

**PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA – EL REY LEÓN – UNA UNIDAD DIDÁCTICA
INTEGRADA CON LAS ÁREAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA A TRAVÉS
DEL ARTE Y LOS PROGRAMAS DE TELEVISIÓN**

Presentado por:

Nhury Pascagaza Navarro

Dirigido por: Oscar Holguín Villamil

Línea de Profundización e investigación: Ciencia, Tecnología y Ambiente

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

DEPARTAMENTO DE PSICOPEDAGOGÍA

Licenciatura en Educación Básica Primaria -LEBP-

BOGOTÁ D. C.

2024

Tabla de Contenido

1.	INTRODUCCIÓN	6
2.	Plan de Trabajo	8
	FASE 1. DESCRIPCIÓN O CONTEXTUALIZACIÓN.....	10
3.	Descripción	10
	Provocación	12
	Referente conceptual	13
	Revisión de la Literatura y aproximación teórica.....	14
4.	Objetivos	19
	Objetivo General.....	19
	Objetivos Específicos	19
5.	Adaptación del Proyecto.....	19
	Contexto y sujetos	20
	FASE 2. METODOLOGÍA.....	21
6.	Metodología	22
	Indicadores de desempeños sugeridos en el desarrollo de la actividad.....	22
7.	Recursos	22
	Temporalización.....	23
	Cronograma de actividades.....	23
	Desarrollo de los talleres del PPA.....	23
	FASE 3. EVALUACIÓN Y RESULTADOS	26
8.	Criterios, métodos o procedimientos	27
	Sobre el aporte pedagógico.....	27
	Sobre el componente artístico	31
	Sobre el Proceso de Evaluación	33
	Fotografías del Trabajo Desarrollado en cada sesión de trabajo	36
9.	Conclusiones	41
10.	Referencias.....	44
11.	Anexos	52

Índice de Cuadros

No se encuentran elementos de tabla de ilustraciones.

Índice de Tablas

Tabla 1: Cronograma de actividades desarrolladas IED Venecia	23
Tabla 2: Desarrollo de los talleres durante la práctica pedagógica en la IED Venecia.....	23
Tabla 3: Rúbrica de Registro sobre Autoevaluación de resultados	34

Índice de Figuras

Figura 1: Interacción disciplinaria que se proyecta sea el registro del Proyecto Pedagógico de Aula (PPA)	¡Error! Marcador no definido.
Figura 2: Intersección entre acciones del proceso de intervención de la Práctica Pedagógica y su implementación como trabajo de Grado	20
Figura 3: Fases o Momentos implementados para el desarrollo del Trabajo de Grado	9
Figura 4: Visualización del contexto geográfico del Colegio Venecia IED. Fuente: GoogleMaps	9
Figura 5: Fotografía 1. Árbol genealógico. Fuente: Elaboración propia. Actividad desarrollada en cuaderno durante la práctica.	36
Figura 6: Fotografía 2. La casa. Fuente: Elaboración propia. Actividad realizada con plantilla para casa plegable, los estudiantes la decoran a su gusto.	37
Figura 7: Fotografía 3. Dibujo mi comida favorita. Dibujo de alimentos y “Carita feliz con magia” un dibujo de cara feliz con marcadores neón alumbrados con luz azul, como motivación para los niños.	37
Figura 8: Fotografía 4. Dibujo comida favorita y listado de palabras. Elaboración propia.	38
Figura 9: Fotografía 5. Actividad “no me quiero bañar” Fuente: Elaboración propia. La profesora Claudia Milena Gasca y el video de la canción para bailar con los niños.	38
Figura 10: Fotografía 6. Dibujo de Simba según instrucciones. Fuente: Elaboración propia. Dibujo de Simba realizado con hexágonos, técnica Chibi.	39
Figura 11: Fotografía 7. Dibujo de Mickey Mouse según indicaciones. Fuente: Elaboración propia. Dibujo de Mickey Mouse, técnica chibi.	39
Figura 12: Fotografía 8. Niños con máscaras de animales salvajes. Fuente: Elaboración propia. Actividad con decorado y recortado de máscaras de animales salvajes.	40
Figura 13: Fotografía 9. Máscaras de animales salvajes. Fuente: Elaboración propia. Decorado y recortado de máscaras de animales salvajes.	40

Resumen

Este trabajo recoge las actividades y reflexiones obtenidas durante el desarrollo de la práctica pedagógica de profundización que debe ser desarrollada como parte de los requisitos de formación dentro del proceso formativo de la Licenciatura en Educación Básica ofertado en la modalidad a distancia desde el año 2018 por la Facultad de Educación. El trabajo tuvo concentración para su desarrollo e implementación en la Institución Educativa Distrital Colegio Venecia mediante la puesta en marcha del Proyecto Pedagógico de Aula denominado *El Rey León*, que se planeó para su implementación como estrategia didáctica a través de una estructura secuencial de talleres mediante los cuales se consiguió abordar los temas relacionados con las áreas y disciplinas del saber y del currículo de educación básica primaria sugerido por el Ministerio de Educación Nacional en los Derechos Básicos de Aprendizaje [DBA], entre ellas; lenguaje, ciencias sociales y ciencias naturales; que como disciplinas de conocimiento, encuentran enlaces pertinentes con campos como la ética o el arte y que a su vez manifiestan acciones de la teoría de la comunicación, en tanto que con las series de televisión y con las películas para niños, basadas en sus centros de interés, permiten la interacción del trabajo pedagógico con aspectos importantes para el desarrollo de los contenidos en prácticamente todas las asignaturas, además de posibilitar el aumento del vocabulario, el estímulo a la imaginación y a la creatividad, y valorar las habilidades propositivas, conceptuales y actitudinales necesarias en la escuela del siglo XXI.

Palabras clave: Infancia; Habilidades cognitivas; Educación por el cine; Artes gráficas; Necesidad de educación.

Abstract

This work gathers the activities and reflections obtained during the development of the pedagogical practice of deepening that must be developed as part of the training requirements within the formative process of the Bachelor's degree in Basic Education offered in the distance modality since 2018 by the Faculty of Education. The work had concentration for its development and implementation in the District Educational Institution Colegio Venecia through the implementation of the Classroom Pedagogical Project called- The Lion King, which was planned

for its implementation as a didactic strategy through a sequential structure of workshops through which it was possible to address the topics related to the areas and disciplines of knowledge and the curriculum of basic primary education suggested by the Ministry of National Education in the Basic Learning Rights [DBA], among them; language, social sciences and natural sciences; which as disciplines of knowledge, find relevant links with fields such as ethics or art and which in turn manifest actions of the theory of communication, while with television series and films for children, based on their centers of interest, allow the interaction of pedagogical work with important aspects for the development of the contents in practically all subjects, besides making possible the increase of vocabulary, the stimulation of imagination and creativity.

Keywords: Childhood, Cognitive skills, Education through film, Graphic arts, Need for education.

1. INTRODUCCIÓN

Durante el ejercicio de las prácticas pedagógicas en la IED Venecia en el marco formativo como licenciados en educación básica primaria, se tuvo la oportunidad de desarrollar el Proyecto Pedagógico de Aula, en adelante PPA, como iniciativa para integrar los conocimientos de varias de las áreas disciplinares mediante la exploración artística y pedagógica a través de la observación de la película “*El Rey León*” cuya audiencia es mayoritariamente infantil. Como consecuencia, por la acogida de la propuesta y de su aceptación institucional, entre las maestras en formación, que en ese momento fueron responsables de la intervención pedagógica y como autoras del trabajo, se consideró viabilidad de realizar un registro para consolidar la divulgación de la vivencia pedagógica como una memoria y de la reflexión de la praxis en la forma en que se orienta la producción académica de un recurso de artículo académico de reflexión, que a mediano plazo pudiese convertirse en una propuesta de investigación para los efectos y propósitos de desarrollo del artículo que ha sido sometido a evaluación desde una revista indexada perteneciente al repositorio de la Universidad Pedagógica Nacional.

El proyecto de aula ha pretendido crear espacios de interacción participativa entre los saberes escolares y la actividad formativa de los niños, orientada a realizar talleres acordes al cronograma establecido en el currículo base de educación básica primaria implementado en la IED Venecia para seguir las directrices del diseño curricular orientado por el MEN (DBA C. Sociales V2, 2016), para fortalecer los vínculos sociales entre estudiantes y comunidad educativa, reflexiones sobre los aspectos pedagógicos y culturales presentes en las narraciones de los personajes que las historias animadas organizan y que permiten desarrollar habilidades comprensivas en la etapa de operaciones concretas (Calderón, 2016). El trabajo desarrollado permitió identificar, contemplar y atender las necesidades de acompañamiento de niños y niñas por parte de sus padres y familiares y conocer con mayor propiedad los contextos sociales y culturales en los que se inserta la escuela, pues se realizaron actividades que evidenciaron los gustos de los estudiantes, influenciados por los

patrones de crianza y el entorno que los rodea, particularmente en este retorno al mundo de la vida en la escuela y a las clases tras el periodo de aislamiento social que se vivenció por las comunidades infantiles, que entre otros efectos, les significó enfrentarse a situaciones de maltrato y escasez (UNICEF, 2021; UNESCO, 2023; BID, 2021; OMS, 2022).

Justificación

La finalidad de los Proyectos Pedagógicos de Aula se adapta a los objetivos establecidos dentro del ejercicio educativo, a los lineamientos de la práctica, a los estándares educativos y a las directrices pedagógicas que transversalizan los diferentes saberes dentro del quehacer pedagógico, para incorporar de manera significativa los conceptos requeridos como logros en cada nivel y que a su vez complementan las herramientas que los estudiantes necesitan a la hora de resolver problemas de manera lógica y con sentido crítico; el reconocimiento de los seres humanos como sujetos políticos, sociales y con derechos y deberes dentro de su comunidad y ante la sociedad constituye una responsabilidad tanto para el estudiante como para el docente, que posibilita la proyección de los ideales para los futuros ciudadanos, pero que asume un presente participativo y propositivo, el cual se fortalece con valores y conocimientos para garantizar un liderazgo pertinente dentro de su entorno, un estudiante capaz de resolver conflictos y aportar soluciones a través de ideas innovadoras, sustentables y versátiles según las necesidades de cada espacio y comunidad.

Es así como los Proyectos Pedagógicos de Aula permiten, a los maestros poner en práctica la escucha activa para conocer los centros de interés de los niños, de la riqueza de su contexto, para reconocer las fortalezas y debilidades y transformar sus actividades laborales en verdaderos laboratorios de ciencia e investigación que motiven e involucren a los estudiantes en su completa construcción. Por su parte a los estudiantes les permite demostrar sus capacidades, exponer sus aficiones y conocer los intereses de sus compañeros para fortalecer los conocimientos de manera integrada como en una estructura de red neuronal (Lackes y Mack, 1998), en la que la interconexión refleja las relaciones entre componentes, con la idea de enriquecer a todos los participantes de manera multifuncional.

