente en la cuarta etapa: Laboriosidad versus Inferioridad (entre los 6 y 12 años). En esta etapa los estudiantes buscan demostrar que están en capacidad de hacer las cosas bien, comparando lo que hacen con lo realizado por sus compañeros y buscando siempre el reconocimiento de los docentes o adultos que los rodean. Esto genera, en los casos exitosos, un sentimiento de competencia y laboriosidad. Por el contrario, cuando los fracasos se repiten o sienten falta de apoyo, pueden generar sentimientos de inferioridad y perder confianza en sus capacidades.

Por eso, dentro de las didácticas propuestas, la elección de temas de interés como videojuegos, películas o series hizo que esta situación se presentara menos. Cuando ocurría, el acompañamiento inmediato era más efectivo, ya que en muchas de las actividades los estudiantes estaban muy motivados.

Por este motivo, dentro de las prácticas con los estudiantes de ambos cursos se dieron situaciones particulares, como que los estudiantes decían yo no sé dibujar o yo hago siempre queda feo, especialmente cuando comparaban las materialidades logradas después de cada didáctica. Sin embargo, al recibir retroalimentación positiva por ejemplo, destacar que me gustó la disposición de colores porque transmitían calidez y tranquilidad, o cómo organizaron bien las formas ganaban confianza y daban un paso más para experimentar y lograr mejores resultados. Como docente, mi rol específico en esta etapa de desarrollo tan sensible fue crear oportunidades de éxito accesibles, valorar el proceso de cada estudiante y evitar comparaciones entre ellos para que no se generara un sentimiento de inferioridad, pero ofreciendo observaciones y enseñanzas que los llevaran a mejorar con cada actividad.

Erikson describe el peligro de esta etapa de la siguiente manera:

“El peligro que acecha al niño en esta etapa es el de un sentimiento de inadecuación e inferioridad. Se desespera de sus herramientas y habilidades o de su posición entre sus compañeros de trabajo, puede desanimarse de identificarse con ellos y con una sección del mundo de las herramientas” (Erikson, 1993, p. 260).

Esto resume muy bien lo que observé en la práctica del IED La Victoria. Los estudiantes requieren sentirse competentes en el uso de las herramientas (lápices, colores, plastilina) y recibir reconocimientos de sus compañeros y docentes para desarrollar un sano sentido de laboriosidad. Por ende, la teoría de Erikson me ayudó a mirar las prácticas no solo desde lo técnico o lo cognitivo, sino también desde la parte socioemocional. Gracias a esto pude diseñar actividades con varios niveles de dificultad para que todos, en su medida, pudieran experimentar éxito. Además, incorporé momentos donde se compartían aspectos positivos y negativos de las materialidades, fomenté el trabajo colaborativo para reducir la comparación individual y aumentar el apoyo entre los estudiantes, y valoré de manera explícita el esfuerzo y el progreso individual, más que el resultado estético pulido. De esta forma, las prácticas se convirtieron en un espacio seguro donde los estudiantes podían fortalecer su autoestima y la sana competencia teniendo en cuenta su edad y condiciones particulares.

## **12. ¿Por qué se tratan estas categorías?**

Estos son los pilares fundamentales en los que se apoya este ejercicio. La Educación Artística Visual y la Educación en Diseño Tecnológico representan los dos campos disciplinares por los que transitó durante mi formación universitaria, espacios en los que no solo adquirí conocimientos y habilidades técnicas, sino donde muchas personas como docentes, compañeros y experiencias formativas dejaron una huella profunda que perdura hasta hoy. Fue precisamente esa trayectoria la que me permitió explotar y articular esos saberes para formular una

metodología de trabajo propia, con rasgos distintivos que me diferencian de otras prácticas docentes, especialmente por el énfasis constante en la parte creativa y expresiva.

La concepción ampliada del conocimiento propuesta por Gómez (2020), junto con la Investigación Basada en las Artes (IBA) y la investigación-creación, proporcionan el marco epistemológico necesario para comprender la naturaleza situada y experiencial del saber artístico. Estas perspectivas permitieron validar que el conocimiento generado en el aula no se limita a la transmisión técnica, sino que emerge del propio proceso creativo de los estudiantes.

Por su parte, las teorías del desarrollo infantil de Jean Piaget, Lev Vygotsky y Erik Erikson aportaron las herramientas conceptuales indispensables para diseñar didácticas pertinentes y respetuosas con la edad y las características de los estudiantes de 6 a 9 años. Piaget ofreció la comprensión del pensamiento concreto; Vygotsky, la importancia de la mediación social y la zona de desarrollo próximo; y Erikson, la dimensión socioemocional y la necesidad de fortalecer el sentido de competencia y autoestima en la etapa de laboriosidad versus inferioridad.

La didáctica de las artes, entendida como un proceso intencional, secuencial y holístico, actuó como el puente que permitió traducir todos estos saberes en propuestas concretas y viables en el contexto real del IED La Victoria.

Por último, pero no menos importante, es el conocimiento que logré condensar a lo largo de todo este tiempo en la universidad, lo cual me permitió amalgamar y tomar lo mejor de cada área como lo artístico, tecnológico y pedagógico para crear dinámicas que tienen como foco didáctico secuencial y, por consiguiente, generar materialidades finales que reúnen todo lo anterior. De esta manera, los distintos pilares no se presentan de forma aislada, sino que convergen orgánicamente en la amalgama de conocimientos, la cual constituye el núcleo teórico-

práctico de este trabajo de grado y el fundamento desde el cual se diseñaron, implementaron y sistematizaron las propuestas pedagógicas en los cursos 201 y 302.

### **Antecedentes de Investigación**

Para lograr una mayor coherencia teórica y una mejor comprensión de los aspectos conceptuales y prácticos que sustentan este trabajo de grado, se llevó a cabo una revisión sistemática de documentos académicos disponibles en la vasta red de repositorios digitales. La búsqueda se orientó principalmente en las categorías de Arte y Diseño, explorando tanto repositorios de universidades nacionales como internacionales. Si bien una parte significativa de los materiales consultados no resultaron directamente pertinentes para los objetivos específicos, un riguroso proceso de filtrado permitió identificar aquellos trabajos que aportaban reflexiones, enfoques o experiencias relevantes.

Los antecedentes seleccionados resultan de especial importancia porque ofrecen marcos conceptuales, experiencias prácticas y perspectivas interdisciplinarias que dialogan directamente con la amalgama de conocimientos propuesta. Estos documentos permitieron enriquecer la fundamentación teórica, validar la pertinencia del cruce entre Artes Visuales y Diseño Tecnológico, y contextualizar la práctica pedagógica realizada en el IED La Victoria dentro de un panorama más amplio de investigaciones en educación artística y diseño. De esta manera, no solo sirven como punto de referencia, sino que contribuyen a posicionar este trabajo dentro de las discusiones actuales sobre la integración de saberes artísticos y tecnológicos en contextos educativos.

A continuación, se presentan cinco antecedentes de investigación que fueron parte fundamental en la construcción conceptual y metodológica de este documento:

1. **ArTefactos y educación en mediart. Hacia una estrategia para la enseñanza de las Artes Plásticas y Visuales** (Forero Cárdenas, 2018). Este trabajo de maestría en Educación Tecnológica de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas propone nuevas estrategias de enseñanza en artes plásticas y visuales, enfatizando la relación entre arte, ciencia y tecnología. Forero Cárdenas introduce el concepto de sintopía como punto de convergencia entre estas áreas, destacando la importancia de formar estudiantes desde un contexto sociocultural. Este antecedente es relevante para este trabajo de grado porque respalda la idea de integración interdisciplinaria y la necesidad de estrategias didácticas innovadoras que superen la fragmentación disciplinar, aspecto central en la amalgama de conocimientos propuesta.
2. **Artes Gráficas** (de la Barrera Escobar, 2017). Este trabajo de pregrado en Diseño Gráfico de la Universidad Pontificia Bolivariana explora las convergencias históricas entre arte y diseño gráfico. El autor diferencia ambas disciplinas, el arte como expresión de ideas y crítica, y el diseño como solución a problemas concretos mediante lenguajes visuales, pero resalta cómo el arte puede nutrir al diseño mediante la experimentación y la plasticidad. Este antecedente fortalece la fundamentación de este trabajo al validar la existencia de un diálogo natural entre arte y diseño, y al enfatizar el valor de la experimentación artística como fuente de innovación para procesos de diseño.
3. **Hacia una historia integrada** (Zuleta Jordi, 2015). Esta tesis doctoral de la Universidad Ramon Llull analiza las tensiones históricas entre arte y diseño gráfico, y sus implicaciones en la educación y la práctica profesional. La autora, con formación previa en Historia del Arte, argumenta que los conocimientos artísticos constituyen una

base crítica y conceptual fundamental para la formación en diseño. Este antecedente resulta especialmente valioso porque respalda la importancia de una formación interdisciplinaria y el rol de la historia del arte como fuente de inspiración y reflexión crítica en la formación docente en diseño y artes visuales.

4. **Emergencias en Arte y Diseño. Hacia una concepción unitaria de la poiesis y la condición humana** (Lopera Doncel, 2012). Este trabajo, presentado para obtener los títulos de Diseñador Industrial y Maestro en Artes Visuales en la Pontificia Universidad Javeriana, examina las nuevas relaciones entre arte y diseño en la contemporaneidad. El autor propone la hibridación como eje articulador que supera las divisiones tradicionales, defendiendo una concepción unitaria de la creación (poiesis). Este antecedente es fundamental para este trabajo, ya que conceptualiza teóricamente la integración entre arte y diseño, y apoya la posibilidad de generar conocimiento a través de propuestas híbridas, idea que sustenta la amalgama de conocimientos desarrollada en este trabajo.
5. **Concept Art en Videojuegos como Enfoque Didáctico de las Artes Visuales** (Rodríguez Agudelo, 2021). Este trabajo de grado para optar al título de Licenciado en Artes Visuales en la Universidad Pedagógica Nacional propone el concept art de videojuegos como un enfoque didáctico potente para la enseñanza de las artes visuales. El autor destaca el gran potencial motivacional y técnico de esta práctica, vinculándola con la cultura visual contemporánea de los jóvenes. Este antecedente es particularmente relevante porque comparte el mismo contexto institucional (Universidad Pedagógica Nacional) y valida el uso de referentes culturales cercanos a los estudiantes como los

videojuegos, como estrategia didáctica efectiva, aspecto que fue central en las propuestas implementadas en los cursos 201 y 302 del IED La Victoria.

Los antecedentes revisados aportan marcos conceptuales, experiencias formativas y enfoques didácticos que enriquecen y contextualizan la propuesta de este trabajo. Al evidenciar diversas formas de integración entre arte y diseño, así como la importancia de estrategias pedagógicas innovadoras y contextualizadas, estos documentos fortalecen la pertinencia de la amalgama de conocimientos como eje articulador de la práctica pedagógica. De esta manera, los antecedentes no solo sirven como referente teórico, sino que contribuyen a fundamentar la ruta metodológica adoptada en esta sistematización.

### **Metodología**

Esta investigación adopta el enfoque de sistematización de experiencias propuesto por Oscar Jara (2008, 2018), una metodología cualitativa particularmente adecuada para recuperar, analizar críticamente y generar conocimiento a partir de prácticas pedagógicas concretas. A diferencia de enfoques meramente descriptivos, la sistematización busca trascender el relato anecdótico para producir aprendizajes significativos y generalizables desde la experiencia vivida.

El proceso se organizó en dos grandes ejes: la reconstrucción cronológica de la trayectoria formativa en las Licenciaturas en Diseño Tecnológico y Artes Visuales, y la sistematización de la práctica pedagógica realizada en el Instituto Educativo Distrital La Victoria entre abril y junio de 2023. Para garantizar el rigor, se definieron fuentes, técnicas de recolección, instrumentos y procedimientos de análisis específicos, tal como se detalla a continuación:

### **13. Características de la población objeto de estudio**

El estudio se desarrolló en el Instituto Educativo Distrital La Victoria (IED La Victoria), ubicado en el barrio La Victoria, Localidad de San Cristóbal (Localidad 4), suroriente de Bogotá. La dirección principal de la institución es Cl. 37 # a 37a 99, Sur, Bogotá, con presencia en otras sedes cercanas en el mismo sector.

La Localidad de San Cristóbal es una de las más extensas y pobladas de Bogotá, caracterizada por un relieve montañoso en el pie de monte de los Cerros Orientales, con una mezcla de zonas urbanas consolidadas y áreas de expansión. Históricamente ha sido receptora de migración interna y desplazamiento, lo que ha generado un tejido social diverso, pero con importantes desafíos socioeconómicos. Predominan los estratos 1 y 2, con altos índices de necesidades básicas insatisfechas en algunos sectores, limitaciones en servicios públicos en las zonas más altas y una economía basada principalmente en el comercio informal, servicios y pequeñas industrias.

El barrio La Victoria es un sector popular de estrato predominantemente 2 (con presencia de estrato 1), de origen consolidado a partir de procesos de autoconstrucción e invasión en décadas anteriores. Se caracteriza por una fuerte identidad barrial, alta densidad poblacional y una comunidad resiliente, pero también enfrenta problemas estructurales como desempleo, hacinamiento, vulnerabilidad frente a riesgos naturales (erosión e inundaciones en algunas zonas) y dificultades de acceso a oportunidades educativas y culturales de calidad. Los alrededores del colegio incluyen un tejido urbano mixto con viviendas de autoconstrucción, pequeños comercios de barrio, iglesias, plazas y centros comunitarios. La cercanía con barrios como La Gloria, Altamira, Guacamayas y Veinte de Julio configura un entorno dinámico pero marcado por las realidades propias de las zonas periféricas del suroriente bogotano.

En este contexto se inserta la población objeto de estudio:

**Curso 201:** 20 estudiantes (edades entre 6 y 8 años), a cargo de la docente Nesly. Presentaban un desarrollo motor y cognitivo propio de la primera infancia. Uno de los estudiantes se encontraba dentro del espectro autista, lo que requirió adaptaciones y acompañamiento diferenciado. Varios niños mostraban dificultades importantes en motricidad fina y escasa experiencia previa en actividades artísticas.

**Curso 302:** 30 estudiantes (edades entre 7 y 9 años), a cargo de la docente Astrid Carolina. Este grupo exhibía un desarrollo motor, cognitivo y socioemocional más avanzado, con mejor capacidad para seguir instrucciones secuenciales y mayor destreza en el manejo de materiales. Al igual que en el curso 201, predominaba la limitada formación artística previa.

Las condiciones socioeconómicas de las familias influyeron directamente en la planeación didáctica. La mayoría de los hogares presentaba limitaciones económicas que dificultaban la adquisición de materiales artísticos básicos (plastilina, colores, papel, tijeras, etc.). Por esta razón, se optó por suministrar la gran mayoría de los insumos con recursos propios, garantizando así la equidad y la participación plena de todos los estudiantes.