Al finalizar el Proyecto, la riqueza de las acciones didácticas apropiadas por maestros y por estudiantes pueden ser organizadas a manera de repositorio de los datos implementados durante la organización de cada encuentro, con la idea de conseguir que los registros de la experiencia sean susceptibles de estructurarse a manera de memorias de trabajo, material con el cual es posible aportar en los procesos de evaluación desde aspectos como la pertinencia en la planeación de las actividades y los conceptos aprendidos y aprovechados dentro de la vida cotidiana en la escuela, lo que permite hacer del conocimiento información aplicada. (Bruner, 1997; MEN, 1994; Fanfani, 1994)

2. Plan de Trabajo

En este apartado se señalan las fases que se desarrollaron durante el proyecto, desde su contextualización, a través del desarrollo de la metodología, para finalmente llegar a la fase de la evaluación y la revisión de los resultados, las cuales permitieron la interacción de diversas temáticas de diferentes áreas de educación básica primaria y algunos valores relevantes para el desarrollo del PPA.



Figura 1: Interacción disciplinaria que se proyecta sea el registro del Proyecto Pedagógico de Aula (PPA)

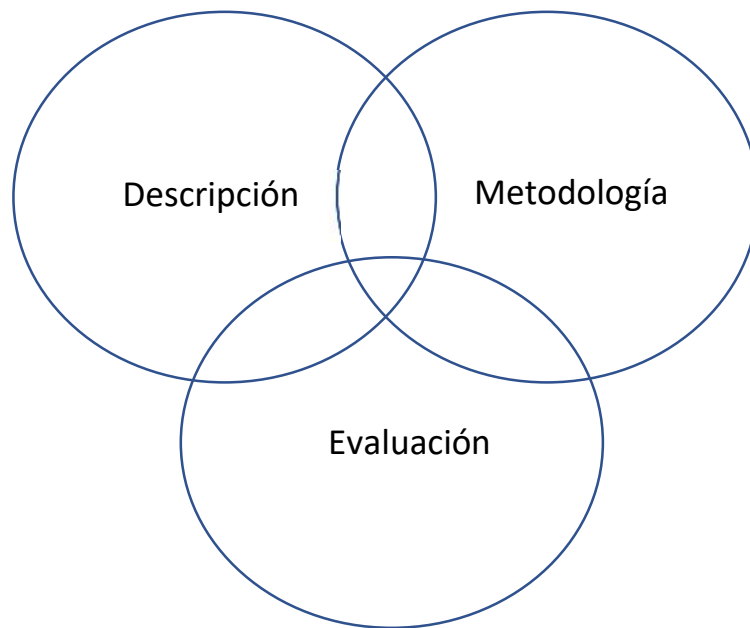


Figura 2: Intersección entre acciones del proceso de intervención de la Práctica Pedagógica y su implementación como trabajo de Grado.

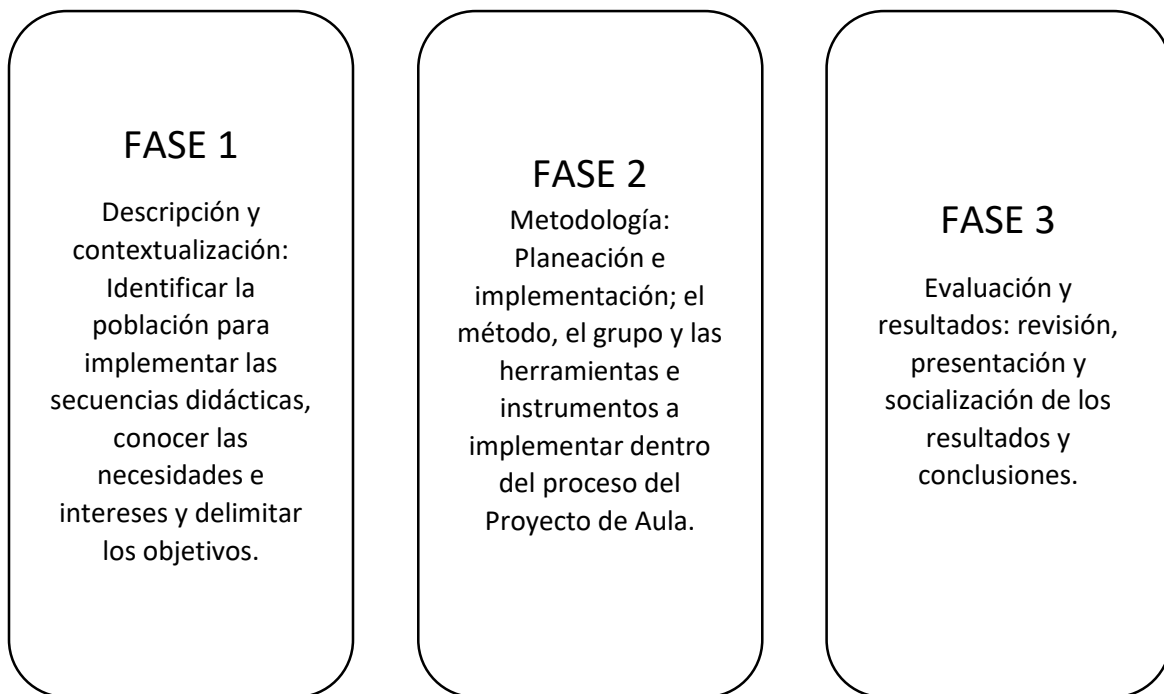


Figura 3: Fases o Momentos implementados para el desarrollo del Trabajo de Grado

FASE 1. DESCRIPCIÓN O CONTEXTUALIZACIÓN

Permite identificar la población con la cual se implementarán las secuencias didácticas, conocer las necesidades e intereses de los estudiantes y delimitar los objetivos del trabajo a realizar.

Esta fase inició durante la ejecución de la Práctica de Profundización II, que corresponde al último espacio académico de las prácticas dentro de la Universidad y realizada en la IED Venecia bajo la dirección del docente Oscar Holguín, coordinador de Prácticas dentro del programa de la Licenciatura en Educación Básica Primaria; una de las docentes que implementaron el PPA se encontraba bajo el acompañamiento de la docente titular de grado segundo Claudia Milena Gasca, quien permitió que las dos compañeras que realizaban su proceso en otros grados de la institución, pudieran implementar las actividades planeadas con los estudiantes de su grupo. Desde el semestre anterior se habían identificado algunos de los intereses de los estudiantes durante la interacción con ellos en las horas de descanso, en los cambios de clases y también mientras la maestra Claudia dictaba sus asignaturas, información que posteriormente permitió configurar algunas ideas de lo que se podría llevar a cabo para consolidar el Proyecto.

3. Descripción

La descripción se lleva a cabo a través de la contextualización, la cual consiste en la caracterización de la población por medio de un diagnóstico o de una evaluación exploratoria que posibilite identificar los problemas, necesidades, intereses y expectativas de la población donde se realizará el proyecto, en este caso los estudiantes de grado segundo de primaria de la IED Venecia; a su vez, se pretende identificar un problema que requiera apoyo pedagógico o determinar los centros de interés de los estudiantes, los cuales permitirán que el PPA se desarrolle de manera funcional, desde las acciones que fundamentan la Práctica pedagógica de las docentes en formación.

Los niveles de estrés y desatención escolar vividos por los niños durante la temporada de cuarentena por propagación del SARS Covid-19 desde 2020, han causado efectos notables de

estancamiento y en algunos casos, de retroceso en los procesos de lectura y escritura (UNESCO, PERCE, 2000, SERCE, 2009, TERCE, 2013; PISA, 2023), así como en las diferentes áreas del conocimiento; en adición al poco trabajo de motricidad tanto fina como gruesa que los estudiantes demandan en edades de las operaciones concretas (Muentes y Barzaga, 2021); que a su vez constituyen demandas del proceso formativo. Este y otros hechos de valoración social y cultural, son evidencia de cómo en la escuela se ha dificultado el avance escolar tanto curricular, como cognitivo y físico de los niños (Rosa A., García E., y. Carrillo P., 2018). Para mejorar las competencias y desempeños establecidos como mínimos, reconocidos por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia; es fundamental promover que los estudiantes se sientan acogidos en un espacio libre y propositivo donde puedan expresarse espontáneamente mientras aprenden, a la vez que consigan potenciar el logro de los conocimientos en el marco del diseño curricular básico (MEN-DBA, 2015).

De manera paralela en esta propuesta se pretende que las artes visuales constituyan un pretexto de trabajo pedagógico que con apoyo en los centros de interés (Montessori citada por Moreno, 2012); permitan que los estudiantes en el nivel de formación y desarrollo cognitivo perteneciente a la educación básica encuentren recursos concretos, pero también aquellos de tipo transmedia que en su praxis (Herrero, C., 2021), emergen para su inmersión en la escuela “como una serie de habilidades, prácticas, prioridades, sensibilidades, estrategias de aprendizaje y formas de compartir que se desarrollan y se aplican en el contexto de las nuevas culturas participativas” (Scolari, 2018, p. 17); recursos que al tomar en cuenta los gustos particulares de los niños, al conseguir que llamen su atención, con certeza consiguen que les vincule a la finalidad de aprender para la vida (Tonucci, 2018; 2016). Es este el caso del aporte pedagógico que brindan las series de televisión y las películas animadas, puesto que en su concepción brindan herramientas significativas (Novak, citado por Díaz, 2002) para el ensamble transversal de los centros de interés a partir de las preguntas que los niños formulan con respecto a los eventos cotidianos que les rodean, lo cual hace que cada espacio sea atractivo y divertido pero que la atracción que despierte sea aportada por la escuela bajo la premisa de que desde el gusto y desde la lúdica, “todos aprendamos” (“Homo Ludens” en Huizinga, 1949; Díaz, 2008, Díaz, 2001). Es así como para el presente trabajo de reflexión y como pretexto problemático de intervención en perspectiva de

investigación formativa (Restrepo, 2003), se considera problemático y necesario el proceso de intervención oportuna en el mundo de la vida de escuela, con un proyecto que integre los diferentes componentes educativos y que permita a los niños alcanzar los logros de desarrollo y conocimiento, con los que superar las expectativas de aprendizaje dentro y fuera del aula frente a las necesidades de calidad y desarrollo que hoy se imponen en el mundo.

Provocación

Los niños estaban en la hora de descanso y uno de ellos traía unas monitas de programas de televisión (reconocidos por ellos); lo cual llamó la atención de sus compañeros, entre todos comienzan a comentar acerca de los programas que veían al llegar a casa después del colegio y algunos decían que unos programas eran más chéveres que otros, unos mencionan a *Sonic*, otros a *Batman*, luego hablan de programas de TV como *La guardia del león*, que es una secuela¹ de la película “El rey león”, los niños comienzan a relatar la historia, pues en la serie, el protagonista es hijo de Simba. Originalmente, en la película el león que protagoniza la historia es el hijo de Mufasa, así que se nota una herencia de liderazgo; en esa discusión que se genera, una niña se acerca y les pregunta: *¿Cómo harán para que los muñecos se muevan en la pantalla?*,

(Tomado de Diarios de Campo Nhury Pascagaza)

El interrogante provoca que algunos estudiantes comiencen a hacer comentarios sobre los supuestos que tienen, y surgen inquietudes como:

¿Cómo hacen para que los dibujos hablen y se muevan?, ¿Por qué no todos los dibujos de los programas son iguales?, ¿Nosotros podemos hacer dibujos que se muevan?, ¿Qué animal es el más poderoso?, ¿Por qué el rugido de los leones es tan fuerte?, ¿Por qué la leona no tiene melena?, ¿Qué comen los animales de la selva?, ¿Por qué se extinguieron los dinosaurios?, ¿Quién es el rey de la selva?, entre otras.

¹ El exitoso estreno de la película El Rey León en 1994, sugiere un final muy interesante que propone el inicio de una nueva historia; la idea se retoma años más tarde y en enero de 2016 (Estados Unidos) se estrena la secuela en formato para serie de televisión llamada La guardia del León, en donde el hijo de Simba, quien fuera el protagonista de la película, se convierte en el heredero que lleva a cabo la misión de proteger la sabana; Kyon con ayuda de sus amigos bajo el mensaje de la unidad y del legado de la sabiduría le dan a las nuevas generaciones la oportunidad de disfrutar de una historia divertida y fabulosa.

Referente conceptual

Con base en la riqueza de las preguntas e inquietudes, se organiza la actividad de intervención que soporta acciones de formación intelectual e indagación por descubrimiento (Bruner, 1998; Bruner citado por Riveros y Riveros 2014), que emerge de la naturaleza y del legítimo interés por conocer nato en los niños (Sagan, 1997), las maestras de la práctica capturan los centros de interés y se adopta la pretensión de intervenir en el proceso de aprendizaje por descubrimiento (Bruner 1971, citado por Riveros, 2014), mediante el diseño de los talleres que por una parte pretendían aportar elementos de juicio para que los niños pudiesen hallar y/o construir respuestas validas a las preguntas que se formularon en el ejercicio de la clase práctica; y por otra parte, se consideró la mejor de las estrategias para conseguir la integración de saberes entre arte, ciencias y comunicación.

Esta sección del texto presenta de manera sucinta, un reporte básico de las estructuras teóricas que se considera puede orientar la construcción documental de un Proyecto de aula. Para ello se refiere el documento a la comprensión de la escuela de básica primaria desde el contexto geográfico de América Latina, en tanto que, durante la primera mitad del siglo XXI, se ha observado un creciente interés en el estudio del papel de la comunicación, el arte y las películas infantiles en la formación pedagógica. Esta aproximación conceptual del estudio pretende considerar e invitar a la reflexión sobre cómo estos elementos en interacción contribuyen al desarrollo cognitivo y emocional de los niños. En este sentido Vygotsky (2003), propone que el arte y la comunicación constituyan la fuerza del aporte que, como herramientas fundamentales en el proceso de aprendizaje, sean incorporados al diseño curricular, puesto que facilitan la internalización de conceptos complejos a través de medios visuales y narrativos.

Además, estudios recientes alrededor de las oportunidades que se abren las tecnologías digitales en la escuela y en el aula (González, 2020); han demostrado que las películas infantiles no solo entretienen, sino que también educan, en tanto que consiguen promover valores y habilidades sociales. Para los maestros en formación en el nivel de básica primaria, así como para los maestros que se comprometen con la investigación formativa (Restrepo, 2003), que habrán de

responder en lo porvenir por el diseño de materiales educativos adecuados, es crucial entender cómo integrar estos recursos en el aula para fomentar un aprendizaje más significativo y holístico. En consecuencia, la implementación de estrategias pedagógicas que incluyan el arte y el cine, desde la estructura conceptual que se aborda en esta aproximación, es posible que llegue a enriquecer el diseño curricular y a ofrecer nuevas vías para la expresión y comprensión de los estudiantes que se vinculan a la práctica pedagógica como centro de producción de conocimiento.

Revisión de la Literatura y aproximación teórica

El arte como aporte social y cultural va más allá de las galerías y los museos, es una expresión que se manifiesta en cada etapa y en cada momento de la vida, como respuesta a una estimulación social que convive a diario con los individuos. Los niveles de exposición a prácticas artísticas y a determinadas técnicas; permean e influyen notablemente a las personas en su desarrollo social, sin embargo, no es el único factor incidente en el proceso de formación y de construcción de comunidad. El espacio en donde se generan las interacciones sociales, como lo expresa Vygotsky (citado por Cole, John-Steiner, Scribner y Soubelman, 1978) con su teoría histórico-cultural, es importante para que cada individuo crezca y se familiarice con una postura, una forma de pensar y una manera de expresar (Pacífico y Pacífico, 2015). En esta perspectiva Savater (1999) respecto de la tarea cultural y sobre la dinámica transformadora del arte en el segmento social de la escuela, en donde por naturaleza se juega desde distintos roles, se pregunta: ¿En qué se parecen el juego y el arte? y su respuesta confirma el vínculo que posibilita la relación entre los dos, para dar al juego la relevancia que merece en el contexto de la estética, aquella que más que embellecer, propone para el mundo de la vida. Su respuesta reafirma también la importancia de intervenir de manera consciente en el proceso pedagógico y enuncia que el juego y el arte se relacionan, porque los niños no hacen más que aprender para después, al ser adultos, poder jugar [roles].

Esta dinámica sociocultural se encuentra relacionada tanto con el desarrollo cognitivo, como con el proceso de inserción en tanto que defiende Savater la máxima de que: “sólo juega el hombre cuando es hombre en el pleno sentido de la palabra, y sólo es plenamente hombre cuando juega” (Savater, 1999, p. 72) una manera legítima de prevalecer culturalmente. Lo anterior, es evidencia de la importancia de propiciar en la escuela espacios donde abunde la interacción de los

saberes con el arte, el juego, la ciencia y la cultura, por cuanto aquellos constituyen interacciones que estimulan la imaginación y que solidifican el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes. Por su parte Vygotsky (2003) no desvincula la importancia del desarrollo físico dentro de las expresiones artísticas; así en su libro *La imaginación y el arte en la infancia* se evidencia la participación de la gimnasia en el descubrir y explorar el conocimiento a través de las expresiones del cuerpo, como instrumento primordial para la ejecución de las ideas que surgen del imaginario previamente motivado a la creación y al contraste del conocimiento adquirido.

Schiller (2000 citado por García, 2011, p. 31), intentando clarificar la diferencia entre juego y ocio; da nociones sobre la importancia del juego como herramienta para propiciar la estética y el arte en el contexto social, categorías complementarias con las que se perciben a la manera de oportunidades de creación y contra la percepción instrumental con la que se suele ver como espacio para saciar la diversión momentánea. Algo que se perpetúa en el tejido histórico, hecho que apunta favorablemente a la percepción de Vygotsky, desde la cual también se resalta el quehacer del trabajo para propiciar la creatividad. Así, decirle a un niño que se puede “jugar en el trabajo” en estos tiempos; equivale a retroceder en los procesos de “adiestramiento” que la humanidad con tanto esmero ha adelantado. Pero para los teóricos en mención, el camino hacia el arte está en dirección hacia las iniciativas de la creación. No se trata de restarle seriedad al asunto, por el contrario, es reflexionar sobre su importancia para el desarrollo cognitivo, social y emocional de cada ser, en esencia, permitirle ser. (Dellors, 1990).

El dibujo es una actividad significativa de lenguaje expresivo, que debe trabajarse con los niños en el ambiente escolar, debido al aporte que brinda al desarrollo de las diferentes habilidades del componente narrativo (Araque; 2017). Es el espacio para expresar sus emociones y verterlos sobre una hoja, les da a los estudiantes la oportunidad para hacer “catarsis”. Es una de las actividades más empleadas por los maestros en el aula, pero generalmente la intención es subjetiva, no representa un ejercicio primordial sino más bien un “plan B” en la planeación, en caso de no tener con qué otra acción completar el horario o para regular la disciplina dentro del salón, el dibujo aparece para “salvar la patria” y no como fundamento de la comunicación espontánea de los niños como parte de su propia expresión (Munari, 2020).

En perspectiva de aportes del diseño gráfico a las dinámicas de creación de la secuencia didáctica, se abordó el trabajo desarrollado por Bruno Munari en torno de la importancia que

adquiere el arte y la expresión gráfica al desarrollo cognitivo de los niños, y para ello Bruno Munari, en su obra *El arte como oficio* de 1966 y con reedición en 2020, destaca la importancia del arte en la educación básica primaria. Para su argumentación demuestra cómo es que el arte no solo es una forma de expresión, sino también una herramienta pedagógica que prácticamente está al alcance de todos los maestros y en cualquier escuela en el mundo.

La postura de Munari es que el arte debe ser considerado un oficio de maestros (Vásquez, 2000) en tanto que las manifestaciones del arte (en todas sus expresiones) fomentan la creatividad, la observación y el pensamiento crítico en los niños. Así, de retorno a Bruno Munari, si el maestro acota las acciones pedagógicas de la expresión corporal o de la expresión gráfica a través del arte; conseguiría que los estudiantes exploraren y les posibilitaría que comprendan el mundo que les rodea de manera activa y significativa. Adicionalmente, el autor enfatiza en que el arte en el contexto de la educación primaria, ayuda a fortalecer (cuando existan) o a desarrollar (cuando no se logren evidenciar) habilidades motoras finas y a mejorar la coordinación ojo-mano, que claramente son aspectos cruciales en el desarrollo infantil.

Pero Munari no se restringe a la idea de un trabajo dirigido a la capacitación infantil sobre la importancia cognitiva del arte; mucho menos al desarrollo de técnicas artísticas; en su trabajo lo que hace es también subrayar la necesidad de que los maestros estén capacitados en técnicas artísticas para poder guiar a los estudiantes en su proceso creativo, sin embargo, de ser contrario, los resultados de aprendizaje sobre el mundo circundante, pueden anticiparse incompletos. En la perspectiva del diseño como estrategia de aprendizaje para las artes en la escuela, el autor invita a la escuela a que cree las condiciones de una educación que integre el arte como un componente transversal de fundamentación cultural, que, por ser oficio, promueve la formación integral y holística de los estudiantes que tanto se promulga en las políticas públicas de todos los países.

Afirma el autor en torno de la creación de libros para niños que:

“Conocer a los niños es como conocer a los gatos. Quien no ama a los gatos no ama a los niños y no los entiende. Siempre hay alguna señora mayor que se acerca a los niños haciendo muecas que dan miedo y diciendo estupideces en un lenguaje informal lleno de cuchicuchis y cosas del estilo. Generalmente, los niños miran con gran severidad a estas personas que envejecieron en vano; no entiende(n) qué es lo que quieren y vuelven a sus juegos simples y muy serios, a los que se entregan por completo.