#### **14. Momentos metodológicos**

La sistematización de la experiencia se estructuró siguiendo los cinco momentos propuestos por Oscar Jara (2008, 2018), aplicados de manera rigurosa y secuencial. Esta metodología permitió pasar de la vivencia subjetiva de la práctica pedagógica a un análisis crítico y reflexivo, generando conocimiento pedagógico. A continuación, se detalla cómo se operó cada momento en este trabajo:

1. ***Vivir la experiencia:*** Este primer momento corresponde al período de práctica pedagógica realizado entre abril y junio de 2023 en los cursos 201 y 302 del IED La Victoria. Durante esta fase se diseñaron, implementaron y acompañaron las tres unidades didácticas (escultura en plastilina, papercraft y dibujo), se interactuó directamente con los estudiantes y se vivieron las dinámicas del aula en su contexto real. Se registraron de manera inmediata las observaciones, reacciones de los estudiantes, dificultades, logros y emociones surgidas durante las sesiones. Este momento constituyó la base empírica del estudio, permitiendo acumular una experiencia rica y situada que luego sería objeto de sistematización.
2. ***El Plan de sistematización:*** Una vez concluida la práctica, se elaboró el plan de sistematización en el que se definió con claridad el objeto de estudio: la construcción y aplicación de la amalgama de conocimientos en la enseñanza de las artes visuales. Se formularon las preguntas de investigación, los objetivos generales y específicos, y se establecieron las fuentes de información primarias y secundarias. Se decidió articular dos ejes principales: la reconstrucción cronológica de la trayectoria formativa en las dos licenciaturas y el análisis profundo de la práctica en el IED La Victoria. En esta fase también se definieron los criterios de selección de información, los instrumentos de registro y el cronograma de trabajo para la sistematización.
3. ***La recuperación del proceso de la experiencia vivida:*** En este momento se reconstruyó de forma cronológica y detallada tanto la trayectoria formativa universitaria como el desarrollo completo de las tres unidades didácticas. Se organizaron y revisaron exhaustivamente las siguientes fuentes:

- Planeaciones didácticas originales y sus respectivas modificaciones.
- 150 fotografías de procesos, productos y sesiones de clase, incluidas en el anexo.
- Obras físicas realizadas por los estudiantes.
- Reflexiones escritas inmediatamente después de cada sesión en las planeaciones didácticas.
- Retroalimentaciones orales y escritas recogidas de los estudiantes y docentes de aula.

4. ***La interpretación crítica:*** Esta fase constituyó el núcleo analítico del trabajo. Se realizó un análisis cualitativo profundo de los datos recolectados, mediante triangulación de fuentes (planeaciones, fotografías y obras). Los resultados se interpretaron a la luz de los referentes teóricos del marco conceptual (Eisner, Gómez, Piaget, Vygotsky y Erikson). Se identificaron patrones, se compararon sistemáticamente los desempeños y respuestas entre los cursos 201 y 302, se analizaron las adaptaciones metodológicas realizadas y se establecieron relaciones directas entre la amalgama de conocimientos y los aprendizajes observados en los estudiantes. Se discutieron también las limitaciones encontradas (recursos materiales, tiempo, diversidad de ritmos de aprendizaje) y las decisiones pedagógicas tomadas para superarlas. Esta interpretación crítica permitió transformar la experiencia vivida en aprendizajes significativos.

5. ***Comunicar y compartir estos aprendizajes:*** El presente documento de trabajo de grado representa el principal producto de este momento. Además, se socializaron los hallazgos de manera directa con los estudiantes participantes mediante la

entrega de sus obras reinterpretadas en mi estilo y un compilado fotográfico de todo el proceso. Se busca que este trabajo sirva como material de consulta y reflexión para otros docentes en formación, especialmente aquellos interesados en enfoques interdisciplinarios entre artes visuales y diseño tecnológico, contribuyendo así al campo de la didáctica de las artes en contextos educativos vulnerables.

## **15. Plan de sistematización**

### **¿Qué se va a sistematizar?**

Esta sistematización tiene como objeto principal la experiencia educativa de Nicolás Rozo Hernández, abordada desde dos dimensiones interconectadas. En primer lugar, la reconstrucción cronológica del recorrido formativo en las Licenciaturas en Diseño Tecnológico y Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional. En segundo lugar, y como eje central del trabajo, la práctica pedagógica realizada en el Instituto Educativo Distrital La Victoria entre abril y junio de 2023, en los cursos 201 y 302.

Se sistematiza específicamente la aplicación de la amalgama de conocimientos construida durante la formación universitaria en el diseño e implementación de tres unidades didácticas en educación artística. Este proceso incluye la documentación exhaustiva mediante un compilado fotográfico y documental de las planeaciones, los procesos didácticos, las muestras físicas de las creaciones de los estudiantes y los resultados obtenidos, material que posteriormente fue socializado con los participantes.

### **¿Quién va a sistematizar?**

La sistematización fue realizada por el propio autor, Nicolás Rozo Hernández, docente en formación de la Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional, en su doble

condición de protagonista de la experiencia y sujeto reflexivo. Esta posición interna permite un análisis profundo y situado de los procesos vividos.

### **¿Cómo se hará el proceso?**

La sistematización se desarrolló a través de dos momentos clave de reconstrucción de la experiencia: el primero corresponde al recorrido formativo por las licenciaturas cursadas, y el segundo a la práctica pedagógica en el IED La Victoria. El proceso se basó fundamentalmente en el análisis de planeaciones didácticas, registros fotográficos y obras de los estudiantes.

La reconstrucción de los hechos se realizó de manera cronológica, tal como lo propone Oscar Jara. Como señala el autor:

“El concepto sistematización de experiencias ha surgido en América Latina como producto del esfuerzo por construir marcos propios de interpretación teórica desde las condiciones particulares de nuestra realidad” (Jara, 2018, p. 27).

Este método resultó especialmente pertinente porque permitió recuperar los eventos formativos clave que dieron origen a la amalgama de conocimientos y analizar cómo esta se materializó concretamente en la creación y ejecución de didácticas que integran elementos de las dos licenciaturas.

Este Plan de sistematización se articula directamente con la metodología general del trabajo, ya que los cinco momentos propuestos por Jara (vivir la experiencia, plan de sistematización, recuperación del proceso, interpretación crítica y comunicación de aprendizajes) sirven como estructura operativa que organiza todo el proceso investigativo. De esta manera, el plan actúa como puente entre la experiencia vivida y su análisis riguroso.

Finalmente, los Resúmenes Analíticos (rememorar) constituyen la materialización concreta del tercer momento de Jara (recuperación del proceso), al reconstruir de forma detallada y cronológica tanto la trayectoria formativa como el desarrollo de las tres unidades didácticas, preparando el terreno para la interpretación crítica posterior.

### **Resúmenes Analíticos**

El apartado de Resúmenes Analíticos tiene como propósito reconstruir de manera cronológica y reflexiva el proceso de formación universitaria, con el fin de visibilizar el origen y la consolidación de la amalgama de conocimientos que posteriormente sería aplicada en la práctica pedagógica. Esta reconstrucción inicia en el año 2013, momento en el que intente ingresar por primera vez a la Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional. Al no ser ofertado el programa debido a cambios en la malla curricular, opte por la Licenciatura en Diseño Tecnológico como una alternativa cercana a mi vocación artística. Este recorrido formativo, que abarca once años entre ambas licenciaturas, permite comprender las experiencias, influencias de docentes y aprendizajes clave que moldearon mi enfoque pedagógico. Finalmente, mi persistente motivación por las artes visuales, sumada a la necesidad de fortalecer mi formación docente en el campo artístico, me llevó a retomar y concretar el ingreso a la Licenciatura en Artes Visuales en 2018. De esta manera, los resúmenes analíticos sirven como base narrativa y reflexiva que explica el surgimiento de la amalgama de conocimientos y su posterior aplicación en el IED La Victoria.

### **16. Rememorar**

Rememorar no constituye un simple ejercicio nostálgico, sino un acto metodológico y reflexivo fundamental dentro de esta sistematización. Al reconstruir de manera crítica el recorrido

formativo a lo largo de once años, este apartado permite visibilizar cómo experiencias aparentemente dispersas, cursos de Expresión Gráfica, procesos de diseño, prácticas artísticas y encuentros formativos, fueron tejiendo de forma orgánica la amalgama de conocimientos que luego se materializaría en la práctica pedagógica. Este ejercicio de memoria situada posibilita comprender el origen de las herramientas didácticas utilizadas en el IED La Victoria, establecer líneas de continuidad entre la formación universitaria y el ejercicio docente, y demostrar que las propuestas implementadas no fueron improvisadas, sino el resultado deliberado de un proceso formativo interdisciplinario. De esta manera, rememorar se convierte en un mecanismo epistemológico que otorga profundidad, coherencia y rigor al trabajo, al revelar cómo el saber acumulado se transformó en una propuesta pedagógica concreta y significativa.

### **17. ¿Qué experiencias se pretenden sistematizar de esta cronología?**

A través de esta reconstrucción cronológica se pretenden sistematizar las experiencias formativas más significativas que contribuyeron a la construcción y consolidación de la amalgama de conocimientos entre las Licenciaturas en Diseño Tecnológico y Artes Visuales. No se busca relatar todos los semestres cursados, sino identificar y analizar aquellos momentos clave, asignaturas, docentes, proyectos y procesos creativos que marcaron la integración entre el pensamiento técnico-proyectual y el lenguaje artístico-expresivo.

Se sistematizan, principalmente, las experiencias que permitieron:

- Descubrir y desarrollar habilidades de representación gráfica, dibujo técnico y artístico.
- Experimentar la hibridación entre arte y tecnología mediante proyectos concretos (expresión gráfica, papercraft, estructuras móviles, stop-motion, etc.).

- Construir una identidad pedagógica propia que articula resolución de problemas, creatividad y sensibilidad estética.
- Entender cómo estos saberes interdisciplinarios pueden traducirse en didácticas significativas para la educación básica.

En síntesis, esta cronología no pretende ser solo un recuento biográfico, sino un ejercicio reflexivo que permite comprender el origen, la evolución y la consolidación de la amalgama de conocimientos, para posteriormente analizar cómo esta se materializó de manera efectiva en la práctica pedagógica realizada en los cursos 201 y 302 del IED La Victoria.

### **18. ¿Qué aspectos centrales me interesan más?**

En esta reconstrucción cronológica no interesan todos los momentos de la formación universitaria por igual, sino aquellos aspectos centrales que resultaron determinantes en la configuración de la amalgama de conocimientos. Particularmente, se destacan tres momentos fundamentales:

En un primer momento, las experiencias que permitieron la integración entre pensamiento técnico y expresión artística, especialmente en las asignaturas de Expresión Gráfica, Procesos de Dibujo, Procesos Pictóricos, Procesos Escultóricos y proyectos de diseño tridimensional (papercraft, estructuras móviles y stop-motion).

En un segundo momento, la hibridación en los que se evidenció la posibilidad real de articular saberes de Diseño Tecnológico (representación espacial, resolución de problemas, desarrollo de prototipos) con las competencias propias de las Artes Visuales (percepción estética, creatividad, manejo sensible de materiales y expresión personal).

Y en un tercer momento, las experiencias que marcaron la vocación docente, como el acompañamiento preuniversitario en El Trébol de Todos y Todas y, posteriormente, la práctica pedagógica en el IED La Victoria. Estos momentos fueron clave porque permitieron poner a prueba la amalgama de conocimientos en un contexto real de educación básica.

Estos aspectos centrales son los que se analizan con mayor profundidad, ya que explican cómo se fue gestando una forma particular de entender y enseñar las artes, caracterizada por el diálogo constante entre técnica, creatividad y didáctica, que tuvo su expresión más concreta en las propuestas implementadas con los estudiantes de segundo y tercero de primaria.

### **19. Explicar cuáles son las experiencias y por qué elijo estos momentos**

Se seleccionaron de manera intencionada los momentos en los que se evidenció con mayor claridad la integración entre el pensamiento técnico-proyectual del Diseño Tecnológico y el lenguaje artístico-expresivo de las Artes Visuales.

Se priorizaron las siguientes experiencias:

- Las asignaturas de Expresión Gráfica I, II y III con el profesor Leonardo Suárez, por ser el primer espacio donde se articuló de forma concreta el dibujo técnico con la creación artística.
- Proyectos significativos de Diseño Tecnológico como la creación de estructuras tridimensionales, el kart impulsado por fuerza humana y el dragón articulado en plano seriado, que permitieron aplicar saberes técnicos al servicio de la expresión creativa.

- Las asignaturas de Procesos del Dibujo, Procesos Pictóricos, Procesos Escultóricos e Imagen en Movimiento en la Licenciatura en Artes Visuales, donde se consolidaron las competencias artísticas y se profundizó en la sensibilidad estética.
- El proyecto final de Stop-Motion (El viaje de Timmy), que representó la síntesis más completa de la amalgama de conocimientos, integrando dibujo, escultura, narrativa, iluminación y edición.
- Las experiencias de acompañamiento docente y preuniversitario en El Trébol de Todos y Todas, que marcaron el surgimiento de la vocación pedagógica.

Estos momentos fueron elegidos porque no solo representan hitos académicos, sino que constituyen puntos de inflexión donde se hizo evidente la posibilidad de articular de manera coherente y creativa los dos campos disciplinares. A través de ellos es posible rastrear cómo se fue gestando una forma particular de entender la enseñanza de las artes: no como disciplinas separadas, sino como campos complementarios capaces de enriquecer la formación integral de los estudiantes. Su análisis permite comprender el origen de las propuestas didácticas implementadas posteriormente en el IED La Victoria.

### *Nivel 1 de expresión gráfica*

Uno de los primeros trabajos significativos en la asignatura consistió en la realización de planos que permitieran comprender los conceptos de vista isométrica y las diferentes perspectivas según el campo de visión. Una vez interiorizados estos principios técnicos, el ejercicio culminó en



*Ilustración 1 Fotografía 1 año 2013*

la creación colectiva de un cuadro de carácter religioso sobre un soporte de cartón. Fuimos organizados en grupos de tres; mi compañera Brenda Salinas elaboró el boceto inicial, yo me encargué del trazado arquitectónico completo ajustado a las especificaciones técnicas, y mi compañero César Maldonado se ocupó del control de escalas y proporciones.

Posteriormente, en otras sesiones, recibimos introducción a la teoría del color y a diversas técnicas pictóricas. Tras una semana de discusión grupal, optamos por una técnica híbrida: una base de pintura acrílica combinada con aplicación de pasteles para generar sombreados y texturas.

Más allá del resultado estético, este primer proyecto resultó formativo por varias razones. En primer lugar, permitió experimentar de manera concreta la articulación entre dibujo técnico (precisión, proporción y perspectiva) y expresión artística (color, textura y composición). En segundo lugar, evidenció que los saberes tecnológicos no se oponían a la creación sensible, sino que podían ponerse al servicio de ella. Esta experiencia temprana fue clave en el surgimiento de mi forma de entender la creación: como un diálogo permanente entre rigor técnico y libertad expresiva.

Los conocimientos y habilidades adquiridos en dibujo artístico y técnico, teoría del color, técnicas mixtas de pintura y escalado por cuadrícula, sentaron las bases de una competencia que años después resultaría esencial en mi práctica pedagógica en el IED La Victoria, donde busqué que los estudiantes también pudieran transitar del plano técnico al expresivo de manera intencionada y creativa.

**Habilidades y conocimientos adquiridos:** Dibujo artístico y técnico, técnicas de pintura con acrílicos y pasteles, aplicación de pigmentos en base grasa y polvo, y escalado de imagen por cuadrícula.

### *Nivel 2 de expresión gráfica*

Este En el segundo nivel de Expresión Gráfica, el enfoque se centró en la tridimensión y en la creación de figuras con propósito arquitectónico y funcional. Los ejercicios giraron en torno al estudio de estructuras de soporte, tanto orgánicas como inorgánicas, lo que nos llevó a explorar la anatomía ósea y muscular humana y animal.

El proyecto central consistió en diseñar un ser antropomórfico (híbrido humano-animal). Después de una primera asignación y posterior reajuste, se me encomendó trabajar con la figura de un tigre. El ejercicio requería no solo representar la estructura ósea y la capa muscular, sino también la piel y el aspecto final del personaje, manteniendo proporciones y simetría. Posteriormente, se desarrolló el modelado de una máscara en yeso y arcilla artística, para luego realizar un molde en látex que permitiera expresividad facial. El trabajo culminó con una puesta en escena performática del personaje creado.

Este proyecto representó un avance significativo en mi formación, ya que exigió integrar conocimientos de anatomía, escultura y representación tridimensional con procesos creativos y narrativos. Fue una de las primeras ocasiones en las que experimenté de manera profunda la posibilidad de combinar rigor técnico (estructuras anatómicas, proporciones y funcionalidad) con expresión artística (caracterización, performance y estética). Esta experiencia fortaleció mi convicción de que el diseño y el arte no son campos separados, sino que pueden potenciarse mutuamente.



*Ilustración 2 Ilustración Tigre antropomórfico*

Los aprendizajes obtenidos en este nivel fueron particularmente el modelado tridimensional, el trabajo con materiales maleables y la integración de cuerpo y narrativa, resultaron fundamentales años después en las didácticas implementadas en el IED La Victoria, especialmente en el taller de escultura en plastilina, donde los estudiantes

también transitaron del dibujo bidimensional a la construcción volumétrica de personajes.

**Habilidades y conocimientos adquiridos:** Anatomía humana y animal, comprensión de estructuras óseas y musculares, técnicas escultóricas con yeso, arcilla y látex, modelado tridimensional, y puesta en escena performática.

### ***Nivel 3 expresión gráfica***

En el tercer semestre, bajo la orientación del profesor Andrés Guerrero, la asignatura de Expresión Gráfica III profundizó en el concepto de desarrollos o planos de despiece, es decir, la creación de figuras tridimensionales a partir de una sola pieza plana mediante cortes y dobleces.

Este ejercicio conectaba directamente con técnicas que ya había explorado de manera autodidacta años antes (papper craft), pero ahora con un enfoque más riguroso y proyectual.

El trabajo principal consistió en diseñar un empaque para comida de perro que, además de contener el producto, funcionara como dispensador. Opté por una forma piramidal inspirada en la cara de un perro, integrando solución funcional con una estética cuidada. Paralelamente, se nos permitió realizar un proyecto personal utilizando exclusivamente papel. En este caso, desarrollé un dragón articulado con mecanismos simples de movimiento, demostrando que incluso un material aparentemente frágil como el papel podía generar estructuras funcionales y dinámicas.



*Ilustración 3 Fotografía 2 tomada en 2014 figura realizada bajo la técnica de papper craft.*

Este nivel resultó especialmente revelador porque consolidó la idea de que el diseño tecnológico y la creación artística no solo podían coexistir, sino potenciarse. Aprendí a pensar en términos de desarrollo plano y construcción volumétrica, habilidades que exigían precisión, creatividad y resolución de problemas. Más allá de la

técnica, este momento fortaleció mi comprensión de que los procesos de diseño pueden servir como vehículos de expresión personal sin sacrificar funcionalidad.

Estos aprendizajes adquiridos, técnicas de plegado, corte y ensamble, diseño de desarrollos y creación de estructuras móviles en papel, se convertirían años más tarde en pilares de mis propuestas didácticas en el IED La Victoria. Particularmente en el taller de papper craft, donde los estudiantes experimentaron de manera concreta el paso del plano bidimensional al

volumen tridimensional, utilizando personajes de sus videojuegos y series favoritas como motivación.

**Habilidades y conocimientos adquiridos:** Dominio de técnicas de plegado, corte y unión (papper craft), diseño de desarrollos en una sola pieza, creación de estructuras móviles con materiales de bajo espesor y la capacidad de integrar funcionalidad con expresión artística.

### *Clase teorías y métodos de diseño*

Tras aprobar los tres niveles de Expresión Gráfica, el programa avanzó hacia contenidos más densos en ciencias exactas (matemáticas, física y sistemas), lo que generó un periodo de desmotivación. Sin embargo, el reencuentro con el profesor Leonardo Suárez en la asignatura de Teorías y Métodos de Diseño reavivó mi interés artístico dentro de la carrera.



*Ilustración 4 Fotografía 3 2014*

El proyecto central del semestre consistió en el diseño y construcción de un medio de transporte impulsado por fuerza humana. Tras consensuar con otros estudiantes, optamos por desarrollar un kart. El trabajo fue integral: mis compañeros se encargaron de bocetos y planos, mientras yo lideré la construcción de la maqueta a escala y, posteriormente, la estructura real. El proceso involucró discusión conceptual, diseño técnico, corte, soldadura y ensamblaje, culminando en una competencia entre los diferentes grupos.

Este proyecto representó uno de los momentos más importantes de integración formativa. No solo puse en práctica los conocimientos adquiridos en expresión gráfica y diseño, sino que

logré materializar una estructura funcional que combinaba estética cuidada con exigencias técnicas reales (resistencia, estabilidad y dinamismo). Fue aquí donde comprendí con mayor claridad que el diseño podía ser un campo de encuentro entre funcionalidad, ingeniería y creación artística.

Esta experiencia fortaleció mi convicción de que los procesos técnicos no limitan la creatividad, sino que la potencian cuando se articulan de manera consciente. Los aprendizajes en planificación de proyectos complejos, trabajo en equipo bajo presión y construcción de prototipos funcionales resultaron altamente transferibles. Años después, estos saberes influyeron directamente en mi práctica pedagógica en el IED La Victoria, particularmente al diseñar actividades que exigían a los estudiantes pasar de la idea al objeto tangible, integrando resolución de problemas con expresión creativa.

**Habilidades y conocimientos adquiridos:** Dibujo y lectura de planos técnicos, construcción de maquetas y prototipos a escala, manejo de herramientas de corte y ensamblaje, soldadura básica, planificación y ejecución de proyectos colaborativos de gran envergadura.

### ***Diseño tecnológico 1***

Ya en cuarto semestre, cursando la asignatura Diseño Tecnológico 1 con el profesor Rodrigo Rodríguez y de forma paralela Sistemas CAD con el docente Jobany Aldana, se profundizó en el modelado tridimensional y en la integración entre diseño técnico y expresión artística. Un proyecto memorable fue la construcción de una estructura en plano seriado capaz de generar movimiento. Opté por diseñar un dragón articulado que simulara el vuelo, utilizando drywall de 3 mm de espesor. El proceso incluyó modelado 3D en AutoCAD, generación de planos 2D para corte láser, numeración de piezas y posterior ensamblaje.

Este ejercicio fue particularmente enriquecedor porque exigió precisión milimétrica en el diseño digital y, al mismo tiempo, sensibilidad artística en la caracterización del dragón. Representó un avance importante en mi capacidad para unir herramientas tecnológicas (modelado CAD y corte láser) con una visión estética y narrativa. Además, me permitió experimentar los límites y posibilidades de materiales livianos pero resistentes en estructuras móviles.

Este momento consolidó la idea de que el diseño tecnológico no se opone a la creación artística, sino que puede servir como medio para materializar ideas complejas con mayor precisión y escala. Los aprendizajes en modelado digital, planificación de ensambles y resolución de problemas técnicos fueron clave en el desarrollo de mi enfoque pedagógico. Años más tarde, estos conocimientos se reflejaron directamente en el taller de paper craft implementado en el IED La Victoria, donde los estudiantes experimentaron el paso del plano al volumen, y en la comprensión de cómo las herramientas tecnológicas pueden potenciar la expresión creativa de los niños.

**Habilidades y conocimientos adquiridos:** Manejo avanzado de software CAD para modelado 2D y 3D, diseño y planificación de estructuras en plano seriado, corte láser, ensamblaje de piezas complejas y la capacidad de integrar precisión técnica con propuesta estética.

### ***Cerrando un ciclo***

Al finalizar el sexto semestre de la Licenciatura en Diseño Tecnológico en 2016, decidí hacer una pausa en la carrera. Aunque había adquirido herramientas técnicas valiosas, sentía que el programa se estaba alejando progresivamente del componente artístico que tanto me motivaba. Este periodo de reflexión, que duró aproximadamente un año, resultó fundamental para clarificar mi vocación.



*Ilustración 5 fotografía 4 2017*

Durante 2017, a través de compañeros, me involucré en un proyecto comunitario en El Trébol de Todos y Todas, ubicado en el barrio Las Margaritas Cl. 42 # 87d 1 Sur. Este espacio apoyaba a jóvenes de sectores vulnerables en su proceso de ingreso a la educación superior. Mi rol consistió en acompañar a un grupo de aspirantes

a programas relacionados con artes, diseño y educación. Durante cuatro meses, los sábados, desarrollamos un preuniversitario gratuito que incluía preparación para las pruebas de admisión, talleres artísticos y actividades de convivencia.

Esta experiencia representó mi primer acercamiento profundo y sostenido al campo docente. No solo apliqué los conocimientos acumulados en diseño y artes para orientar a los estudiantes, sino que descubrí el impacto que podía generar el acompañamiento educativo. La combinación de apoyo académico, creación artística colectiva (pintura de murales) y solidaridad (recolección de recursos para alimentación) me permitió comprender la potencia transformadora de la educación cuando se articula con la sensibilidad artística.

Esta etapa fue decisiva: reforzó mi convicción de que mi camino profesional debía estar centrado en la enseñanza de las artes. Motivado por esta experiencia y tras un año de reflexión, decidí presentarme nuevamente a la Universidad Pedagógica Nacional, esta vez a la Licenciatura en Artes Visuales, logrando ingresar en 2018. El cierre de este ciclo en Diseño Tecnológico no significó una ruptura, sino una consolidación: los saberes técnicos y proyectuales adquiridos se

convirtieron en un fundamento sólido que enriquecería mi formación artística y, posteriormente, mi práctica pedagógica.

**Habilidades y conocimientos adquiridos:** Acompañamiento educativo en contextos vulnerables, diseño y ejecución de talleres artísticos comunitarios, gestión de grupos y fortalecimiento de la vocación docente.

### *Nuevos inicios*

Tras el periodo de reflexión y la experiencia en El Trébol de Todos y Todas, decidí retomar mi objetivo inicial. En diciembre de 2017 presenté nuevamente la inscripción a la Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional. El proceso de admisión constó de tres etapas: la Prueba de Potencial Pedagógico (PPP), una prueba específica y una entrevista.

En la prueba específica se nos solicitó crear una materialidad que reflexionara sobre un problema del país. Propuse una obra comparativa sobre el consumismo y la destrucción ambiental, representada a través de un árbol dividido en dos mitades: una que simbolizaba el consumo desmedido y la otra, el cuidado responsable de los recursos. En la entrevista final presenté tres obras y expliqué su intención comunicativa. Aprobar las tres etapas y ser admitido en 2018 representó un momento de gran satisfacción personal, pues cerraba un ciclo de búsqueda y confirmaba mi vocación.

Este retorno a Artes Visuales no significó un abandono de lo aprendido en Diseño Tecnológico, sino una integración más consciente. Llegué al programa con una base técnica sólida en representación, construcción y resolución de problemas, lo que me permitió destacar en asignaturas prácticas y enriquecer los procesos creativos con un enfoque proyectual. Fue en este nuevo comienzo donde la amalgama de conocimientos empezó a definirse con mayor claridad: ya

no se trataba de elegir entre arte o tecnología, sino de encontrar las formas en que ambos campos podían dialogar y potenciarse.

Esta etapa marcó el inicio de una formación más madura y deliberada, en la que busqué intencionalmente conectar los saberes técnicos previos con el desarrollo de una sensibilidad artística profunda. Dichos aprendizajes serían posteriormente fundamentales para diseñar propuestas didácticas significativas y adaptadas a las necesidades de los estudiantes del IED La Victoria.

**Habilidades y conocimientos adquiridos:** Preparación para procesos de admisión universitaria, reflexión crítica a través de la creación artística, y la capacidad de articular una narrativa personal coherente entre trayectoria previa y nueva formación.

### ***Historia del arte moderno occidental***

Durante el primer semestre en la Licenciatura en Artes Visuales, la asignatura de Historia del Arte Moderno Occidental, dictada por la profesora Marta Carolina Sánchez, representó un desafío estimulante. El primer trabajo consistió en crear un diario ilustrado inspirado en los cuadernos de Leonardo da Vinci, pero con un componente creativo adicional: desarrollar un personaje situado en un contexto histórico específico. Elegí la época victoriana y construí un personaje que reflejaba mis propias expectativas y visiones sobre mi futuro en las artes.

Posteriormente, el ejercicio evolucionó hacia un trabajo colaborativo: los estudiantes debíamos juntar los personajes creados por cada integrante del grupo, ubicándolos en un mismo universo a través de portales temporales. Esto nos llevó a diseñar un mapa conceptual del mundo ficticio, combinando elementos narrativos, históricos y visuales.

Este proyecto fue especialmente significativo porque me permitió aplicar, de manera integrada, conocimientos previos de dibujo técnico, cartografía y narrativa visual adquiridos en Diseño Tecnológico, junto con los nuevos saberes históricos y conceptuales de la carrera de Artes Visuales. Fue uno de los primeros momentos en los que experimenté conscientemente la amalgama de conocimientos en acción: utilizar herramientas técnicas para construir mundos ficticios coherentes y expresivos.

Esta experiencia fortaleció mi comprensión de que la historia del arte no es solo un referente teórico, sino una fuente inagotable de inspiración para la creación contemporánea. Los aprendizajes en investigación histórica, construcción narrativa y representación visual compleja resultaron fundamentales años después en mi práctica pedagógica, particularmente al incentivar en los estudiantes del IED La Victoria la creación de personajes y mundos propios, conectando su cultura visual (videojuegos, series y películas) con procesos artísticos reflexivos.

**Habilidades y conocimientos adquiridos:** Investigación histórica aplicada a la creación, dibujo narrativo, cartografía ficticia, integración de elementos históricos y fantásticos, y trabajo colaborativo en la construcción de universos visuales.