[...] podréis entender sus exigencias, sus intereses, que no son sólo comer y hacer caca; el niño intenta entender el mundo en el que vive, camina a tientas, mediante diversas experiencias,

siempre curioso e interesado en saberlo todo. En ciertos casos un niño de tres años puede ya interesarse por las imágenes de un libro hecho para él; más adelante se interesará también por la historia, después leerá y entenderá hechos cada vez más complejos”. (Munari, 2020, p.70)

Los pasajes de reflexión artística, pero por sobre todo pedagógicas que aportan los autores en las secciones anteriores contribuyen a pensar desde la escuela y desde el diseño curricular en el desperdicio de las competencias artísticas y comunicativas en que se ha tornado en buena medida el desconocer las oportunidades de trabajar desde la sensibilidad del arte, en vez de ser el medio para potenciar aquellas. No es culpa de los maestros, pues desconocer algunas herramientas en la docencia es un evento cotidiano, en muchas situaciones los docentes se restringen en la participación artística porque consideran que no pueden acompañar a los estudiantes, lo cual no representa un obstáculo, pero condiciona el trabajo de los maestros que se sienten en desventaja con las herramientas.

Esta realidad de contexto permitió aprovechar fuertemente el espacio del PPA para desarrollar las actividades enfocadas en las prácticas artísticas dentro del horario escolar, no como tarea, no como material de “relleno”, sino como estrategias proyectadas más bien al fortalecimiento expresivo del lenguaje en los estudiantes. Con respecto a esto, estudios han demostrado que la interacción de los niños con los medios audiovisuales es muy frecuente (Prensky 2001, citado por Marcos y Moreno, 2020), casi que están en contacto permanente con las pantallas por lo que inevitablemente surgen algunas preguntas: ¿qué ven los niños? ¿Prefieren algún tipo de pantalla? ¿Prefieren las pantallas a otras actividades? ¿Asisten al cine?, para analizar estas cuestiones, se toma el cine como una práctica cultural y sus relaciones con la infancia, no obstante, la idea de los niveles de comprensión del cine por parte de los niños es relativizada, (Torrado, y Piracón, 2009).

Así, siguiendo a Omar Rincón (2002); es claro que los niños pueden comprender fácilmente la narrativa de las telenovelas pese a tener una estructura e historia pensada para adultos, el problema no es la capacidad cognitiva, sino los elementos que buscan su interés y una comprensión adecuada de estos elementos.

Hay divergencias entre las narrativas que propone la industria televisiva y las construcciones que los niños hacen sobre estas propuestas; según el estudio de Omar Rincón y

Natalia Calle (2002), para la industria los niños son un objetivo muy atractivo porque comparten gustos y preferencias según la edad y escolaridad, son fieles al contenido de su interés e influyen altamente el consumo de su hogar, lo que los hace vulnerables y manipulables a través de los contenidos que los medios presentan.

La riqueza que se desprende como producto de trabajar Proyectos Pedagógicos de Aula [PPA] consiste básicamente en propiciar la creatividad y la actividad estética a través de espacios que les permitan a los estudiantes dar muestra de sus saberes, demostrar sus capacidades y explotar su talento, les permite también hacer el reconocimiento propio de sus habilidades y generar conciencia sobre el impacto social que sus destrezas brindan potencialmente a su comunidad (Tonucci, 2018); antes de implementar las actividades del PPA los niños aún desconocen muchas de sus aptitudes, no contemplan muchos de sus intereses reflejados dentro de las tareas escolares y posiblemente no relacionan actividades de ocio y juego (como de entretenimiento asociados a la televisión) con las dinámicas disciplinares del colegio, pero al finalizar el proceso, los estudiantes manifiestan alegría al contemplar el conjunto de sus actividades realizadas, seguramente con la sana autorreflexión de lo que se realizó satisfactoriamente, de lo que se pudo hacer mejor, de lo que fue agradable y de lo que no lo fue, a los niños les favorece demasiado sentirse autónomos con utilidad y mostrar a sus pares, maestros y familiares sus logros alcanzados, la oportunidad para identificar su desempeño contribuye positivamente a la construcción de su autoestima y al desarrollo favorable de su identidad y de su sano desarrollo en comunidad.

Aquí surge otra necesidad, y es resaltar la importancia de los valores como son la motivación, la solidaridad, el respeto y la empatía, específicamente para desarrollar un acorde trabajo en equipo que les permita a los estudiantes interactuar con sus pares y maestros de manera colaborativa y propositiva y desarrollar o fortalecer sus capacidades y aptitudes como la resolución de conflictos, la comunicación asertiva, así como también el liderazgo, la responsabilidad, el respeto por la diferencia, la inclusión, y todos aquellos valores que fortalecen los vínculos dentro de cada comunidad; los valores son necesarios dentro del desarrollo intelectual humano tanto como la misma apropiación del conocimiento, y en la actualidad la atención oportuna a esa necesidad es imperante para superar la ruptura entre el conocimiento y la integridad de los sujetos (Gómez, T., 2010), y los estudiantes necesitan espacios de interacción que fortalezcan sus valores a la par que se desenvuelven en espacios de aprendizaje.

4. Objetivos

Con base en lo anterior, se plantean los siguientes objetivos, como metas que al finalizar el cronograma del PPA, permitan visualizar un progreso en el desarrollo estético de los estudiantes, o por lo menos, haber aportado herramientas que fortalezcan el interés por aprendizajes nuevos que, de la mano de las áreas de la educación básica primaria, les permitan a los niños materializar, de alguna manera, los conocimientos adquiridos desde las experiencia sensorial y exploratoria que aquí se ha propuesto.

Objetivo General

Promover y enriquecer espacios de aprendizaje significativo a través de la triangulación entre escenarios propios de las artes visuales, las series de televisión y las películas animadas, que permitan de manera lúdica y con base en el rigor del aporte científico, estimular los intereses de los niños como medio para fortalecer los procesos de aprendizaje en las áreas básicas del conocimiento y del currículo, y con apoyo axiológico en el desarrollo de valores como la solidaridad, la motivación, la empatía y el respeto.

Objetivos Específicos

1. Implementar las TIC dentro de las actividades planeadas para la estructura de cada taller constitutivo de la estrategia (secuencia didáctica).
2. Introducir el arte en sus expresiones en cada sección y secuencia didáctica propuestas.
3. Incorporar de forma transversal algunas temáticas de diferentes áreas de la educación básica primaria como son Lenguaje, Ciencias naturales y Ciencias sociales para complementar los contenidos del grado correspondiente.

5. Adaptación del Proyecto

Es importante abordar el espacio geográfico y cultural en el cual interactúan los estudiantes del grado segundo de primaria de la IED Venecia, el entorno que circunda su comunidad y conocer las características de la muestra seleccionada; factores importantes para conocer de primera mano algunos posibles intereses y necesidades de los estudiantes.

El mapa de la figura 2 representa la ubicación geográfica del IED Venecia sin referencia de coordenadas básicamente por desconocimiento de esa estructura topográfica y planimétrica; sin embargo contempla las principales vías de acceso y la cercanía de las principales areas y lugares con los que se intercambia población en la Localidad 6 (Tunjuelito), que es la población favorecida por el servicio educativo ofrecido por el Colegio Venecia IED, que será descrita más adelante (Ver Contexto y Sujetos).

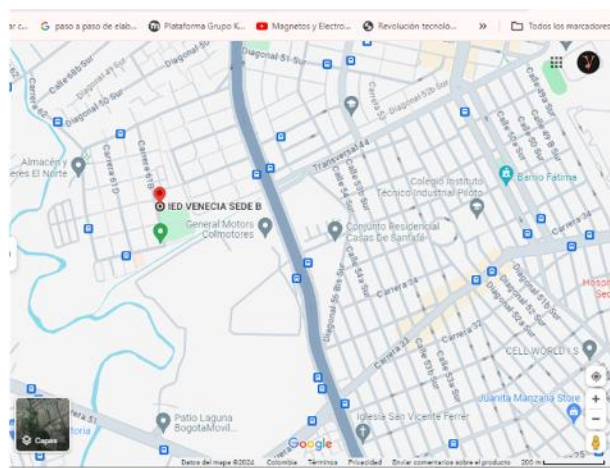


Figura 4. Visualización del contexto geográfico del Colegio Venecia IED. Fuente: GoogleMaps

Contexto y sujetos

La Institución Educativa Distrital Venecia que está en Tunjuelito (Bogotá), tiene dos sedes: A (Bachillerato) y B (primaria), donde se desarrollaron las prácticas del ciclo de profundización de la Licenciatura en Educación Básica Primaria de la Universidad Pedagógica Nacional y se implementaron las actividades del PPA con los estudiantes del grado segundo (Curso 201) liderados por la profesora titular Claudia Milena Gasca. Los niños pertenecen al grupo etario en edades comprendidas entre 7 y 8 años, geográficamente habitan en su mayoría en el barrio Venecia y algunos de ellos en barrios aledaños (Isla del Sol, Nuevo Muzú, Tejar de Ontario y

Fátima), Las familias de los estudiantes pertenecientes a los estratos 1 y 2, algunas de ellas se desenvuelven en actividades económicas informales, otras presentan signos de violencia intrafamiliar y gran parte de ellas tienen poco acceso a actividades culturales fuera de la institución.

Algunos estudiantes son hijos de madres solteras, por lo que la crianza la asume la abuela o con tíos. Esto hace que el acompañamiento en casa sea en ocasiones restringido a los cuidados básicos y no a la atención escolar. El contexto social presenta altos índices de inseguridad y delincuencia, generalmente con acciones violentas, por lo tanto, los niños y sus familias, como los maestros, están constantemente expuestos a situaciones de riesgo y los estudiantes de manera incidental, a malos ejemplos.²

FASE 2. METODOLOGÍA

Planeación e implementación; el método, el grupo y las herramientas e instrumentos a implementar dentro del proceso del Proyecto de Aula.

Los Proyectos de Aula permiten estructurar diferentes secuencias didácticas que de manera flexible se adaptan a las necesidades que caracterizan al grupo, y adaptar las herramientas adecuadas para la ejecución de las secuencias. El grupo, por su parte, en su mayoría estudiantes que ya habían estudiado con la profesora Claudia Gasca desde el grado anterior, también habían podido compartir en el espacio de Prácticas de Fundamentación V en el semestre 2022-2 con una de las docentes, se vincularon de manera favorable al desarrollo de las actividades planeadas y su participación estimuló favorablemente la implementación del PPA durante el tiempo de ejecución.

² La caracterización se realiza con la ayuda de la profesora Claudia Milena Gasca, titular del grado 201 de la IED Venecia, quien de manera cordial y diligente se dispuso a compartir sus anotaciones brindando la información relacionada con el proceso de los niños tanto a nivel académico como de su entorno social y asocia características específicas del sector económico, como por ejemplo donde se desempeñan laboralmente algunos padres de familia. También compartió diferentes problemáticas que atraviesan los niños en sus hogares. Menciona además que hay evidencias de maltrato y que es posible que algunos de los niños sufran abuso, aproximadamente el 30%, los cuales han sido remitidos a orientación.

6. Metodología

El listado a continuación corresponde a los indicadores de desempeños proyectados desde la creación y la estética que se pretenden alcanzar con las actividades establecidas Cuellar, J., Effio, M. MEN (2010) p. 19, p. 58., posteriormente, y cuyo cronograma se realizó en el tiempo previsto para los talleres; se comparte la planeación con sus respectivas evidencias.