### ***Procesos del dibujo***

En el segundo semestre de la Licenciatura en Artes Visuales cursé la asignatura Procesos del Dibujo, a cargo del profesor Elkin Idárraga. Aunque por homologación de materias no estaba obligado a tomarla, solicité al profesor incorporarme por interés personal. Este espacio se convirtió en un importante laboratorio para profundizar en el dibujo artístico, explorar nuevas técnicas y consolidar mi propio estilo.

El curso se caracterizó por un alto nivel de exigencia y competencia entre los estudiantes. Fue allí donde pude apreciar con mayor claridad cómo mi paso previo por Diseño Tecnológico había marcado mi trazo: una combinación de precisión estructural, atención al volumen y composición que me diferenciaba de muchos compañeros. Lejos de ser una limitación, esta característica se convirtió en una fortaleza que me permitió integrar el rigor del dibujo técnico con la expresividad y sensibilidad propias del dibujo artístico.

Este período fue clave para afianzar la amalgama de conocimientos en el terreno práctico. Aprendí a manejar con mayor soltura la teoría del color, el sombreado, los planos visuales y distintas técnicas de sujeción y trazo. Más importante aún, comprendí que mi formación híbrida no representaba una contradicción, sino una ventaja: me permitía abordar el dibujo desde múltiples perspectivas, combinando observación analítica con expresión emocional.

Los aprendizajes de este espacio fueron directamente transferibles a mi práctica pedagógica. En el taller de dibujo realizado como actividad de cierre en el IED La Victoria, pude guiar a los estudiantes con mayor claridad y confianza, ayudándolos a superar bloqueos iniciales (yo no sé dibujar) y demostrando que el dibujo es una herramienta de expresión accesible cuando se abordan sus fundamentos técnicos y creativos de forma articulada.

**Habilidades y conocimientos adquiridos:** Dibujo artístico avanzado, teoría y aplicación del color, técnicas de sombreado y volumen, manejo de planos visuales (frontal, lateral, sagital), y el desarrollo de un estilo personal con base técnico-artística.

### ***Pedagogía***

A diferencia de lo que ocurría en Diseño Tecnológico, en la Licenciatura en Artes Visuales las asignaturas pedagógicas tenían un peso y una relevancia central en la formación. Estos cursos

me permitieron adquirir herramientas teóricas y prácticas para la planificación, ejecución y evaluación de procesos de enseñanza-aprendizaje en el campo artístico.

Fue en estas asignaturas donde profundicé en las teorías del desarrollo infantil, los enfoques didácticos específicos para las artes y la importancia de contextualizar los contenidos según la edad, el contexto social y las características individuales de los estudiantes. Aprendí a diseñar secuencias didácticas intencionadas, a redactar planeaciones coherentes y a pensar la educación artística más allá de las manualidades, como un espacio de desarrollo cognitivo, emocional y expresivo.

Esta etapa resultó decisiva en mi formación porque me permitió comenzar a visualizar cómo podía poner al servicio de la enseñanza toda la amalgama de conocimientos acumulada. Los saberes técnicos y artísticos adquiridos en las dos licenciaturas empezaron a dialogar de manera consciente con principios pedagógicos, dando forma a una propuesta educativa propia.

Los aprendizajes en pedagogía fueron directamente aplicados en mi práctica en el IED La Victoria. Me permitieron diseñar las tres unidades didácticas (plastilina, papper craft y dibujo) con una progresión lógica, adaptándolas a las etapas de desarrollo de los estudiantes (Piaget), promoviendo la mediación y el trabajo colaborativo (Vygotsky) y generando espacios de éxito y reconocimiento (Erikson). Así, la pedagogía actuó como el puente que hizo posible traducir la amalgama de conocimientos en propuestas didácticas concretas, significativas y sensibles al contexto de los estudiantes.

**Habilidades y conocimientos adquiridos:** Diseño de secuencias y planeaciones didácticas, comprensión profunda de las etapas del desarrollo infantil, estrategias de mediación pedagógica y la capacidad de articular saberes disciplinares con principios educativos.

### *Procesos de lo pictórico*

En el tercer semestre de la Licenciatura en Artes Visuales cursé la asignatura Procesos de lo Pictórico, dictada por el profesor Dimo Leonardo García. Esta materia se convirtió en uno de los espacios más enriquecedores y formativos de toda mi carrera, donde pude consolidar y expandir significativamente mis competencias pictóricas.

El profesor García proponía ejercicios que invitaban a explorar distintas técnicas y materiales (acrílico, témpera, óleo, aguadas), fomentando constantemente la experimentación y el cambio de registro. Nos animaba a no encasillarnos en un solo estilo o técnica, sino a probar, fallar y aprender de cada proceso. Recuerdo con especial aprecio sus observaciones precisas y exigentes durante las revisiones, que buscaban no solo mejorar la ejecución técnica, sino desarrollar una mirada reflexiva y una voz personal en la pintura.

Este curso me permitió afianzar un estilo propio que se mantiene hasta hoy, caracterizado por la combinación de dibujo estructural sólido con una aplicación pictórica expresiva y con textura. Fue también un espacio de profunda reflexión sobre mi trayectoria: a pesar de no haber recibido educación artística formal en la básica y media, mi interés por las artes se había mantenido vivo y se fortalecía notablemente al recibir una formación universitaria rigurosa y sensible.

Los aprendizajes adquiridos en esta asignatura como el manejo de pigmentos, técnicas de capas, difuminado, composición y el diálogo entre dibujo y pintura, fueron de gran relevancia en mi práctica pedagógica posterior. En el IED La Victoria, especialmente en los talleres de dibujo y plastilina, pude transmitir con mayor claridad y confianza los fundamentos pictóricos a los estudiantes, adaptándolos a su edad y contexto. La exigencia y la sensibilidad pedagógica del

profesor Dimo Leonardo García marcaron un antes y un después en mi comprensión del potencial educativo de la pintura.

**Habilidades y conocimientos adquiridos:** Dominio de diversas técnicas pictóricas (acrílico, óleo, témpera y aguadas), aplicación de capas y difuminados, trabajo en diferentes formatos y soportes, y el desarrollo de una propuesta pictórica personal con fundamento técnico y expresivo.

### ***Optativa Imagen en movimiento***

En el cuarto semestre elegí la electiva Imagen en Movimiento, dictada por la profesora Marta Carolina Sánchez. Al coincidir con el periodo de pandemia, la asignatura se desarrolló completamente en modalidad virtual, lo que resultó especialmente propicio para explorar el dibujo y la animación digital.

Contando ya con experiencia autodidacta en ilustración digital y una tablet de dibujo, este espacio me permitió profundizar de manera sistemática en el uso de capas, aplicación de color, iluminación, animación cuadro por cuadro y narrativa audiovisual. La profesora enfatizaba la coherencia visual, el manejo del movimiento fluido.

Este curso representó un punto de inflexión importante, ya que consolidó la integración entre las herramientas digitales aprendidas en Diseño Tecnológico y el lenguaje artístico. Aprendí no solo aspectos técnicos, sino también a concebir el tiempo y el movimiento como elementos narrativos y expresivos. Paralelamente, durante la pandemia utilicé estos nuevos conocimientos para trabajar como freelancer en plataformas internacionales, lo que me permitió sostener económicamente mis estudios en un momento especialmente difícil.

Los aprendizajes en imagen digital y animación fortalecieron mi amalgama de conocimientos al demostrar que las herramientas tecnológicas podían servir como extensión de la expresión artística. Esta experiencia influyó directamente en mi práctica pedagógica: aunque no pude implementar animación con los estudiantes del IED La Victoria por limitaciones técnicas, sí utilicé el pensamiento secuencial y narrativo aprendido en esta asignatura al guiarlos en la creación de historias visuales y personajes coherentes en los talleres de dibujo y plastilina.

**Habilidades y conocimientos adquiridos:** Dibujo digital avanzado, manejo de capas e iluminación, principios de animación 2D y la capacidad de integrar herramientas digitales con expresión artística.

### ***Procesos de lo escultórico***

En el marco del plan curricular cursé la asignatura Procesos de lo Escultórico, a cargo de la profesora Carolina Rojas. Aunque la contingencia de la pandemia impidió el acceso presencial al taller de escultura y el uso completo de sus instalaciones y hornos, el curso ofreció una sólida base teórica y conceptual sobre el modelado, el volumen y las distintas técnicas escultóricas.

A pesar de las limitaciones, realicé el ejercicio final en casa utilizando vidrio, material con el que ya tenía experiencia previa en el taller familiar. Este proceso me permitió reflexionar sobre la importancia del material en la expresión artística y sobre cómo las restricciones pueden impulsar soluciones creativas alternativas.

Aunque el desarrollo práctico presencial fue limitado, la asignatura resultó fundamental para consolidar mi comprensión del volumen, la composición tridimensional y las posibilidades expresivas de los materiales maleables. Los conceptos trabajados, construcción por adición,

sustracción, modelado y texturas enriquecieron mi repertorio técnico y me permitieron entender la escultura como un lenguaje con gran potencial pedagógico.

Estos aprendizajes fueron especialmente valiosos en mi práctica en el IED La Victoria. El taller de escultura en plastilina fue uno de los más exitosos y significativos con los estudiantes de ambos cursos. Gracias a esta asignatura pude guiarlos de manera más clara en el paso del dibujo bidimensional al modelado tridimensional, ayudándolos a descomponer los personajes en formas geométricas básicas (esferas, cilindros y cubos) y a comprender el volumen de forma concreta. La experiencia también me permitió valorar el proceso por encima del resultado final, respetando los ritmos y posibilidades de cada estudiante.

**Habilidades y conocimientos adquiridos:** Fundamentos teóricos y prácticos de la escultura, modelado con materiales maleables (arcilla, plastilina, yeso), comprensión del volumen y la composición tridimensional, y la capacidad de adaptar procesos escultóricos a contextos educativos con recursos limitados.

### ***Lenguaje Audio Visual***

En la fase final de mi formación, como asignatura optativa, cursé Lenguaje Audio Visual, dictada por la profesora Judyth Johana Parra Romero. Este curso representó uno de los momentos de mayor integración y síntesis de todos los saberes acumulados durante mi trayectoria universitaria.

El trabajo final consistió en la realización de un cortometraje de animación en técnica de Stop-Motion con plastilina. Me integré al grupo del proyecto El viaje de Timmy, donde asumí la creación del personaje principal (Timmy), los personajes secundarios (el Sol y la Luna), el

modelado de varias secuencias y la dirección de animación. El cortometraje narraba la historia de una gota que, huyendo del calor del sol, terminaba evaporándose y renaciendo con la lluvia.



*Ilustración 6 fotografía 5 2023*

Este proyecto fue la experiencia más completa de mi formación, ya que exigió articular de manera simultánea dibujo, escultura, narrativa, iluminación, fotografía, edición y dirección artística. Fue aquí donde la amalgama de conocimientos se manifestó de forma más plena: los saberes técnicos de Diseño Tecnológico (planificación, estructuras y

precisión) se fusionaron con las competencias artísticas de Artes Visuales (expresión, composición y sensibilidad narrativa).

Trabajar más de 16 horas en dos días para producir un corto de aproximadamente dos minutos me permitió valorar la complejidad del proceso creativo y la importancia de la colaboración. Este ejercicio no solo consolidó mis habilidades técnicas, sino que reforzó mi convicción sobre el enorme potencial pedagógico de los procesos artísticos colectivos.

Los aprendizajes de este proyecto fueron directamente aplicados en mi práctica docente en el IED La Victoria. Aunque no pude realizar animación con los estudiantes por limitaciones técnicas, sí trasladé el pensamiento secuencial, la construcción narrativa y la comprensión del volumen que desarrollé en este curso. Esto se reflejó especialmente en los talleres de plastilina y dibujo, donde incentivé a los niños a pensar sus creaciones como personajes con historia, personalidad y movimiento.

El viaje de Timmy. (7 diciembre 2023) [Archivo de Video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=LOGXciKzU6U>

**Habilidades y conocimientos adquiridos:** Creación de personajes y escenarios en plastilina, técnicas de Stop-Motion, planificación mediante storyboards, dirección de animación, iluminación, fotografía secuencial y edición audiovisual. Además, fortalecimiento de competencias de trabajo colaborativo en proyectos complejos.

### **Reconstrucción de los tres eventos clave en el IED La Victoria**

Una vez sistematizada la trayectoria formativa, corresponde reconstruir y analizar críticamente los tres talleres principales desarrollados durante la práctica pedagógica en el IED La Victoria. Esta reconstrucción no busca solo narrar las actividades realizadas, sino examinar cómo la amalgama de conocimientos se materializó en propuestas didácticas concretas, adaptadas al contexto, a las características de los estudiantes y a las teorías del desarrollo infantil. Se enfatiza el análisis de los logros, las dificultades y los aprendizajes pedagógicos derivados de cada experiencia.

#### ***Taller de Papper Craft***

El primer taller se centró en la técnica de papper craft, mediante la cual los estudiantes transformaron patrones bidimensionales en figuras tridimensionales de personajes de sus videojuegos y series favoritas. En el curso 302 (7-9 años) los estudiantes mostraron mayor destreza motriz y capacidad para seguir instrucciones secuenciales, logrando resultados más complejos y precisos. En contraste, en el curso 201 (6-8 años) fue necesario simplificar los patrones y brindar mayor mediación, debido a las limitaciones en motricidad fina.

Este taller permitió evidenciar de forma concreta uno de los núcleos de la amalgama de conocimientos: la articulación entre representación gráfica (aprendida en Diseño Tecnológico) y expresión artística. Los estudiantes no solo desarrollaron habilidades motoras y comprensión espacial, sino que experimentaron el paso del plano al volumen de manera significativa. Desde el punto de vista pedagógico, se observó cómo la motivación intrínseca generada por referentes culturales cercanos (Minecraft, Mario, Poppy's Playtime) facilitó la concentración y el trabajo colaborativo, activando la zona de desarrollo próximo (Vygotsky) y fortaleciendo el sentido de competencia (Erikson).

### ***Taller de escultura en plastilina***

El segundo taller se orientó a la construcción escultórica con plastilina, partiendo de la descomposición de los personajes en formas geométricas básicas (esferas, cilindros y cubos). Se incorporó la teoría del color de manera experiencial, incentivando la mezcla de pigmentos. En ambos cursos se evidenció un alto nivel de motivación y compromiso, aunque el curso 302 logró mayor detalle y complejidad en las figuras.

Este taller constituyó un espacio privilegiado para observar la amalgama en acción: los saberes escultóricos y de modelado adquiridos en Artes Visuales se combinaron con los principios de representación tridimensional y resolución de problemas propios de Diseño Tecnológico. Desde el enfoque pedagógico, se logró articular el pensamiento operatorio concreto (Piaget) con la mediación social (Vygotsky), permitiendo que los estudiantes avanzaran más allá de sus posibilidades individuales. Particularmente relevante fue el impacto socioemocional: muchos niños que inicialmente expresaban "yo no sé dibujar" o "yo hago feo" ganaron confianza al recibir retroalimentación positiva centrada en el proceso, fortaleciendo su autoestima en la etapa de laboriosidad versus inferioridad (Erikson).

### ***Taller de Dibujo***

Como actividad de cierre se propuso un taller de dibujo libre de sus personajes favoritos. Tras recoger los dibujos, realicé versiones reinterpretadas en mi estilo y las entregué a los estudiantes junto con orientaciones básicas de coloreado. La respuesta fue altamente emotiva: los estudiantes mostraron gran entusiasmo, aplicaron inmediatamente las técnicas enseñadas y varios expresaron su deseo de continuar dibujando.

Este taller permitió cerrar el ciclo didáctico transitando nuevamente al plano bidimensional, después de haber explorado el volumen. Constituyó un espacio de expresión personal y fortalecimiento de la confianza artística. Analíticamente, evidenció cómo la amalgama de conocimientos facilitó una progresión didáctica coherente (del volumen al plano y viceversa) y cómo la valoración del proceso más que del resultado estético generó un ambiente seguro y motivador. La entrega de las reinterpretaciones funcionó como un poderoso acto de reconocimiento, contribuyendo significativamente al desarrollo socioemocional de los estudiantes.

### ***¿Porque rememorar?***

Los tres talleres conformaron una secuencia didáctica intencionada y progresiva que articuló de manera orgánica los saberes de Diseño Tecnológico (representación espacial, resolución de problemas y paso del plano al volumen) con los de Artes Visuales (expresión, color, composición y narrativa). Esta integración no fue declarativa, sino operativa: cada actividad buscaba que los estudiantes experimentaran conceptos complejos de forma concreta y significativa.

La práctica reveló tanto las potencialidades de la amalgama de conocimientos como la necesidad de una permanente adaptación al contexto (edad, habilidades motoras, disponibilidad de materiales y condiciones socioeconómicas). Lejos de ser un conjunto de actividades aisladas, los talleres demostraron ser un dispositivo pedagógico coherente que favoreció el desarrollo cognitivo, motor, creativo y socioemocional de los estudiantes.

## 20. Planeación de actividades para el IED La Victoria

A continuación, se presentarán las planeaciones con sus respectivas reflexiones, las cuales tuvieron lugar en los cursos 201 y 302, en distinto orden y con diferentes resultados:

### *La Victoria Instituto Educativo Distrital*

| Nombre del Practicante |           |        | Nicolas Rozo Hernández |                  |            |
|------------------------|-----------|--------|------------------------|------------------|------------|
| Área                   | Artística | Grados | 201                    | Fecha            | 21-        |
|                        |           |        |                        | de<br>Aplicación | 28/03/2023 |

| Eje                                                   | Tema                                                                                       | Aprendizajes Esperados                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Práctica Artística y Formación de Valores a través de | Construcción escultórica colectiva: Personajes de videojuegos, series animadas y películas | <p>A través de la práctica artística con plastilina y el trabajo en equipo, se busca:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Favorecer el desarrollo de la coordinación motora fina y gruesa, así como el manejo adecuado de herramientas y materiales básicos.</li> </ul> |

|                                               |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------------------------|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>procesos comunicativos y colaborativos</p> |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Promover la construcción de una comunidad de aprendizaje donde los chicos trabajen colaborativamente hacia un objetivo común.</li> <li>• Fortalecer los procesos comunicativos, la escucha activa y la toma de decisiones grupales.</li> <li>• Estimular la imaginación y la expresión creativa mediante la construcción tridimensional de personajes significativos para los chicos.</li> <li>• Desarrollar habilidades de observación y representación, articulando el pensamiento concreto Piaget con la mediación social Vygotsky y el sentido de competencia Erikson.</li> <li>• Esta actividad se enmarca en mi amalgama de conocimientos, integrando saberes de la Educación Artística Visual EABD de Eisner y del Diseño Tecnológico, particularmente los procesos de modelado tridimensional y construcción de estructuras aprendidos</li> </ul> |
|-----------------------------------------------|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|  |  |                                                                       |
|--|--|-----------------------------------------------------------------------|
|  |  | en las asignaturas de Expresión Gráfica y Procesos de lo Escultórico. |
|--|--|-----------------------------------------------------------------------|

| Actividades Apertura                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b><i>Primer momento</i></b></p> <p><b><i>Inicio</i></b></p> <p>Se iniciará con un diálogo abierto con los chicos para identificar sus intereses comunes (videojuegos, series animadas y películas). Este espacio busca activar su motivación intrínseca y contextualizar la actividad en su cultura visual cotidiana.</p> <p><b><i>Desarrollo</i></b></p> <p>Se presentará la propuesta de trabajo escultórico con plastilina, orientada a la creación de un personaje de su preferencia, mediante decisión grupal se elegirán los personajes a trabajar, posteriormente, cada estudiante realizará un boceto sencillo del personaje elegido, que servirá como base para el proceso de modelado.</p> <p><b><i>Materiales:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Plastilina de varios colores</li> <li>• Palillos y paletas de madera</li> <li>• Hojas y lápices para bocetos</li> <li>• Imaginación y referencias visuales de los chicos.</li> </ul> |

### Actividades para desarrollar

#### ***Segundo Momento***

Se tomarán los bocetos realizados por los estudiantes como punto de partida, como docente, ofreceré guía individual y grupal para ayudarles a traducir sus dibujos bidimensionales en formas tridimensionales, favoreciendo la transición del plano al volumen concepto trabajado en Diseño Tecnológico.

#### ***Tercer Momento***

Se explicará de manera sencilla y concreta que todo cuerpo puede descomponerse en figuras geométricas básicas (cilindros, cubos y esferas), relacionando esta idea con el pensamiento operatorio concreto propio de la etapa de los 7-9 años de Piaget, se demostrará la técnica adecuada de moldeo de plastilina, estimulando el desarrollo de habilidades motoras y la coordinación mano-ojo.

Se promoverá el trabajo colaborativo, los chicos podrán ayudarse mutuamente, activando la zona de desarrollo próximo de Vygotsky mediante la mediación entre pares y con el docente.

### ***Cuarto Momento***

Se espera que, en el tiempo de una hora de clase, los estudiantes logren construir al menos una parte significativa del personaje cabeza o cuerpo básico, se brindará apoyo diferenciado a quienes presenten mayores dificultades motoras, incluyendo al estudiante dentro del espectro autista, respetando sus ritmos y necesidades.

Se enfatizará el proceso por encima del producto final, valorando el esfuerzo, la colaboración y la creatividad alineado con la etapa de laboriosidad versus inferioridad de Erikson y con los objetivos de la EABD de Eisner.

### ***Reflexión inicial de la planeación***

Esta primera actividad busca poner en práctica mi amalgama de conocimientos al combinar técnicas escultóricas aprendidas en Artes Visuales con los principios de representación tridimensional y resolución de problemas adquiridos en Diseño Tecnológico, además, incorpora intencionalmente elementos de las teorías del desarrollo infantil, permitiendo que los niños construyan conocimiento artístico de forma significativa, colaborativa y adaptada a su edad.

## **Reflexión**

### **1. Contextualización del proceso pedagógico**

El Instituto Educativo Distrital La Victoria se encuentra ubicado en el barrio La Victoria, en la localidad de San Cristóbal, sur de Bogotá, se trata de un contexto socioeconómico de estratos 1 y 2, caracterizado por condiciones de vulnerabilidad económica y limitados recursos materiales en muchas familias, mi práctica pedagógica se desarrolló en los cursos 201 (a cargo de la docente Nesly) y 302 (a cargo de la docente Astrid Carolina).

El curso 201 estaba conformado por 20 estudiantes de entre 6 y 8 años, con un desarrollo motor y cognitivo propio de la primera infancia. Entre ellos se encontraba un niño dentro del espectro autista, lo que requirió ajustes diferenciados, por su parte, el curso 302 contaba con 30 estudiantes de 7 a 9 años, con un desarrollo motor más avanzado y mayor capacidad para seguir instrucciones complejas.

Esta práctica representó la oportunidad de aplicar de manera concreta la amalgama de conocimientos construida durante mi paso por las licenciaturas en Diseño Tecnológico y Artes Visuales en la Universidad Pedagógica Nacional, los saberes técnicos de representación tridimensional, modelado y resolución de problemas (adquiridos en Expresión Gráfica y Diseño Tecnológico) se integraron con los principios de la Educación Artística Visual (EABD de Eisner), permitiéndome diseñar talleres significativos y adaptados a la realidad de los chicos del barrio La Victoria.

### **¿Cómo influye este contexto en la práctica pedagógica?**

El contexto socioeconómico del barrio influyó directamente en la planeación, ante la posible limitación de materiales por parte de las familias, decidí aportar plastilina, palillos y otros recursos de mi propio presupuesto para garantizar que todos los estudiantes pudieran participar plenamente, esta decisión respondió al principio de equidad y al enfoque holístico de la didáctica de las artes visuales, además, el taller de escultura con plastilina “primera planeación aplicada” fue diseñado considerando las condiciones reales del aula, espacios reducidos, tiempos limitados (una hora) y diversidad de ritmos de aprendizaje.

### **Objetivos de la práctica pedagógica**

El objetivo central de esta sistematización fue aplicar mi amalgama de conocimientos en el diseño e implementación de talleres artísticos que permitieran a los estudiantes de 201 y 302 desarrollar habilidades motoras, creatividad y procesos comunicativos colaborativos, a través de actividades como el taller de construcción escultórica con plastilina (personajes de videojuegos, series y películas), busqué generar aprendizajes significativos que combinaran técnica, expresión personal y trabajo en equipo, los resultados y retroalimentaciones de los niños confirmaron que esta integración interdisciplinar produjo un impacto positivo diferenciado respecto a otras prácticas observadas en la institución.

## **2. El enfoque pedagógico y metodológico**

**Enfoque utilizado:** Se empleó un enfoque de talleres didácticos centrado en la práctica artística, combinando una breve explicación teórica con un fuerte componente práctico y colaborativo, este enfoque se alinea con la Enseñanza del Arte Basada en las Disciplinas (EABD) de Eisner, al buscar el desarrollo de la imaginación, la percepción estética y la ejecución artística de calidad.

**Metodología aplicada:** Cada taller inició con una motivación basada en los intereses de los niños (videojuegos, series animadas y películas), seguida de una explicación teórica sencilla y atractiva (teoría del color, figuras geométricas básicas y paso del plano al volumen), posteriormente se desarrolló la fase práctica de modelado con plastilina, se promovió el trabajo grupal y la ayuda mutua, activando la zona de desarrollo próximo de Vygotsky y respetando el pensamiento concreto propio de la etapa de operaciones concretas de Piaget, el taller de plastilina fue un claro ejemplo, los chicos pasaron de bocetos bidimensionales a construcciones tridimensionales, descomponiendo los personajes en cilindros, cubos y esferas.

### 3. Los aprendizajes y logros alcanzados

**Desarrollo de habilidades en diseño y artes:** Los chicos lograron desarrollar habilidades motoras finas y gruesas, coordinación y manejo de materiales, en el taller de plastilina, muchos chicos que inicialmente presentaban dificultades motoras lograron, con guía, construir al menos la cabeza o el cuerpo básico de su personaje, varios mostraron aptitudes artísticas notables, especialmente en el curso 302.

**Impacto en la expresión personal y la creatividad:** Los chicos manifestaron una visión clara de lo que querían crear, utilizando sus referentes culturales (Minecraft, Bob Esponja, Mario, Poppy's Playtime, etc.), esto generó un alto nivel de motivación y compromiso, el silencio y la concentración durante el modelado fueron sorprendentes, evidenciando que cuando la actividad conecta con sus intereses, la atención se mantiene de forma natural.

**Evaluación del progreso de los estudiantes:** Inicialmente se observaron dificultades en la comprensión del proceso y en la motricidad fina especialmente en el curso 201, tras refuerzo individual y modelado por parte del docente, los resultados mejoraron significativamente, los chicos experimentaron de manera didáctica conceptos como tridimensionalidad, teoría del color y composición geométrica, integrando saberes de ambas licenciaturas.

### 4. Retos y dificultades

**Limitaciones del contexto:** La principal limitante fue la escasez de recursos materiales y el tiempo reducido de clase, previendo esto, aporté plastilina de mi propio presupuesto, sin embargo, se presentaron pérdidas de material y la necesidad de repetir pasos, estas situaciones me obligaron a ser más flexible y a preparar actividades con materiales alternativos.

**Manejo de la diversidad:** Se atendió la diversidad de habilidades, estilos e intereses, para el chico dentro del espectro autista y otros con necesidades especiales se ofreció seguimiento más cercano, instrucciones paso a paso y modelado por mimesis, en el taller de plastilina, se permitió que cada chico trabajara a su ritmo, respetando sus tiempos y logrando que todos completaran una parte significativa de su personaje.

## **5. Interacciones con los estudiantes**

**Participación:** Los chicos mostraron una participación activa y entusiasta, preguntaban constantemente sobre técnicas y compartían descubrimientos entre ellos, el trabajo colaborativo fluyó naturalmente, ayudándose mutuamente en el moldeo y en la solución de problemas.

**Relación profesor-estudiante:** Se generó un vínculo cercano y de confianza, mientras trabajaban, los niños compartían aspectos de su vida cotidiana, sus gustos por videojuegos y películas, esta cercanía me permitió ajustar las actividades a sus intereses reales y fortalecer la motivación, el taller de plastilina fue especialmente efectivo para crear este ambiente de confianza y disfrute.

## **6. Impacto en la comunidad educativa**

**Relación con otras áreas del conocimiento:** La amalgama de conocimientos permitió articular el arte y el diseño de forma natural, el taller de escultura con plastilina integró conceptos de Diseño Tecnológico (representación tridimensional, descomposición geométrica) con principios de Educación Artística Visual (expresión creativa, percepción estética y trabajo colaborativo), esto demostró que ambas disciplinas pueden enriquecer la educación básica cuando se trabajan de manera integrada.

## **7. Conclusión**

Aplicar mi amalgama de conocimientos en el IED La Victoria resultó una experiencia profundamente enriquecedora y significativa, el taller de construcción escultórica con plastilina confirmó que es posible combinar técnica precisa, creatividad y teoría de manera atractiva y viable para niños de 6 a 9 años.

Los logros alcanzados fueron una mayor concentración, desarrollo motor, expresión personal y trabajo colaborativo, junto con la alta motivación de los chicos, validaron la potencia de esta aproximación interdisciplinar, esta experiencia me permitió confirmar que la integración entre Artes Visuales y Diseño Tecnológico no solo es posible, sino altamente beneficiosa en el contexto de la educación básica, especialmente en entornos vulnerables como el barrio La Victoria.