Indicadores de desempeños sugeridos en el desarrollo de la actividad

1. Enumera y realiza secuencias y listados mientras clasifica, ordena series y reconoce las características de algunos seres vivos y sus cuerpos, a la vez que clasifica y realiza la correspondencia adecuada entre partes y funciones.
2. Participa activamente de las propuestas narrativas que combinan la literatura, el teatro, la música, la danza y la fotografía (lectura de imágenes) para generar nuevas propuestas artísticas corporales en el aula mientras amplía su vocabulario.
3. Realiza diferentes técnicas de trabajo manual como dibujo, coloreado, recortado, pegado, pintado, modelado, estampillado y también actividades del desarrollo físico como danza, teatro y expresión corporal y gestual.
4. Valora su propio trabajo, así como el de sus compañeros, familiares y maestros, con los cuales interactúa en armonía para desempeñar un trabajo en equipo satisfactorio.
5. Reconoce la importancia de los diferentes agentes y sus labores dentro de su comunidad, con la cual genera un referente social para la construcción de su propio proyecto de vida.
6. Manifiesta interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.

7. Recursos

Como base fundamental para el desarrollo del PPA se considera necesario conocer las Competencias de Educación artística, como son sensibilidad, apreciación estética y comunicación,

MEN (2010), las cuales estarán presentes durante el desarrollo de los diferentes talleres a través de la representación de los conceptos, saberes o conocimientos asimilados o inicialmente explorados para darles continuidad y trascendencia en la medida en que dichas actividades se llevan a cabo.

A continuación, se describen los recursos mínimos imprescindibles para la aplicación del PPA, la organización del cronograma con sus respectivas fechas y actividades (especificando el desarrollo de cada una) dentro de cada taller, sus condiciones y los materiales que se necesitan.

Temporalización

La siguiente tabla despliega el cronograma planeado de los talleres a realizar en determinadas fechas con los respectivos títulos o nombres de cada taller. Cabe anotar que los talleres se llevaron a cabo en su totalidad, aunque con algunas restricciones de tiempo, se planearon actividades que pudieran ser realizadas por los niños en el espacio aproximado de una hora, tiempo que la docente titular siempre respetó y su colaboración permitió finalizar el PPA completamente.

Cronograma de actividades

Tabla 1: Cronograma de actividades desarrolladas IED Venecia

Taller 1.	Taller 2.	Taller 3.	Taller 4.	Taller 5.	Taller 6.
El árbol genealógico	¿Dónde viven los animales?	Viscosos, pero sabrosos	No me quiero bañar	Bosquejos <i>chibis</i>	Adivina ¿qué animal soy?
3 de marzo	10 de marzo	17 de marzo	24 de marzo	31 de marzo	14 de abril

Fuente: Elaboración propia

Desarrollo de los talleres del PPA

Tabla 2: Desarrollo de los talleres durante la práctica pedagógica en la IED Venecia

Nombre del taller	Taller 1 EL ÁRBOL GENEALÓGICO
-------------------	----------------------------------

Fecha: 3 de marzo	
Indicadores de desempeño	Atención sostenida. Oralidad. Trabajo en equipo Escritura. Dibujo y coloreado.
Materiales o implementos	Hojas blancas, hojas de papel iris, marcadores, colores, lápices, tijeras.
Desarrollo de las actividades	1. Se dibuja en el tablero un árbol en el cual los niños ubican los nombres de los miembros de su familia, iniciando por sí mismo, en una nube con la palabra “yo” en la cual los estudiantes deben escribir su nombre, para luego ubicar de manera ascendente los padres, hermanos, abuelos, tíos y primos (en el caso de los niños que convivan en familias extendidas). 2. Cada estudiante realiza un árbol similar al del tablero, en las hojas blancas, para construir su propio árbol genealógico. Se realiza una lista de los miembros de la familia, en español y en inglés, para recordar la importancia de poner la primera letra de cada nombre en letras mayúsculas (las iniciales). 3. Como tarea: preguntar en casa los nombres de los padres, los abuelos, de los bisabuelos. Para finalizar la docente pasa por cada uno de los escritorios y les motiva con una “carita feliz con magia” para felicitarlos por su valiosa labor.

Fuente: Elaboración propia

Nombre del taller	Taller 2 ¿Dónde viven los animales? Fecha:10 de marzo
Indicadores de desempeño	Atención sostenida. Oralidad. Trabajo en equipo Escritura. Dibujo y coloreado.
Materiales o implementos	Hojas guías, colores, tijeras, hojas iris en cuadrados. Libro: Quien lo encuentra, se lo queda, de Keiko Casza.
Desarrollo de las actividades	1: Como apertura de la actividad se realiza una charla dirigida en la cual los niños conversan acerca de sus casas, las características físicas y retomando el tema del taller anterior, mencionan las personas que viven allí con ellos, es decir, pueden hablar acerca de característica de su familia, de los miembros y de las reglas que en casa se manejan. 2: Se realiza lectura del libro “Quien lo encuentra, se lo queda” de Keiko Casza (Autora e ilustradora japonesa), como espacio de reflexión acerca de los lugares en los que habitan los animales, personajes del relato, los cuales hacen parte de una entretenida historia a modo de retahíla; con ello se da el espacio para que los niños reflexionen acerca del mensaje de la lectura y también acerca de las características de diferentes animales. 3: Para finalizar la actividad los niños decoran una casa (guía) a su gusto, una vez decorada la deben recortar y armar, al pegar las partes se arma una pequeña maqueta de una casa, la cual representa el hogar de cada uno de los niños y la pegan sobre una base. Finalmente, ponen su nombre en la base.

Fuente: Elaboración propia

Nombre del taller	Taller 3 VISCOSOS, PERO SABROSOS Fecha:17 de marzo
Indicadores de desempeño	Atención sostenida. Oralidad. Trabajo en equipo

	Escritura. Dibujo y coloreado.
Materiales o implementos	Dispositivos digitales, hojas, lápices, colores.
Desarrollo de las actividades	1: Los niños en compañía de las docentes verán el fragmento de la película El Rey León, en donde el protagonista es acompañado por sus amigos a comer alimentos que no consumía. Seguido del video se dirige una charla en donde los niños comparan la escena de la película con la realidad. 2: Se realiza lectura visual de los libros “Bichos, la vida secreta de los animales” de Lucía Serrano, “Animales, en la punta de tus dedos” de Judy Nayer, en los cuales se hallan interesantes descripciones acerca de las características de vida de diferentes animales, su forma de convivir, su hábitat natural, sus medios de obtención de alimento, etc., con el fin de mostrarles a los niños ilustraciones muy cercanas a los espacios que, seguramente, no son accesibles en su entorno, a la vez que reflexionan acerca de las características de animales que sí se encuentran en su contexto. 3: Para finalizar, los niños recibirán una hoja con un dibujo de un plato, al lado del dibujo se hace un listado de alimentos saludables y de alimentos que no deben escoger y dibujan dentro del plato dibujado los alimentos saludables, preferiblemente de su preferencia.

Fuente: Elaboración propia

Nombre del taller	Taller 4 NO ME QUIERO BAÑAR Fecha: 24 de marzo
Indicadores de desempeño	Oralidad. Trabajo en equipo. Danza. Entonación y memorización.
Materiales o implementos	Dispositivos digitales Video Dispositivos de audio “Bichos, la vida secreta de los animales” de Lucía Serrano, “Animales, en la punta de tus dedos” de Judy Nayer
Desarrollo de las actividades	1.: Se realiza una charla dirigida por la docente en donde indaga a los niños acerca de cómo creen ellos que se bañan algunos animales ¿Para qué nos bañamos? ¿Todos los animales se bañan? ¿Todos los que se bañan se bañan con agua? Y todos socializan sus respuestas. Se sigue interactuando con los libros abordados el taller anterior “Bichos, la vida secreta de los animales” de Lucía Serrano, “Animales, en la punta de tus dedos” de Judy Nayer. 2: Los niños observan el video en donde se puede ver cómo es el ritual de aseo de algunos animales, específicamente el de los leones. 3: por grupos se aprenden y cantan la canción “No me quiero bañar” de Tatiana, y gana el grupo que mejor y con más energía cante la canción; finalmente deben realizar un dibujo acerca de lo que más les gustó de la actividad.

Fuente: Elaboración propia

Nombre del taller	Taller 5 BOSQUEJOS CHIBIS Fecha: 31 de marzo
Indicadores de desempeño	Atención sostenida. Escritura. Dibujo y coloreado. Reconocimiento de emociones y cómo se manifiestan.
Materiales o implementos	Dispositivos para fotos, video y sonido, lápiz y papel. Tutoriales para visualización de las maestras. Boceto para realizar chibi de Simba: Tutorial Animated Drawing: Página Animated Drawing:

Desarrollo de las actividades	1: inicialmente se realiza el boceto de Mickey Mouse, sin que los niños sepan qué personaje es, a medida que la docente realiza los pasos, los niños van siguiendo las instrucciones para hacer su propio dibujo en el cuaderno, el cual tiene como base dos círculos, uno sobre el otro, como un número 8; al poner los detalles finales los niños podrán descubrir el personaje y verificar que fácilmente hicieron un dibujo sencillo en su cuaderno, un “chibi” de Mickey Mouse. 2: para el segundo momento los niños iniciarán el dibujo con un hexágono, que corresponde al bosquejo de la cabeza del personaje de Simba, y de ahí parten las diferentes figuras que completarán el dibujo, que al final también deben descubrir. Cuando lo identifiquen, los niños le pondrán a su dibujo diferentes expresiones, según su preferencia, para hacer que sus dibujos manifiesten emoción con la expresión dibujada en sus bocetos y comentarán el porqué de su elección. 3: A través de la página de animación de dibujos <i>Animated Drawing</i>, la docente tomará algunas fotos y animará los personajes que los niños dibujaron, puesto que animar dibujos requiere de muchísimo trabajo, pero existen aplicaciones intuitivas, de uso sencillo que permiten obtener resultados sorprendentes con pasos fáciles. Si la maestra titular deja experimentar con el enlace virtual en casa, se les comparte el enlace a los niños para que puedan explorar, obviamente recomendando que los acompaña un adulto responsable.
Fuente: Elaboración propia	

Nombre del taller	Taller 6 ADIVINA ¿QUÉ ANIMAL SOY? Fecha: 14 de abril
Indicadores de desempeño	Atención sostenida. Decorado de máscaras con diferentes materiales (según elección de la maestra titular y de los niños) Creatividad y estética Valoración de las diferencias y el trabajo de sus compañeros
Materiales o implementos	Video Dispositivos de audio Máscaras impresas para decorar. Bajalenguas Materiales para decorar con relleno.
Desarrollo de las actividades	1: La maestra les comparte a los niños los diferentes moldes de máscaras de animales para que ellos escojan las que más les gusten, mientras les explica algunas de las características de los animales de las máscaras. Luego escucharán la canción “Adivinar” y deberán descubrir qué animal es: 2: Cada niño decora su máscara a su gusto, usando los materiales de forma adecuada y expresando su creatividad para darle un toque especial a su trabajo. 3: Al final de la decoración, se realiza un desfile en donde cada niño pasa exhibiendo su máscara decorada y comentando qué animal es, mencionando algunas de las características de su animal, lo que más le gusta y cómo decoró su máscara. Finalizamos con el video de la serie La Guardia del León, que muestra características de la fuerza de los leones y algunos animales cuya fuerza es admirable.
Fuente: Elaboración propia	

FASE 3. EVALUACIÓN Y RESULTADOS

Revisión, presentación y socialización de los resultados y conclusiones

El arte representa la forma más extensa y diversa de expresión, es la acción que apela de la forma más genuina al derecho de la libertad; los seres humanos a través de la historia han plasmado por medio del arte sus más profundos anhelos, sueños, experiencias y hasta sus inconformidades,

lo que les ha permitido dejar una amplia huella de corrientes expresivas y un legado revolucionario de comunicación que permanece por los siglos.

8. Criterios, métodos o procedimientos

Para realizar una evaluación de manera global a través de la evaluación sumativa con apoyo en la muestra de los productos y resultados a continuación, se describen tres apartados sobre lo que se obtiene desde el aporte pedagógico, el aporte social, el componente artístico y el proceso de evaluación, que permiten discutir acerca de las ventajas y las debilidades que se encontraron durante el proceso, así como también las valoraciones de los niños a través de las anécdotas y la manifestación de su percepción sobre las actividades por medio de sus reflexiones, las cuales le brindan un valor agregado al desarrollo de este PPA, y que pese a las condiciones de tiempo tan restringidas, han dejado un precedente para mejorar en las acciones del quehacer docente y cierto grado de satisfacción por los esfuerzos realizados, para abrazar con afecto la vocación y la profesión por cada aporte nuevo y cada enseñanza adquirida a través de esta experiencia.

Los talleres que fueron planeados dentro del cronograma de actividades del PPA se realizaron en su totalidad, lo cual permite evidenciar que la planeación con anterioridad siempre será un punto a favor en las acciones pedagógicas, sin embargo, el tiempo estimado para cada taller fue de 1 hora aproximadamente, tiempo bastante reducido para poder realizar las actividades con la dedicación y el rigor que se requiere, sumado a ello, la cantidad de niños también influye en la reducción temporal, puesto que al momento de repartir materiales, revisar las actividades, resolver inquietudes y exponer las propuestas el tiempo no favoreció completamente. A pesar de lo anterior se puede comprobar que la planeación siempre fue una fortaleza que permitió aprovechar al máximo las acciones, los recursos y el tiempo con el que se contaba.

Sobre el aporte pedagógico

El propósito de las actividades es fortalecer en los niños del grado 201 sus habilidades en todas las áreas. Lastimosamente debido al corto tiempo no se realizan algunas actividades como

inicialmente se pretende, por lo tanto se aprovechan muchos de los temas, los cuales son interesantes y llamativos, para iniciar con el tema “¿cómo se bañan los distintos animales y como se bañan los seres humanos? cada estudiante menciona las acciones ejecutadas en su rutina de baño, con agua fría o tibia, algunos no sabían cómo se bañan las gallinas, y se asombraron cuando la docente les explicó que se bañan con tierra, es muy gratificante realizar estas actividades con los niños pues sus argumentos llenos de inocencia y gracia generan un espacio de interacción sencillo y sin complicaciones que les permite a todos participar sin prejuicios ni pragmatismos. “...esta imagen escrita por Pushkin del mundo irreal

“En el calvero del bosque verdea el roble ceñido de dorada cadena que ronda el gato sabio de noche y de día: tira a derecha, canta una canción, tira a izquierda, cuenta un cuento. Es prodigiosos: allí retozan los elfos mientras las sirenas reposan en las ramas; allí en los ocultos senderos hay fieras desconocidas; allí se alza, sin puertas o ventanas, la cabaña sobre las patas de gallina.” Se puede seguir todo este relato palabra por palabra y comprobar que lo fantástico en él es solo la combinación de los elementos, pero que estos han sido tomados de la realidad.” Vigotsky. L (2003, p. 16).

Durante la realización de otro de los talleres, el tema planeado fue “*Los Chibis*”, a diferencia de sus inicios con el manga chibita que incursionó en la televisión con series reconocidas como *Doraemon el gato cósmico*, *Heidy la niña de la pradera*, *los cuentos de los Hermanos Grimm*, entre otros, se transformaron, ahora los nuevos chibitas, son más bien representaciones aún más tiernas, casi que en versión de “bebés” y se trabaja bastante la medición, la proporción, la geometría, entre otros principios de la matemática, que aunque inicialmente no se logra detallar en las competencias que se pudiesen trabajar desde esta área, está inmersa, pues durante la semana se revisa la página de *Animated Drawing*, debido a que los niños disfrutaban mucho los espacios digitales y es ese el objetivo siempre.

Previamente la docente hizo dibujos con sus hijos en casa y probando la aplicación, todos tres fascinados con los resultados, razón por la cual se avanza con la actividad, sin embargo, surge una primera dificultad y es que, aunque todos los niños hagan sus bosquejos, no se logra alcanzar a animar los dibujos de todos porque el tiempo de intervención es reducido.

Una vez sobre la marcha de las instrucciones, se les solicita a los niños que dibujen dos círculos, uno sobre otro, ellos deben adivinar qué personaje se está dibujando, entonces algunos dicen que es un muñeco de nieve, y hay estudiantes un poco acelerados que efectivamente terminan dibujando un muñeco de nieve, pero luego tienen que retomar la instrucción, hacer de nuevo dos

círculos, uno encima del otro y poco a poco ir descubriendo que es un *chibi* de Mickey Mouse, todos los estudiantes quedan felices con el resultado, se procede con el siguiente personaje, para el cual deben dibujar un hexágono, se les pregunta a los niños si saben cómo se llama esa figura, algunos dicen que es un cuadrado raro, otros que es una casa torcida, por mencionar algunos ejemplos, se les pide que escriban en el cuaderno la palabra “hexágono” y se indica que es el nombre de esa figura geométrica de seis lados, posterior a ello se les pide que dibujen dentro del hexágono en la parte inferior centrado otro hexágono pero más pequeño, será el hocico del personaje, se les menciona a los estudiantes que en el caso de los leones también se puede hablar de las fauces.

Debajo del hexágono grande deben hacer el dibujo de una herradura, que serán las patas delanteras, y a los lados de la herradura deben dibujar dos óvalos, uno a cada lado, serán las patas traseras, se ponen los detalles, las orejas, los bigotes, los ojos, la cola y los niños comienzan a adivinar “es un gato, un perro, un tigre, no, un león, es Simba...” Los niños están felices, porque pudieron dibujar su propio *chibi* de Simba, sin calcar y sin dificultad, entonces llevados por el entusiasmo realizan un coloreado perfecto, a todos se les califica la actividad 100/100. Solamente, alcanza el tiempo para sacarle foto al dibujo de Mickey en el tablero y animarlo en *Animated Drawing*, pero los niños están felices porque hicieron unas obras de arte bellísimas, por lo que no se dan cuenta de que no se alcanza a tomarle fotos a todos sus dibujos. Se llevan una “carita feliz con magia” y se van satisfechos a su descanso. En esta actividad se reforzó geometría, matemáticas, técnicas del aprestamiento y dibujo. Resulta impresionante la emoción que manifestaron los niños al ver el dibujo hacer diferentes movimientos.

(Tomado de Diarios de Campo Nhury Pascagaza)

Sobre el aporte social

La familia fundamenta el lugar de construcción de los valores, la confianza y la identidad, en este se complementa y acompaña el crecimiento de cada individuo para integrarlo a la sociedad, sin embargo, a veces es cuestionable si en verdad el hogar es el lugar en donde los niños están

seguros, esa seguridad se ve vulnerada con tantos casos de violencia intrafamiliar y de abuso sexual, nadie sabe qué acontece tras la puerta cerrada, en donde las amenazas son el pan diario y los niños no son escuchados, es más, ellos no hablan de lo que les puede aquejar puesto que se supone que lo que hacen los adultos es lo correcto; se llega a reflexionar hasta qué punto es benéfica para los niños la obediencia, es decir, un abusador va a intentar persuadir a un niño (su víctima) con el argumento de que debe ser obediente o estará en problemas, y el niño a su vez accederá pensando en que obedecer a las peticiones del agresor es lo correcto, como un acto de obediencia en inocencia. UNICEF (2014).

Es necesario tener una madre o un padre sanos mentalmente, así podrán evitar que los niños sean abusados al hablar claramente y hacerles saber que siempre creerán cualquier cosa que los niños les cuenten, pero un padre o una madre que tiene problemas personales, mentales, de adicción y/o de alcoholismo no podrá evitar que sus hijos corran peligro, es más, representan el mayor peligro para esos hijos, entonces, la pregunta es ¿A dónde va dirigida la ayuda? ¿Será que también es responsabilidad de la escuela educar a los padres, madres y cuidadores? Eso puede ser la solución, pero el problema es que cuando se convoca una escuela de padres asisten solo los padres y madres comprometidos, los que tienen serios problemas de crianza son los ausentes.

Hacer el árbol genealógico es una actividad que me permite visualizar las personas con las cuales se cuenta dentro de la familia, los niños que no viven con su papá no lo pusieron, no tuvieron inconvenientes al realizar su árbol sin papá, y no porque no exista el afecto, al contrario, se percibe en sus gestos cierta decepción, la frase “*tengo papá, pero no vive conmigo...*” permite inferir su frustración. Una madre soltera, que debe ser papá y mamá a la vez, que no puede quedarse en casa porque debe salir a buscar el sustento diario obligatoriamente, tiene que dejar a sus hijos con la abuela, en el mejor de los casos, o en otros menos alentadores en manos de terceros que no dan los mejores ejemplos o que no prestan la misma atención que la madre le daría a sus hijos en casa, es difícil evitar que los niños no estén expuestos a demasiados peligros, desde tener accidentes en la cocina o hasta ser influenciados por malas amistades en la calle. Cada ser humano es único, por ende, tiene su propia historia, y cada familia también la tiene. Por eso al realizar esta actividad en el IED de Venecia, los niños de esta institución se integran y hacen intercambios de preguntas entre ellos, como, por ejemplo: ¿cuántos hermanos tiene?, ¿con quién vive? etc.

Observan los dibujos de sus compañeros, se asombran y ríen entre ellos, algunos comentan acerca de quiénes fueron sus abuelos, otros no comentan nada, de pronto sus padres o su familia cercana no son muy expresivos, igual es un momento en que algunos niños expresan sus sentimientos, algunos se ven felices y otros muestran su tristeza al recordar y comentar sobre algún ser querido que ya no está con ellos (Vigotsky, 2003).

En la misma vía del reconocimiento del hogar nos cuestionamos sobre la manera de incorporar al PPA el cuidado del cuerpo pero desde otro campo que al mismo tiempo se relaciona con la caracterización que los niños han realizado de algunos seres vivos, sus cuerpos, partes y funciones, es así, como luego de ver una escena de la película “El rey león” ellos fácilmente identifican que lo que prueba Simba a pesar de no ser lo que comúnmente come le resulta ser saludable; el enfoque de esta actividad permitió que ellos analizaran qué alimentos son más comunes en su cotidianidad, qué es lo que más les gusta y si es saludable o no. En este punto, también se involucran algunos temas de las matemáticas mediante una lista en donde los estudiantes clasifican y ordenan los alimentos, se fortaleció el tema de la cadena alimenticia teniendo en cuenta el conocimiento previo que poseen de su clase de ciencias y la alimentación saludable como parte del autocuidado.