*Ilustración 7 fotografía 6 2023*



*Ilustración 8 fotografía 7 2023*



*Ilustración 9 fotografía 8 2023*



*Ilustración 10 fotografía 9 2023*

***La Victoria Instituto Educativo Distrital***

|                        |                        |
|------------------------|------------------------|
| Nombre del Practicante | Nicolas Rozo Hernández |
|------------------------|------------------------|

|      |           |        |     |                     |               |
|------|-----------|--------|-----|---------------------|---------------|
| Área | Artística | Grados | 302 | Fecha de Aplicación | 21-28/03/2023 |
|------|-----------|--------|-----|---------------------|---------------|

| Eje | Tema                                     | Aprendizajes Esperados                                                                |
|-----|------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|     | Construcción de figuras tridimensionales | A través del taller de papercraft y el trabajo colaborativo, se busca que los chicos; |

|                                                                                                                                               |                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Práctica</p> <p>Artística y</p> <p>Formación de</p> <p>Valores a través de</p> <p>procesos</p> <p>comunicativos y</p> <p>colaborativos</p> | <p>mediante la técnica de</p> <p>Papercraft, del plano al</p> <p>volumen</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendan de manera concreta los conceptos de bidimensionalidad y tridimensionalidad mediante la experiencia directa de transformar un plano en una figura volumétrica.</li> <li>• Desarrollo de habilidades motoras finas (recorte preciso, plegado y ensamble) y la coordinación mano-ojo.</li> <li>• Fortalezcan los procesos comunicativos, la toma de decisiones grupales y el trabajo en equipo hacia un objetivo común.</li> <li>• Estimulen su creatividad e imaginación al construir personajes significativos de su cultura visual (videojuegos, series y películas).</li> <li>• Experimentar un proceso artístico-técnico que integra saberes de Diseño Tecnológico (desarrollos, representaciones planas y ensambles)</li> </ul> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | <p>con principios de Educación Artística Visual.</p> <p>Esta actividad consolida mi amalgama de conocimientos, articulando técnicas de construcción y representación aprendidas en Expresión Gráfica y Diseño Tecnológico con el enfoque de procesos y percepción estética propuesto por la EABD de Eisner.</p> |
|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

| Actividades Apertura                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b><i>Primer Momento</i></b></p> <p><b><i>Inicio</i></b></p> <p>Se iniciará con un diálogo abierto para identificar los intereses comunes de los estudiantes (videojuegos, series animadas y películas). Este espacio busca activar su motivación y contextualizar la actividad en su imaginario cultural.</p> <p><b><i>Desarrollo</i></b></p> <p>Se presentará la propuesta de trabajo, la construcción de personajes tridimensionales mediante la técnica de papercraft., se explicará de forma sencilla el paso del plano (bidimensional) al volumen (tridimensional), concepto clave que conecta</p> |

directamente con los aprendizajes de Diseño Tecnológico y que se adaptará al nivel cognitivo concreto de los niños de 7-9 años de Piaget.

### ***Materiales***

- Hojas con patrones impresos de personajes
- Tijeras de punta redonda
- Pegante líquido (silicona líquida o barra)
- Lápices y borradores
- Referencias visuales de personajes populares

## **Actividades para desarrollar**

### ***Segundo Momento***

Se explicará la técnica de papercraft, cómo un dibujo en dos dimensiones se convierte en una figura tridimensional mediante recortes, pliegues y ensambles, se mostrará brevemente el software Pepakura Viewer como ejemplo de cómo se generan los planos, para que los chicos comprendan el origen técnico del material que van a usar.

### ***Tercer Momento***

Se conformarán equipos de trabajo según las preferencias expresadas (Minecraft, Poppy Playtime, Fortnite, etc.), cada equipo elegirá un personaje y recibirá los patrones correspondientes, se fomentará la discusión grupal para distribuir tareas (recorte, plegado,

ensamble), activando la zona de desarrollo próximo de Vygotsky mediante la colaboración entre pares y la mediación docente.

### ***Cuarto Momento***

Los estudiantes procederán al recorte preciso de las piezas siguiendo los números guía, luego al plegado y finalmente al ensamble de la figura, se enfatizará el orden y la paciencia en el proceso, se brindará apoyo diferenciado a quienes presenten mayores dificultades motoras, recordando que el curso 302 tiene un desarrollo más avanzado que el 201, pero aún requiere acompañamiento.

Al finalizar, se promoverá una puesta en común donde cada equipo presente su personaje terminado, destacando el esfuerzo colectivo y los aprendizajes alcanzados, se valorará el proceso más que el resultado final, alineado con la etapa de laboriosidad versus inferioridad de Erikson y con el enfoque en procesos de la didáctica de las artes visuales.

## ***Reflexión***

### ***1. Contextualización del proceso pedagógico***

La práctica pedagógica se realizó en los cursos 201 y 302 del Instituto Educativo Distrital La Victoria, ubicado en el barrio La Victoria, localidad de San Cristóbal, Bogotá, se trata de un contexto socioeconómico predominantemente de estratos 1 y 2, donde la mayoría de los chicos presentan limitaciones económicas que dificultan el acceso a materiales escolares y artísticos.

En el curso 201 (20 chicos de 6 a 8 años) y en el curso 302 (30 chicos de 7 a 9 años), esta realidad se hizo evidente, para garantizar la equidad y el buen desarrollo de las actividades, decidí

aportar de mis propios recursos los materiales necesarios (papel, tijeras, pegante, patrones impresos, entre otros). Esta decisión fue especialmente relevante en el taller de papercraft, donde cada pieza recortada y ensamblada era fundamental para lograr el resultado colectivo.

### ***¿Cómo influye este contexto en la práctica pedagógica?***

El limitado acceso a materiales y herramientas básicas representó un reto constante, ya que las actividades estaban diseñadas para culminar en un trabajo colaborativo donde los aportes individuales se unieran en un gran montaje final, ante esta situación, llevé suficientes tijeras, pegante, reglas y lápices, los cuales al finalizar la práctica quedaron como donación para los chicos, fomentando un sentido de comunidad y apoyo mutuo dentro del aula.

Esta realidad contextual reforzó la importancia de planear con anticipación y flexibilidad, ajustando las propuestas a las condiciones reales del entorno sin perder la calidad pedagógica.

### ***Objetivos de la práctica pedagógica***

Uno de los objetivos centrales fue favorecer el aprendizaje significativo de conceptos espaciales como la bidimensionalidad y tridimensionalidad, a diferencia de una explicación abstracta, utilicé una metodología práctica y concreta, partiendo de un simple dibujo en una hoja de papel (bidimensional) se llegaba a construir una figura volumétrica mediante recortes, pliegues y ensambles (papercraft).

Esta aproximación permitió que los chicos comprendieran estos conceptos complejos de forma experiencial, relacionándolos con sus intereses (personajes de Minecraft, Poppy Playtime, Fortnite, etc.). El taller de papercraft se planteó como continuación natural del taller de plastilina realizado previamente, mientras el primero trabajó se trató el volumen mediante modelado directo,

el segundo exploró el volumen a partir de desarrollos planos, consolidando así la progresión didáctica de mi amalgama de conocimientos.

## ***2. El enfoque pedagógico y metodológico***

### ***Enfoque utilizado:***

Se empleó un enfoque de talleres didácticos que combina una breve explicación teórica atractiva con un fuerte componente práctico y colaborativo, alineado con los principios de la Enseñanza del Arte Basada en las Disciplinas (EABD) de Eisner.

### ***Metodología aplicada:***

Cada sesión inició con una motivación basada en los referentes visuales de los niños (videojuegos y personajes populares), seguida de una explicación teórica sencilla y visual sobre bidimensionalidad y tridimensionalidad, posteriormente se desarrolló la fase práctica de recorte, plegado y ensamble en equipos, esta metodología buscó mantener la atención de los estudiantes, desarrollar sus habilidades motoras finas y fomentar el trabajo colaborativo, respetando su etapa de desarrollo cognitivo concreto de Piaget y promoviendo la mediación entre pares de Vygotsky.

## ***3. Los aprendizajes y logros alcanzados***

### ***Desarrollo de habilidades en diseño y artes:***

Los estudiantes lograron avanzar notablemente en sus habilidades motoras finas (recorte preciso y plegado) y en la comprensión espacial, lo que al inicio representaba dificultad se convirtió en destreza a medida que avanzaba el taller, la concentración y el silencio durante el recorte y ensamble fueron sorprendentes, demostrando alto compromiso cuando la actividad conecta con sus intereses.

***Impacto en la expresión personal y la creatividad:***

El entusiasmo fue evidente desde el momento en que supieron que construirían personajes de sus videojuegos favoritos, ver cómo un dibujo plano se transformaba en una figura tridimensional generó gran motivación y sentido de logro, especialmente al final cuando los modelos se unieron en un gran montaje colectivo.

***Evaluación del progreso de los estudiantes:***

Se observó una clara evolución las habilidades motoras se afinaron rápidamente y el ensamblaje final se realizó con mayor precisión y rapidez, la motivación por ver el resultado final impulsó a los estudiantes a superar las dificultades iniciales, logrando un trabajo colectivo coherente y de buena calidad.

***4. Retos y dificultades******Limitaciones del contexto:***

La escasez de materiales y el tiempo limitado de clase fueron los principales retos, aprendiendo de la experiencia del taller de plastilina, en esta ocasión preparé con anticipación todos los patrones impresos y llevé suficientes materiales. aun así, se presentaron pérdidas ocasionales de piezas, lo que obligó a imprimir patrones adicionales y reforzar la organización.

***Manejo de la diversidad:***

Se prestó especial atención a estudiantes con necesidades especiales (espectro autista y síndrome de Down), se les proporcionaron patrones más simples, guía cercana y trabajo individualizado sin aislarlos del grupo, se fomentó la integración con sus compañeros, sentándome

junto a ellos para supervisar, corregir y apoyar el proceso de ensamble, garantizando que todos se sintieran parte del proyecto colectivo.

### ***5. Interacciones con los estudiantes***

#### ***Participación:***

La participación fue intensa y sostenida, los chicos preguntaban constantemente sobre los biomas de Minecraft que construiríamos (minas, cueva del Dragón Ender, casa de Steve), lo que aumentaba su emoción y mantenía su enfoque, el trabajo en equipo fluyó naturalmente, ayudándose mutuamente en el recorte y ensamble.

#### ***Relación profesor-estudiante:***

Este taller permitió un acercamiento más cercano, los chicos me veían no solo como docente, sino como alguien que compartía sus mismos intereses en videojuegos y personajes, compartimos gustos, anécdotas y conversaciones sobre su vida cotidiana, lo que fortaleció la confianza y permitió ajustar las actividades a sus motivaciones reales, convirtiendo el taller en una experiencia significativa y disfrutable.

### ***6. Impacto en la comunidad educativa***

#### ***Relación con otras áreas del conocimiento:***

El taller de papercraft permitió integrar de manera natural contenidos de informática y diseño, mostré brevemente cómo se generan los patrones mediante el software Pepakura Designer, conectando el arte con herramientas digitales. algunos estudiantes comentaron que intentaron crear figuras en sus casas, lo que evidenció el interés por combinar expresión artística con tecnología,

esta integración refuerza la potencia de mi amalgama de conocimientos entre Artes Visuales y Diseño Tecnológico.

### ***7. Conclusión***

El taller de papercraft representó un segundo escalón importante en la aplicación de mi amalgama de conocimientos, si el taller de plastilina permitió explorar el volumen mediante modelado directo, este taller consolidó la comprensión del paso del plano al volumen mediante desarrollos y ensambles, articulando saberes de Expresión Gráfica, Sistemas CAD y Procesos Escultóricos con los principios pedagógicos de la Educación Artística Visual.

Los resultados fueron una alta motivación, desarrollo de habilidades motoras, trabajo colaborativo y comprensión concreta de conceptos espaciales, confirmaron que es posible enseñar contenidos complejos de forma didáctica y atractiva para chicos de primaria en contextos vulnerables, esta experiencia fortaleció mi convicción de que la integración entre arte y diseño tecnológico genera propuestas educativas potentes, significativas y adaptadas a la realidad de los estudiantes del IED La Victoria.

Esto se logró en el curso 302, donde los chicos presentaban un mayor desarrollo de habilidades motoras y cognitivas, además de ser capaces de manejar herramientas de manera mas efectiva, dando como resultado trabajos mas refinados y acordes a lo esperado, y con una velocidad de ejecución mayor, teniendo que distribuir las cargas de trabajo mejor para no quedarme sin material y trabajo antes de lo anticipado.



*Ilustración 12 fotografía 10 2023*



*Ilustración 11 fotografía 11 2023*



*Ilustración 13 fotografía 12 2023*

*La Victoria Instituto Educativo Distrital*

|                        |           |                        |     |                     |            |
|------------------------|-----------|------------------------|-----|---------------------|------------|
| Nombre del Practicante |           | Nicolas Rozo Hernández |     |                     |            |
| Área                   | Artística | Grados                 | 201 | Fecha de Aplicación | 04/04/2023 |

| Eje                                                                                                 | Tema                                                                                                    | Aprendizajes Esperados                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Práctica Artística y Formación de Valores a través de procesos comunicativos y colaborativos</p> | <p>Construcción de figuras tridimensionales mediante la técnica de Papercraft: Del plano al volumen</p> | <p>A través de una versión simplificada del taller de papercraft y el trabajo colaborativo, se busca que los chicos;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendan de forma concreta y experiencial los conceptos básicos de bidimensionalidad y tridimensionalidad.</li> <li>• Desarrollen habilidades motoras finas (corte, pliegue y ensamble) de manera progresiva y respetando su ritmo.</li> <li>• Fortalezcan los procesos comunicativos, la cooperación y el sentido de pertenencia al grupo.</li> <li>• Estimulen su imaginación y creatividad mediante la construcción de personajes</li> </ul> |

|  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | <p>de su cultura popular (videojuegos, series y películas).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Experimenten un proceso artístico-técnico adaptado a su etapa de desarrollo, integrando saberes de Diseño Tecnológico y Educación Artística Visual.</li> <li>• Esta actividad representa la adaptación de la amalgama de conocimientos a un grupo con menor desarrollo motor y cognitivo, manteniendo la progresión didáctica iniciada con el taller de plastilina.</li> </ul> |
|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

| Actividades Apertura                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b><i>Primer Momento</i></b></p> <p><b><i>Inicio</i></b></p> <p>Previo a la sesión se consultó a los estudiantes sobre sus intereses, todos coincidieron en la cultura popular, especialmente personajes de películas y videojuegos, se presentó la propuesta de construir figuras tridimensionales en papel (papercraft).</p> <p><b><i>Desarrollo</i></b></p> |

Se explicó de forma muy sencilla la idea de transformar un dibujo plano en una figura con volumen, se trabajaron propuestas simples, ya que los estudiantes del curso 201 se encuentran en una etapa de desarrollo más temprana y requieren mayor acompañamiento y tiempos más flexibles.

### ***Materiales***

- Hojas con patrones impresos de personajes simples
- Tijeras de punta redonda
- Pegante líquido o en barra
- Lápices y borradores
- Imaginación y referencias visuales

Actividades para desarrollar

### ***Segundo Momento***

Se realizó una demostración práctica lenta y cuidadosa de la técnica de papercraft: cómo cortar, plegar y ensamblar las piezas, se enfatizó el uso correcto de las tijeras y el orden de las piezas numeradas para facilitar el proceso.