Pese a las condiciones de tiempo reducido, se realiza lo planeado, el problema es que solamente se cumplió con la mitad de la actividad, al igual que en la NASA, se tiene el tiempo cronometrado para cada maniobra.

(Tomado de Diarios de Campo Nhury Pascagaza)

Sobre el componente artístico

Dentro del desarrollo de los PPA existe un parámetro de trabajo llamado Hilo Conductor, que corresponde a la coherencia dentro de las actividades y a la interconexión temática que puede tener diferentes aspectos a trabajar pero involucra siempre la misma secuencia y transversalidad de todas las áreas, razón por la que se estableció que trabajar el hogar o la vivienda y el árbol genealógico, es una manera efectiva de brindar secuencia a los temas de la familia, esto resulta interesante para los niños porque no separa las actividades y les ayuda a recordar lo que se viene

trabajando. Se planeó continuar la línea temática lo cual se logró, se hicieron algunos ajustes de planeación sobre los materiales para trabajar, lo cual no fue obstáculo para la ejecución, se cumplió con lo establecido y se aprovechó el tiempo al máximo, no sobra espacio nunca, quizá el tiempo se excedió un poco al emplear unos minutos del descanso de los niños, pero ellos finalizan felices las actividades.

En un colegio distrital se podría pensar que el enemigo principal son los recursos materiales, pero si se es recursivo se puede emplear cualquier tipo de material, modificar su uso, alternar los espacios, explorar materiales de la cartuchera de los niños para hacer de cada espacio y recurso un momento especial. los niños reconocen lo que significa el hogar y la familia y relacionan sus conocimientos previos con el primer taller y con las ideas que se presentan en este siguiente paso del proceso, lo cual quiere decir que la secuencia ha capturado su atención. El trabajo de motricidad fina y gruesa al decorar, recortar y pegar el modelo de casa permitió evidenciar que ellos trabajan a gusto estas manualidades, siguen el hilo conductor y a la vez apropian y construyen el concepto de hogar mientras comprenden “dónde viven los animales”.

Los niños tienen claro que, así como el ser humano tiene familia los animales también, los describen con sus características, son muy perceptivos, adicional a esto, ellos inician la siguiente actividad recordando el tema anterior, con expectativa prestan atención a las indicaciones de sus profesores, para realizar los trabajos del día, dibujan y arman la casa, con estas actividades se busca un mejor desarrollo de la motricidad fina y gruesa. Con anterioridad se habían preparado las máscaras para que los niños las decoren, así que ya se nota el entusiasmo en ellos por compartir en esta actividad. El salón de clases es el lugar en donde el maestro puede compartir y crear conocimientos sin ser juzgado, eso sí, si lo que ejecuta lo hace con responsabilidad y dinamismo (Magallanes, Y., Donayre, J., Gallegos, W. y Maldonado, H., 2021).

Esta actividad enriqueció el esquema de autonomía para desarrollar los contenidos y disciplinas, para el desarrollo del pensamiento crítico, mientras los niños procedieron con criterio de selección al elegir la máscara de su preferencia, lograron identificarse con el animal representado; se dispuso de varios modelos de animales, un tigre, un león, un elefante, un zorro, entre otros. Por el gusto e interés que cada modelo despertase en los niños, se decoró la máscara y se contó con el apoyo de las profesoras titular y en formación para adecuar detalles en la estabilidad de las máscaras. Llama la atención un hecho, y es que, ese mismo día los niños estaban agrupados

en mesas de trabajo y no individualmente como normalmente se encuentran, lo que permitió aprovechar el momento para hablar sobre manadas y clanes; al tomar las fotos hay un grupo de leones y tigres, otro de zorros, un dúo de elefantes y otro de cebras con elefantes.

(Tomado de Diarios de Campo Nhury Pascagaza)

Sobre el Proceso de Evaluación

La evaluación corresponde al nivel propositivo en cada actividad realizada por los niños, lo que permite valorar sobre la marcha y, según cada taller toma lugar, cada puesta en escena la cual es enriquecida con sus intervenciones, como seres culturales, la interacción comunicativa con el otro adquiere mayor significado, lo que se traduce en conocimiento (De Zubiría, J., 2006). El trabajo en equipo, el análisis, el trabajo individual y la creatividad son cruciales como aporte durante la implementación del proyecto, por último y no menos importante, la participación del lenguaje, la estética narrativa propuesta por los niños es de los mayores logros que se pueden obtener al propiciar un espacio de aprendizaje como este (Cisternas, C. y Droguett, Z., 2014).

En los diferentes seminarios de capacitación para maestros y voluntarios en diferentes instituciones como La *Asociación Afecto* contra el maltrato infantil, el ICBF, entre otras, se menciona que la forma más efectiva de proteger a los niños es hablar con ellos acerca del abuso y de la forma como éste se puede evitar, que sepan por medio de sus propios padres y madres (adultos responsables con salud mental) que existen peligros, que no se debe permitir por nada del mundo que otras personas, cercanas o desconocidas les hagan sentir incomodidad, lo cual ya se sobreentiende como abuso (UNICEF, 2021), al menos los profesionales educativos deben tener bases sólidas en políticas públicas que favorezcan el desarrollo y la protección de los niños con los que desarrollan su profesión (Posada, Á., Gómez, J., & Ramírez, H., 2008).

Así mismo, se promueven espacios de crianza positiva y humanizada para prevenir el maltrato intrafamiliar, lo cual puede llevarse a cabo con el verdadero conocimiento acerca de lo que es el maltrato y las clases de maltrato que existen, por ejemplo, maltrato prenatal, maltrato por negligencia, maltrato por abuso sexual, maltrato psicológico y el maltrato físico (Faura, F. J. S., 2009); el maltrato infantil comprendido como un problema mundial que está condicionado por diferentes mitos y creencias culturales que median las prácticas de corrección dentro de la crianza

(Santana, R., Sánchez, R., y Herrera E., 1998), y que afecta directamente la interacción de los niños con su entorno, su desarrollo personal y social, y su aprendizaje.

Adicionalmente, es necesario delimitar los espacios en donde las competencias de las diferentes áreas de la educación básica primaria se entrelazan, es decir, en este punto de la ejecución del PPA, las diferentes intervenciones deben haber fortalecido las competencias escritural, verbal, propositiva y narrativa del lenguaje, así como haber tallado el esquema social de la ética incorporada a los espacios de convivencia con la diversa interacción de los valores, haber expuesto los factores predominantes de las ciencias naturales como las características de los seres vivos y las funciones que su fisionomía les permite realizar *“el lenguaje juega un papel fundamental en una mente formada socialmente”* (Villalobos, J., 2007, p.2); todo lo anterior percibido a través de la estética y la realización de diversas técnicas de aprestamiento motriz, actividades que privilegien las matemáticas como incorporar principios de ordinalidad, correspondencia uno a uno, aspectos geométricos en el diseño y ejecución de planos y dibujos a escala y con cuadrícula, todo ello interrelacionado y estructurado de modo que los niños se apropien del aprendizaje y fortalezcan todas las competencias dentro de cada actividad y posteriormente en el desarrollo del resto de sus actividades.

Tabla 3. Autoevaluación de resultados

Tabla 3: Rúbrica de Registro sobre Autoevaluación de resultados

SEMÁFORO DE CALIFICACIÓN	MÁXIMO	ALTO	PUEDO HACERLO MEJOR
ARTE Y CREATIVIDAD	26	4	1

PALABRAS			
NUEVAS QUE	26	4	1
APRENDÍ			
EXPERTO DE LA	19	8	4
NATURALEZA			
RESPETO Y			
VALORO MI	28	1	2
COMUNIDAD			

Fuente: La autoevaluación corresponde a un modelo diseñado por la profesora Claudia Milena Gasca, maestra titular del grado segundo en el colegio IED Venecia, que apoyó la práctica de las docentes que implementaron el PPA en el semestre 2023-1.

Dentro del proceso de valoración que se implementó en el proceso de evaluación, es de notar la participación de los 31 estudiantes que conformaron el curso durante el año 2023, y quienes en el taller de autoevaluación diligenciaron en su totalidad la rúbrica tras la explicación de la docente; la mayoría de las evaluaciones seleccionaron la calificación máxima de desempeño por el trabajo realizado durante la implementación del proyecto, lo que permite ver que los niños apreciaron positivamente su participación en las actividades.

Esta actividad de autoevaluación se realiza de acuerdo con la planeación del cronograma como taller de cierre, y permitió observar diferentes situaciones de carácter pedagógico que no fueron contempladas desde el inicio, especialmente porque no se contaba con trabajar actividades del área de matemáticas; la rúbrica se diseña bajo una propuesta que la maestra titular sugiere luego de vincularse con un proceso formativo para los docentes que trabajan en el sector público, y al poder participar, nos comparte su propuesta de forma oral, que posteriormente es ajustada en la tabla conforme al objetivo establecido.

Al explicar a los estudiantes la tabla de autoevaluación y cómo debe diligenciarse (lo que suena bastante formal para grado segundo) con caritas, según consideren, fue su desempeño en las actividades y lo que lograron aprender, notamos interesante que algunos niños ponen caritas en más de un ítem de calificación, lo que altera los resultados finales, es decir, asistieron a la jornada de clases 31 estudiantes, por cada hoja de autoevaluación debe haber 4 caritas y algunos niños

dibujaron más, luego fue necesario hacer la claridad para corregir el ejercicio y poder realizar la actividad conforme se había estipulado.

Durante las prácticas en el IED Venecia no se trabajaron tablas de doble entrada, uno de los motivos por los cuales los niños no comprendían la instrucción, y el grado de dificultad aumenta cuando se solicita calificar en orden descendente, en las tablas de doble entrada las actividades propuestas permiten la combinación de información, mientras que en la rúbrica el estudiante debe dar un valor mayor a la primera columna seguida de los ítems, y si es el caso, calificar descendente, de la mayor calificación a la menor. Hubiese sido muy interesante y constructivo haber trabajado con los niños algunas tablas de doble entrada o tableros lógicos, tal vez haber podido trabajar anticipadamente con un tablero de Astucia naval hubiera sido pertinente, pero será en otra ocasión. Se le pudo mencionar la actividad a modo de sugerencia a la maestra titular, quien agradece los aportes y también comparte sus saberes sin problema alguno.

(Tomado de Diarios de Campo Nhury Pascagaza)

Fotografías del Trabajo Desarrollado en cada sesión de trabajo



Figura 1: Fotografía 1. Árbol genealógico. Fuente: Elaboración propia. Actividad desarrollada en cuaderno durante la práctica.



Figura 2: Fotografía 2. La casa. Fuente: Elaboración propia. Actividad realizada con plantilla para casa plegable, los estudiantes la decoran a su gusto.



Figura 3: Fotografía 3. Dibujo mi comida favorita. Dibujo de alimentos y “Carita feliz con magia” un dibujo de cara feliz con marcadores neón alumbrados con luz azul, como motivación para los niños.