### ***Tercer Momento***

Se explicó de manera simple y didáctica la diferencia entre un plano 2D (como un dibujo en una hoja) y una figura 3D (como el personaje terminado), se utilizaron ejemplos visuales y se relacionó con los personajes que más les gustaban, se confirmó la aceptación de los temas elegidos por el grupo.

### ***Cuarto Momento***

Los estudiantes procedieron al corte cuidadoso de las piezas, seguido del plegado y el inicio del ensamble, se brindó acompañamiento constante e individualizado, especialmente a quienes presentaban mayores dificultades motoras, el ritmo fue más lento que en el curso 302, priorizando la comprensión y el disfrute del proceso sobre la velocidad de ejecución.

### ***Reflexión inicial de la planeación***

Esta adaptación del taller de papercraft para el curso 201 mantiene la esencia de la actividad realizada en el curso 302, pero con mayor simplificación de patrones, tiempos más extendidos y mayor apoyo docente, de esta forma se respeta la etapa de desarrollo de los chicos de 6-8 años y se garantiza que todos puedan participar exitosamente.

### **Reflexión sobre la aplicación del Taller de Papercraft en los cursos 201 y 302**

La implementación del taller de papercraft en ambos cursos permitió observar de manera clara cómo la misma propuesta didáctica se transforma según la etapa de desarrollo de los chicos, confirmando la importancia de adaptar las actividades a las características cognitivas y motoras de cada grupo.

En el curso 302 (7-9 años), los chicos contaban con un desarrollo motor más avanzado, mayor capacidad de concentración y mejor comprensión de instrucciones secuenciales, esto facilitó un ritmo más fluido en el recorte, plegado y ensamble, la mayoría logró terminar sus personajes con buen nivel de detalle y el trabajo colectivo avanzó con relativa rapidez, la motivación fue alta y el sentido de logro colectivo se evidenció claramente al unir todas las piezas.

Por su parte, en el curso 201 (6-8 años), el desarrollo era más temprano, muchos chicos presentaban menor precisión en el manejo de tijeras, dificultad para seguir el orden numerado de las piezas y una atención más dispersa, el proceso fue notablemente más lento y requirió mayor acompañamiento individualizado, se simplificaron los patrones figuras con menos detalles y formas más geométricas y se extendieron los tiempos de cada etapa, a pesar de estas dificultades, los niños mostraron gran entusiasmo y persistencia, el hecho de que muchos logaran terminar sus figuras, aunque más simples, generó un importante sentimiento de competencia y orgullo de Erikson, fortaleciendo su autoestima.

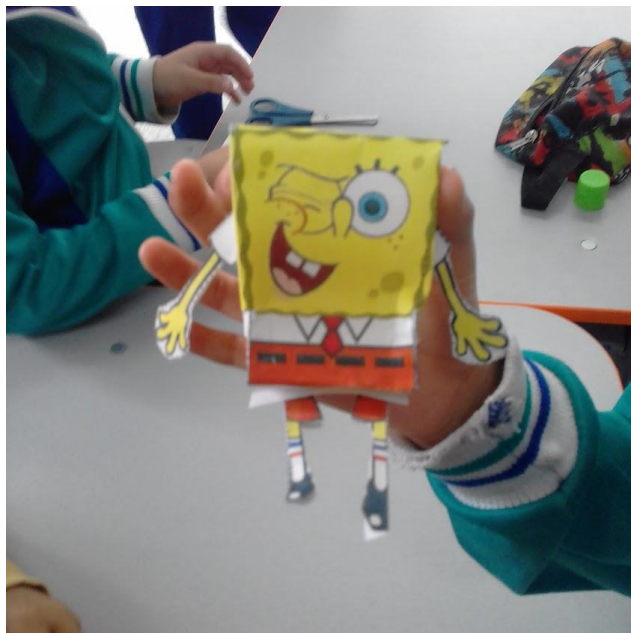
Esta comparación entre ambos cursos resultó especialmente valiosa porque permitió visualizar la zona de desarrollo próximo de Vygotsky en acción, lo que para el curso 302 era un desafío alcanzable con moderada mediación, para el curso 201 requería un apoyo más intenso

por mi parte como docente y de los compañeros más hábiles, igualmente, respetar el pensamiento concreto propio de la etapa de operaciones concretas de Piaget fue fundamental, la explicación de bidimensionalidad y tridimensionalidad se hizo siempre a través de la experiencia directa y con referentes de su cultura visual.

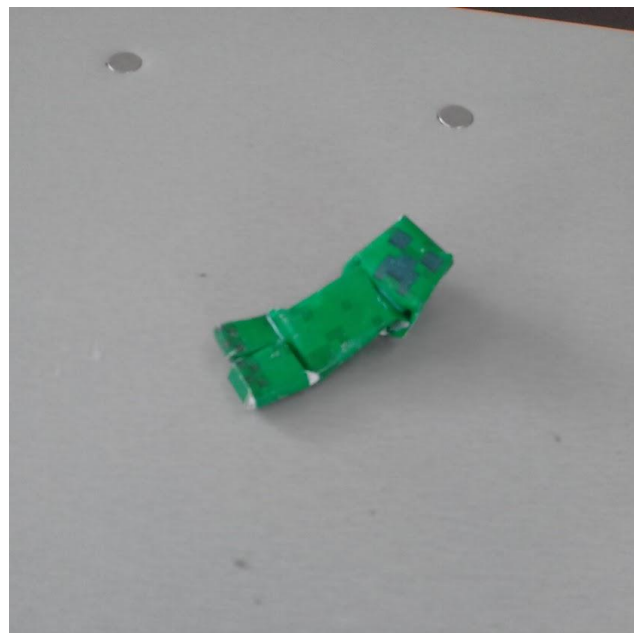
Mostrar los resultados de este mismo taller en ambos cursos resulta importante por varias razones:

- Demuestra la flexibilidad y adaptabilidad de mi amalgama de conocimientos, ya que la misma propuesta técnica (papercraft) pudo ser escalada según el nivel de los estudiantes.
- Evidencia que una buena didáctica de las artes debe priorizar el proceso y el desarrollo individual por encima del producto final “perfecto”.
- Permite reflexionar sobre la importancia de la diferenciación pedagógica en aulas con variedad de edades y ritmos de desarrollo.
- Confirma que cuando las actividades conectan con los intereses reales de los chicos (videojuegos y personajes populares), incluso los grupos con menor desarrollo motor logran altos niveles de motivación y compromiso.

En conclusión, aplicar el taller de papercraft en ambos cursos reforzó la idea central de mi práctica, la amalgama entre Artes Visuales y Diseño Tecnológico permite crear propuestas potentes, pero solo logra su pleno sentido cuando se adapta conscientemente a la etapa de desarrollo de los chicos, el curso 201, con sus mayores desafíos, fue especialmente enriquecedor porque me obligó a ser más paciente, creativo en las mediaciones y atento a las pequeñas victorias individuales, recordándome que el verdadero éxito pedagógico radica en que todos los chicos, independientemente de su ritmo, se sientan capaces y valorados en el proceso creativo.



*Ilustración 15 fotografía 13 2023*



*Ilustración 14 fotografía 14 2023*



*Ilustración 17 fotografía 15 2023*



*Ilustración 16 fotografía 16 2023*

***La Victoria Instituto Educativo Distrital***

|                        |                        |
|------------------------|------------------------|
| Nombre del Practicante | Nicolas Rozo Hernández |
|------------------------|------------------------|

|                                                                                                   |                                                                                                 |        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                     |            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|------------|
| Área                                                                                              | Artística                                                                                       | Grados | 302                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Fecha de Aplicación | 06/06/2023 |
| Eje                                                                                               | Tema                                                                                            |        | Aprendizajes Esperados                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                     |            |
| Práctica Artística y Formación de Valores a través de procesos comunicativos y proyecto artístico | Expresión personal a través del dibujo: “Mi personaje favorito”<br>Taller de cierre y despedida |        | Mediante el ejercicio pictórico se pretende que los chicos; <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fortalezcan su capacidad de expresión personal a través del dibujo, desarrollando confianza en su propia creación.</li> <li>• Afinen sus habilidades motoras finas y técnicas básicas de trazo y representación.</li> <li>• Refuercen su autoestima al compartir sus dibujos y recibir retroalimentación positiva.</li> <li>• Favorezcan los procesos comunicativos al explicar sus personajes y al recibir una versión reinterpretada de su dibujo.</li> </ul> |                     |            |

|  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cierren el ciclo de talleres con una experiencia gratificante que integre los aprendizajes de las actividades anteriores.</li> <li>• Este taller representa la culminación de la amalgama de conocimientos, pasando del volumen plastilina y papercraft a la representación bidimensional expresiva, y sirve como actividad de despedida.</li> </ul> |
|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

| Actividades Apertura                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b><i>Primer momento</i></b></p> <p><b><i>Inicio</i></b></p> <p>Previo a la sesión se consultó nuevamente a los estudiantes sobre sus intereses, como en los talleres anteriores, todos eligieron personajes de la cultura popular (videojuegos, películas y series animadas), se propuso un ejercicio de dibujo personal basado en sus gustos particulares.</p> <p><b><i>Desarrollo</i></b></p> <p>Se presentó la actividad como un espacio de expresión libre donde podrían dibujar a su personaje favorito de la mejor manera posible, se enfatizó la importancia de no tener</p> |

vergüenza de mostrar su trabajo y se reforzó la idea de que cada dibujo es único y valioso, buscando fortalecer su autoestima etapa de laboriosidad vs. inferioridad de Erikson.

### ***Materiales***

- Hojas blancas
- Lápices y borradores
- Colores (opcional para la segunda sesión)
- Mucha imaginación

## **Actividades para desarrollar**

### ***Segundo Momento***

Se realizó una demostración práctica dibujando un personaje propio para motivarlos, se mostraron técnicas básicas de trazo (línea de contorno, sombreado simple y proporciones básicas), adaptadas a su etapa de desarrollo y cuidando que la experiencia fuera gratificante y no frustrante.

### ***Tercer Momento***

Se explicó de forma sencilla una técnica básica de dibujo (trazo libre, atención a detalles importantes del personaje y uso del espacio en la hoja), se recordó que ya habían trabajado bidimensionalidad en el taller de papercraft, estableciendo una conexión clara entre los talleres anteriores y este.

### ***Cuarto Momento***

Los chicos dibujaron libremente a su personaje favorito, durante el proceso se atendieron consultas individuales y se ofreció apoyo sin imponer un estilo único, al final de la sesión se recogieron todos los dibujos.

### ***Actividad de despedida***

En la última sesión se devolvió a cada estudiante su dibujo original junto con una versión del mismo personaje realizada por mí en mi propio estilo artístico, se les explicó las decisiones técnicas tomadas (trazo, volumen, color, composición) y se les enseñó de manera práctica cómo aplicar color de forma técnica para lograr un resultado más cercano a lo que ellos imaginaban, finalmente, como regalo de despedida, les pedí que me dibujaran algo que les gustara mucho; me llevé esos dibujos y, en un encuentro posterior, les entregué la versión reinterpretada en mi estilo.

### ***Reflexión inicial de la planeación***

Este taller cierra el ciclo de las tres actividades principales, después de explorar el volumen mediante modelado (plastilina) y ensambles (papercraft), se regresa al plano bidimensional para enfocarse en la expresión personal y la confianza artística. la actividad de despedida busca dejar una experiencia emocional positiva y reforzar que el arte es un medio de comunicación y autoexpresión.

### **Reflexión sobre el Taller de Dibujo Actividad de despedida**

El taller de dibujo, realizado el 06 de junio de 2023 en el curso 302, tuvo un carácter especial al ser la última actividad de mi práctica pedagógica en el IED La Victoria, tras los talleres de plastilina (exploración del volumen por modelado) y papercraft (construcción del volumen a partir del plano), este ejercicio regresó al plano bidimensional con el propósito de cerrar el ciclo centrándose en la expresión personal y el fortalecimiento de la autoestima.

A diferencia de los talleres anteriores, donde el énfasis estaba en la construcción técnica y colaborativa, aquí se priorizó la libertad creativa y la confianza para dibujar sin miedo al juicio, muchos chicos expresaron inicialmente vergüenza o inseguridad al mostrar sus dibujos, reforzar constantemente que “no existe un dibujo feo” fue clave para crear un ambiente seguro y motivador.

La actividad culminó de forma emotiva, recogí todos los dibujos y, para la sesión de cierre, entregué a cada estudiante su dibujo original junto a una versión reinterpretada en mi propio estilo artístico, esta devolución generó gran entusiasmo, los chicos comparaban ambos dibujos, comentaban las diferencias y, sobre todo, querían inmediatamente aplicar color, en ese momento les enseñé técnicas básicas de coloreado como capas, sombreado suave y mezcla de colores para que pudieran acercar su dibujo a la imagen que tenían en mente.

Como regalo de despedida, les pedí que me dibujaran algo que realmente les gustara, me llevé esos dibujos y, días después, les entregué la versión final en mi estilo, este gesto generó un fuerte vínculo afectivo y permitió cerrar la práctica con una experiencia positiva y memorable.

### **Relación con los talleres anteriores y sentido pedagógico**

Este taller completó de manera armónica el recorrido propuesto;

***Taller de plastilina*** → exploración del volumen por adición y modelado.

***Taller de papercraft*** → construcción del volumen a partir de desarrollos planos.

***Taller de dibujo*** → expresión libre en el plano, confianza artística y cierre emocional.

La progresión permitió a los chicos experimentar tres formas diferentes de crear, modelando, ensamblando y dibujando, al final, pudieron percibir que el arte no es solo técnica, sino también expresión personal y comunicación, desde el punto de vista del desarrollo, el curso 302 (7-9 años) mostró mayor soltura en el trazo y más confianza para experimentar que el curso 201, sin embargo, en ambos grupos se observó cómo el hecho de recibir una versión “profesional” de su dibujo aumentó notablemente su autoestima y motivación según Erikson, la mediación constante y el diálogo durante el proceso fortalecieron la zona de desarrollo próximo de Vygotsky.

Esta actividad de despedida confirmó que mi amalgama de conocimientos no solo sirve para enseñar técnicas, sino también para generar experiencias afectivas y significativa, ver la emoción de los niños al recibir sus dibujos reinterpretados y su deseo inmediato de colorearlos fue la mejor evidencia de que la práctica había cumplido su propósito, dejar en ellos la sensación de que son capaces de crear, expresar y ser escuchados a través del arte.

## ***Reflexión***

### ***1. Contextualización del proceso pedagógico***

El Instituto Educativo Distrital La Victoria se encuentra ubicado en el barrio La Victoria, localidad de San Cristóbal, sur de Bogotá, se trata de un contexto socioeconómico de estratos

1 y 2, donde la mayoría de los estudiantes presentan limitaciones económicas que afectan el acceso a materiales escolares y artísticos.

Mi práctica se desarrolló en los cursos 201 (a cargo de la docente Nesly) y 302 (a cargo de la docente Astrid Carolina), el curso 201 estaba integrado por 20 chicos de 6 a 8 años, con un desarrollo motor y cognitivo propio de la primera infancia; entre ellos se encontraba un niño dentro del espectro autista, el curso 302 contaba con 30 chicos de 7 a 9 años, con un desarrollo motor más avanzado y mayor capacidad para seguir procesos secuenciales, estas diferencias en el ritmo de desarrollo influyeron directamente en la adaptación de las didácticas propuestas y en los resultados obtenidos.

Haber cursado dos licenciaturas, Diseño Tecnológico y Artes Visuales, en la Universidad Pedagógica Nacional me dotó de una herramienta poderosa, la amalgama de conocimientos, esta integración entre el pensamiento técnico, la representación espacial y la expresión artística me permitió diseñar talleres significativos, adaptados a la realidad de los niños del barrio La Victoria.

### ***¿Cómo influye este contexto en la práctica pedagógica?***

El contexto de vulnerabilidad económica implicó limitaciones frecuentes en la adquisición de materiales, para garantizar la equidad y el buen desarrollo de las actividades, aporté de mis propios recursos plastilina, papel, tijeras, pegante y otros insumos, esta decisión no solo permitió ejecutar las propuestas sin interrupciones, sino que también transmitió a los estudiantes un mensaje de compromiso y apoyo mutuo.

### ***Objetivos de la práctica pedagógica***

El objetivo central fue aplicar mi amalgama de conocimientos en el diseño e implementación de tres talleres secuenciales que permitieran a los estudiantes desarrollar habilidades motoras, creatividad, expresión personal y trabajo colaborativo, a través de las materialidades producidas y la retroalimentación constante de los chicos, pude observar cómo esta integración interdisciplinar generaba aprendizajes significativos y diferenciados respecto a otras prácticas realizadas en la misma institución.

## ***2. El enfoque pedagógico y metodológico***

### ***Enfoque utilizado:***

Se empleó un enfoque de talleres didácticos que combina una breve explicación teórica atractiva con un fuerte componente práctico y colaborativo, alineado con los principios de la Enseñanza del Arte Basada en las Disciplinas (EABD) de Eisner.

### ***Metodología aplicada:***

Cada taller inició con una motivación basada en los intereses de los chicos (videojuegos, series y películas), seguida de una explicación teórica sencilla y visual, posteriormente se desarrolló la fase práctica, esta estructura buscó mantener la atención, desarrollar habilidades motoras y fomentar la creatividad, respetando la etapa de desarrollo cognitivo de los estudiantes.

## ***3. Los aprendizajes y logros alcanzados***

### ***Desarrollo de habilidades en diseño y artes:***

Los tres talleres permitieron un progreso visible en las habilidades motoras y artísticas, mientras el taller de plastilina trabajó el volumen por modelado y el de papercraft el volumen

por ensamble, el taller de dibujo se centró en la expresión bidimensional y la confianza artística.

#### ***Impacto en la expresión personal y la creatividad:***

El taller final de dibujo generó un alto nivel de entusiasmo, los chicos dibujaron con cariño y pasión sus personajes favoritos, al entregarles la versión reinterpretada en mi estilo y enseñarles técnicas básicas de coloreado, muchos expresaron alegría y orgullo, varios chicos continuaron dibujando después de mi partida, comentándome que su interés por el arte se mantuvo más allá del ámbito escolar.

#### ***Evaluación del progreso de los estudiantes:***

Se observó una evolución clara en aquellos que practicaron con constancia, mejoría en trazos, proporciones, composición y manejo del color, aunque el tiempo de práctica fue limitado, los chicos más apasionados mostraron avances significativos, evidenciando que la motivación intrínseca es un factor clave en el aprendizaje artístico.

#### ***4. Retos y dificultades***

##### ***Limitaciones del contexto:***

La escasez de materiales fue una limitante persistente, gracias al apoyo de las docentes y a mi aporte personal, se logró mantener el suministro necesario, en el taller de papercraft, especialmente en el curso 201, la lentitud en el recorte y ensamble requirió mayor paciencia y adaptación.

##### ***Manejo de la diversidad:***

Se brindó atención diferenciada a estudiantes con necesidades especiales (espectro autista y síndrome de Down), se ofreció guía cercana, patrones más simples y acompañamiento individual sin aislarlos del grupo, logrando que todos participaran y obtuvieran mejoras sustanciales en sus expresiones gráficas.

### ***5. Interacciones con los estudiantes***

#### ***Participación:***

La participación fue alta y entusiasta en los tres talleres, en el taller final de dibujo, los niños compartían con emoción lo que estaban dibujando y pedían constantemente ejemplos de cómo lo haría yo, esta interacción generó nuevas ideas y mayor confianza en su propio trazo.

#### ***Relación profesor-estudiante:***

Al final de la práctica se había construido una relación de confianza y afecto mutuo, los chicos ya no me veían solo como docente, sino como un compañero con intereses similares, en la sesión de despedida organizaron un pequeño espacio para entregarme cartas de agradecimiento, las cuales conservo como un recuerdo valioso de que el arte puede generar cambios positivos en la vida de los chicos.

### ***6. Impacto en la comunidad educativa***

#### ***Relación con otras áreas del conocimiento:***

La amalgama de conocimientos se nutrió de dos fuentes principales: las clases de Procesos del Dibujo del docente Elkin Idarraga y las asignaturas de Expresión Gráfica del docente Leonardo Suárez, del primero tomé la expresión artística libre, del segundo, los principios de representación espacial, planos y composición, esta integración permitió explicar conceptos

como bidimensionalidad, tridimensionalidad y composición de manera concreta y significativa.

## ***7. Conclusión***

Tras varios meses de práctica en un contexto real, puedo afirmar que la amalgama de conocimientos entre Diseño Tecnológico y Artes Visuales demostró ser una herramienta potente y tangible, los tres talleres plastilina, papercraft y dibujo formaron una secuencia lógica y progresiva:

- El taller de plastilina introdujo el volumen mediante modelado directo.
- El taller de papercraft consolidó la comprensión del paso del plano al volumen mediante desarrollos y ensambles.
- El taller de dibujo cerró el ciclo centrándose en la expresión personal, la confianza artística y el cierre afectivo.

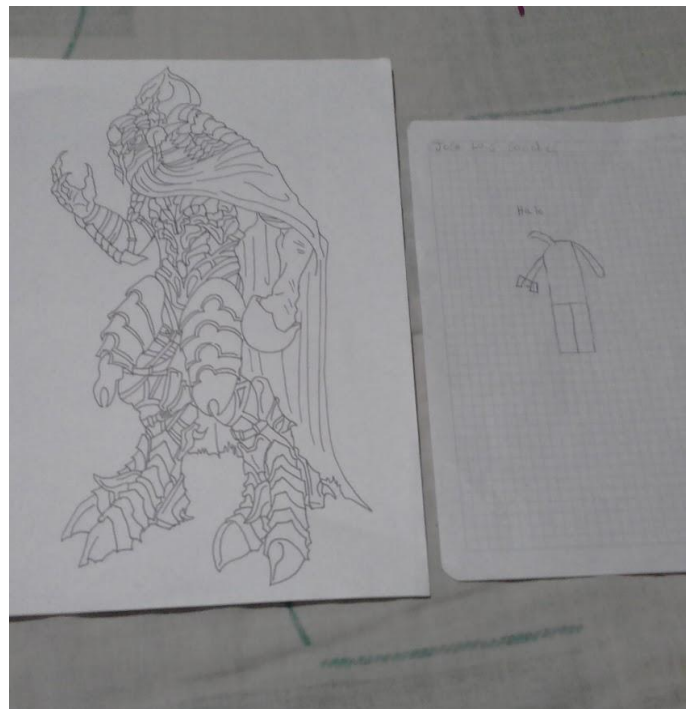
Esta progresión permitió a los estudiantes experimentar diferentes formas de crear, comprendiendo que el arte no se limita a una sola técnica, sino que puede integrar pensamiento técnico y expresión creativa, los resultados, mayor motivación, desarrollo de habilidades, mejoras en autoestima y continuidad del interés por el arte fuera del aula, confirman que la amalgama no solo fue teóricamente viable, sino que se aplicó de manera efectiva y produjo aprendizajes significativos en los niños del IED La Victoria.

Más allá de los aspectos técnicos, esta experiencia me dejó una profunda satisfacción personal, en un momento difícil de mi vida, los chicos de La Victoria fueron un gran motivante para continuar, sus sonrisas, su entusiasmo y sus cartas de despedida me recordaron el verdadero

sentido de ser docente, la posibilidad de plantar semillas que continúen creciendo mucho después de que uno se haya ido.



*Ilustración 19 fotografía 17 2023*



*Ilustración 18 fotografía 18 2023*

## Conclusiones

Después de todo el camino recorrido en este trabajo de grado desde el marco teórico que sustentó mi amalgama de conocimientos, pasando por el ejercicio de rememorar mi formación en las dos licenciaturas, hasta la sistematización completa de mi práctica pedagógica en el IED La Victoria, puedo responder con claridad, honestidad y evidencia concreta las dos preguntas que planteé al inicio del problema de investigación.

***¿De qué manera la didáctica evidencia y opera la amalgama de conocimientos en las propuestas pedagógicas implementadas en los cursos 201 y 302 del IED La Victoria?***

Los resultados indican que la didáctica actuó como el dispositivo fundamental que hizo posible materializar dicha amalgama. No se trató de una suma arbitraria de saberes, sino de una integración deliberada que se tradujo en una secuencia didáctica coherente: del modelado directo (plastilina) al paso del plano al volumen (paper craft) y, finalmente, a la expresión bidimensional reflexiva (dibujo). Esta progresión permitió articular los principios técnicos y proyectuales del Diseño Tecnológico con los enfoques expresivos y estéticos de las Artes Visuales, siempre mediada por las teorías del desarrollo infantil. Sin embargo, el proceso también reveló limitaciones: la amalgama demostró mayor efectividad cuando se adaptaba flexiblemente a las diferencias de desarrollo motor y cognitivo entre los cursos, lo que subraya que su potencia depende en gran medida de la capacidad del docente para contextualizarla.

***¿En qué medida resultan efectivas las propuestas didácticas derivadas de esta amalgama para la enseñanza de las Artes Visuales y el Diseño en educación básica?***

Los hallazgos muestran una efectividad moderada-alta, particularmente en motivación, desarrollo de habilidades motoras finas, comprensión espacial y fortalecimiento de la autoestima.

Los estudiantes respondieron positivamente al conectar los contenidos con sus intereses culturales (videojuegos, series y personajes), lo que facilitó la participación y el aprendizaje significativo. No obstante, también surgieron desafíos importantes: las limitaciones materiales, las diferencias en ritmos de aprendizaje y el escaso bagaje artístico previo de muchos estudiantes obligaron a constantes adaptaciones. Estos elementos evidencian que, si bien la amalgama ofrece un marco prometedor, su efectividad no es automática y requiere una mediación pedagógica sensible al contexto socioeconómico y cultural específico.

### **Sistematización general de resultados**

En conclusión, la sistematización confirma que la integración entre Diseño Tecnológico y Artes Visuales constituye una aproximación valiosa para la educación artística en contextos vulnerables. Sin embargo, este trabajo también revela que dicha integración no garantiza por sí sola resultados óptimos: su éxito depende de la capacidad del docente para traducir los saberes interdisciplinarios en propuestas didácticas flexibles, contextualizadas y reflexivas.

Más allá de los logros técnicos y pedagógicos, esta experiencia dejó una enseñanza profunda. En un contexto marcado por la escasez de recursos y la desigualdad educativa, el arte sigue representando un espacio de posibilidad, reconocimiento y desarrollo integral. Los dibujos, esculturas y cartas de despedida de los estudiantes del IED La Victoria no solo validan la propuesta, sino que recuerdan el verdadero sentido de la labor docente: crear condiciones para que los estudiantes se sientan capaces de imaginar, crear y ser escuchados.

## Bibliografía

- EISNER, ELLIOT W. - El Arte y la Creación de la Mente -por Ganz1912
- ELLIOT W. EISNER. Ocho importantes condiciones para la enseñanza y el aprendizaje en las artes visuales.
- El viaje de Timmy. (7 diciembre 2023) [Archivo de Video]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=LOGXciKzU6U>
- Erikson, E. H. (1993). Infancia y sociedad (traducción de la 2ª edición en inglés). Buenos Aires: Ediciones Hormé, p. 260.
- Escobar, A. (2017) *Artes Gráficas*, [Tesis pregrado, Universidad Pontificia Bolivariana].  
<https://www.passeidireto.com/es/content/133161221/artes-graficas-andres-de-la-barrera?>
- Forero, R. (2018). *ArTefactos y educación en mediart Hacia una estrategia para la enseñanza de las Artes Plásticas y Visuales*, Bogotá [Tesis de maestría, Universidad Francisco José de Caldas].  
<https://repository.udistrital.edu.co/server/api/core/bitstreams/befdf16-cbe3-48a5-b0b1-103668b947e1/content>
- Gómez, P. P. (2020). Investigación-creación y conocimiento desde los estudios artísticos. Estudios artísticos. Revista de investigación creadora, 6(8), pp. 64-83
- Gilbert, J. K. «Educación tecnológica: una nueva asignatura en todo el mundo». *Enseñanza de las ciencias: revista de investigación y experiencias didácticas*, 1995, Vol. 13, n.º 1, pp. 15-24
- Jara Holliday, Oscar. La sistematización de experiencias: práctica y teoría para otros mundos políticos – 1ed. Bogotá: Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano - CINDE, 2018.

- *Lopera, P. M. (2013). Emergencias en Arte y Diseño, hacia una concepción unitaria de la poiesis y la condición humana*, Bogotá. [Tesis pregrado, Pontificia Universidad Javeriana].  
<http://hdl.handle.net/10554/35362>
- Raquimán Ortega, P., & Zamorano Sanhueza, M. (2017). Didáctica de las Artes Visuales, una aproximación desde sus enfoques de enseñanza. *Estudios Pedagógicos*, 43, pp.439-456. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052017000100025>
- Rodríguez, A. M. (2021). *Concept Art en Videojuegos como Enfoque Didáctico de las Artes Visuales*. [Tesis pregrado, Universidad Pedagógica Nacional].  
<http://hdl.handle.net/20.500.12209/17274>
- Piaget, J. (1991). Seis estudios de psicología. Editorial Labor, p. 54. Traducción de la edición original francesa de 1964.
- Vygotsky, L. S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica, p. 133. También aparece en la edición inglesa de 1978, *Mind in Society*, p. 86
- Zulueta Yoldi, M. (2016). Diseño gráfico y arte. Hacia una historia integrada. Las tensiones entre la historia del diseño gráfico y del arte: orígenes, límites e incidencias en los estudios superiores de diseño gráfico, España. [Tesis de doctorado, Universitat Ramon Llull]. <https://hdl.handle.net/10803/368195>
- [Anexos 2](#)