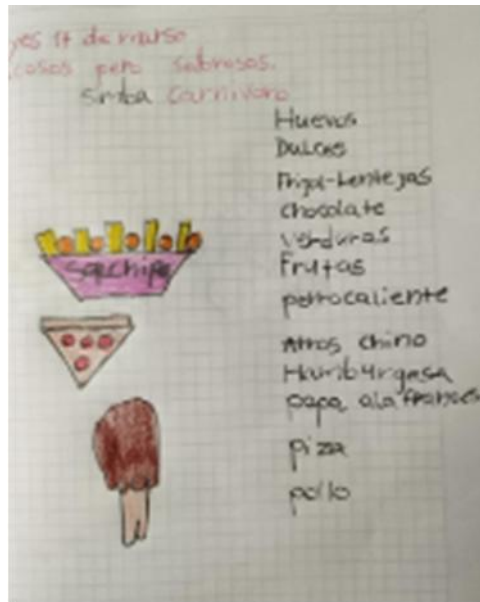


Figura 4: Fotografía 4. Dibujo comida favorita y listado de palabras. Elaboración propia.



Figura 5: Fotografía 5. Actividad “no me quiero bañar” Fuente: Elaboración propia. La profesora Claudia Milena Gasca y el video de la canción para bailar con los niños.

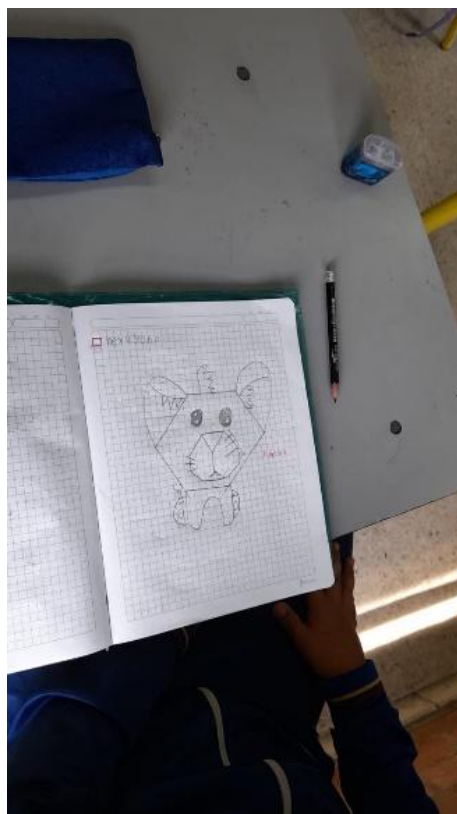


Figura 6: Fotografía 6. Dibujo de Simba según instrucciones. Fuente: Elaboración propia. Dibujo de Simba realizado con hexágonos, técnica Chibi.

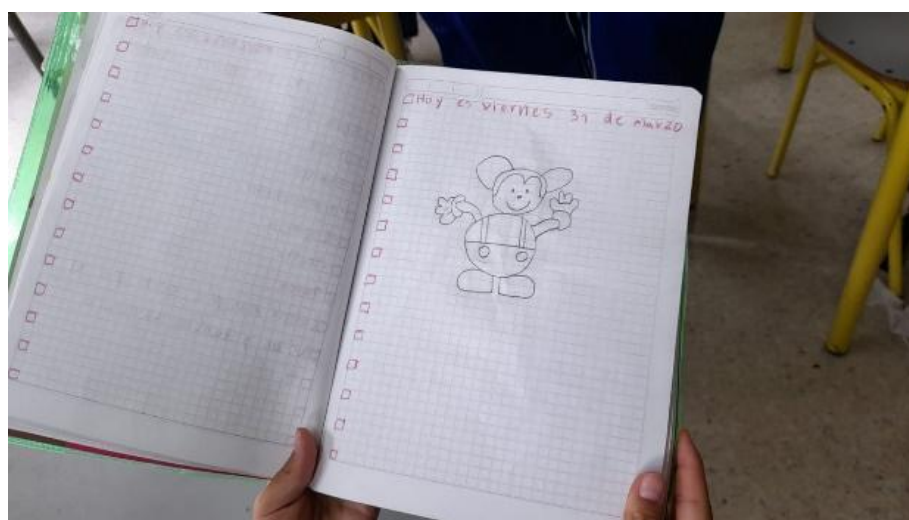


Figura 7: Fotografía 7. Dibujo de Mickey Mouse según indicaciones. Fuente: Elaboración propia. Dibujo de Mickey Mouse, técnica chibi.



Figura 8: *Fotografía 8. Niños con máscaras de animales salvajes. Fuente: Elaboración propia. Actividad con decorado y recortado de máscaras de animales salvajes.*



Figura 9: *Fotografía 9. Máscaras de animales salvajes. Fuente: Elaboración propia. Decorado y recortado de máscaras de animales salvajes.*

9. Conclusiones

Para los docentes es gratificante que los niños tengan procesos de aprendizaje motivados, esta experiencia fue algo nuevo y cumple con el objetivo de propiciar espacios de expresión (Chacón, O., y Fernández, A. 2013), para alcanzar una mejor convivencia y potenciar sus conocimientos.

Las reflexiones a las que se puede llegar con el desarrollo del PPA constituyen la reconstrucción de la experiencia y en términos de Shön (2000), a la reflexión de la praxis; por ello son la citación de las vivencias de maestras y de estudiantes en el desarrollo de la práctica, de manera posterior a su culminación en el segundo semestre de 2023. Son tomadas del diario de campo elaborado luego del desarrollo de cada taller y constituyen el insumo de evidencias para aportar al espacio académico de la Práctica de Profundización II, el cual se llevó a cabo durante el semestre 2023-1, como espacio curricular de la LEBP y que permitió la intervención pedagógica con el PPA en la Institución educativa distrital Colegio Venecia.

Tradicionalmente se afirma que la educación inicia desde el hogar, aunque muchas veces no; hay circunstancias diversas, por ejemplo: buenos padres que educan a sus hijos enseñándoles buenos modales, cuidados del cuerpo, hábitos alimenticios y por otro lado padres ausentes o virtualmente presentes que recurren a cualquier método de distracción para no compartir tiempo de calidad con sus hijos. Se decía que antiguamente la alimentación era saludable porque el aire y la tierra no estaban contaminados, las condiciones ambientales actuales son diferentes y no muy favorables; las actividades que se trabajan en el PPA integran temáticas de diferentes materias y hay muchos temas por tratar y hablar con los niños, ellos debaten sobre muchas situaciones con argumentos, en esta actividad, por ejemplo, a través de la película aprenden que hay alimentos benéficos para nuestro organismo, que el trabajo en equipo surte muy buenos resultados, que los valores como el respeto, la motivación, la empatía y la generosidad son necesarios dentro de su propia comunidad para fortalecer desde allí la sana convivencia y de esta manera poder garantizar su propia seguridad y la de las personas que hacen parte de su entorno, ya sea familiar o social, en sus hogares, escuelas, y demás espacios públicos que frecuentan.

El trabajo de implementación por proyectos de aula explora de manera experimental (por efecto de la vivencia in situ; no porque haya sido una prueba de tipo experimental) un conjunto de acciones de la maestra en formación que a manera de futuros estudios, podrían constituir las categorías principales de estudio sobre la importancia del uso de tecnologías digitales en el aula, como herramienta y como discurso complementario a las acciones desarrolladas en la etapa analógica (en la implementación de recursos básicamente de naturaleza física y fáctica): como mediación en el desarrollo del proceso de comunicación entre estudiantes y docentes en los niveles de educación básica primaria, como soporte interdisciplinario para el desarrollo de contenidos en los ambientes de aprendizaje que mejor se adapten a las características de los niños del IED Venecia, como herramienta para la ejercitación y resolución de actividades, y como recurso para la creación y experimentación en la producción de materiales multimodales. Estas categorías se tendrán que estudiar e implementar en el mediano plazo dentro del diseño curricular de la Licenciatura en Educación Básica Primaria y deberán ser desarrolladas a partir de observaciones de campo que proporcionen un marco teórico eficiente para entender mejor cómo las tecnologías pueden enriquecer la enseñanza de Lengua y Literatura en los niveles de educación básica primaria.

Este estudio es relevante para la comunidad educativa, puesto que ofrece una visión detallada de las prácticas actuales de los maestros en formación y propone la estrategia del diseño de material pedagógico para integrar de manera efectiva los escenarios de las artes, la literatura y el cine, como expresiones de la cultura que se hace explícita en el currículo escolar pertinente (Cruz, 2009). El ejercicio de investigación abordado subraya la importancia de la creatividad y la reflexión crítica en el uso de los campos del saber escolar y las manifestaciones más humanas; la sensibilidad educativa, como estrategias para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Finalmente, tres aspectos importantes para destacar son el aporte pedagógico, el aporte social y el componente artístico que adquirió el ejercicio de intervención (mencionadas anteriormente), esta trilogía sistematiza y fundamenta la importancia en la ejecución de este PPA, la cual se ha encargado de nutrir la praxis pedagógica y mostrar nuevos esquemas de trabajo en el aula, cimentados en la sana construcción del tejido social y los territorios de aprendizaje en paz (Dellors, J. 1990), lo cual fundamenta en sentido estricto la importancia de sincronizar el desarrollo del aprendizaje y el desarrollo integral de cada ser humano; un estudiante que se considera brillante

en todas sus acciones académicas pero que no manifiesta la presencia de los valores y su aplicabilidad en la cotidianidad, no corresponde con el perfil del estudiante que la educación promulga, simplemente se convierte en un instrumento que aporta a la construcción de conocimiento desde la desconexión humana que tanto se critica en cuestiones de la ética y el profesionalismo, y en ese sentido, las tecnologías tendrían una evidente ventaja sobre los sujetos “desprogramados” de valores, porque si la analogía cabe aquí, las máquinas se permiten programar incluso en sus conductas, pero un ser humano que carece de valores, también carecerá de sentido común y de las virtudes humanitarias que caracterizan a los líderes y a los grandes personajes que solidifican el desarrollo de la sociedad (Gómez, T., 2010).

10. Referencias

- Araque, O. (2017). *El dibujo, lenguaje expresivo de los niños* [Universidad Pedagógica Nacional].
<http://repositorio.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/9901>
- Brunner, J. (1998). *Realidad Mental y Mundos Posibles*. Editorial Gedisa.
- Brunner, J. (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Madrid: visor.
- Calderón, R. (2016). *La importancia del lenguaje y el aprendizaje en el desarrollo del niño*. Edu.pe. <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/1147/1093>
- Calle, N. y López, L. (2002). En: *Televisión infantil: voces de los niños y de la industria televisiva*. In *Convenio Andrés Bello*.
- Chacón, O. y Fernández, A. (2013). *El lenguaje y los procesos interculturales en las políticas educativas de la globalización*. Unirioja.Es.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5249991>
- Chamorro, M. (2023). *Didáctica De Las Matemáticas*. España.
<https://archive.org/details/chamorro-m.-a.-didactica-de-las-matematicas>
- Cisternas, C. y Droguett, Z. (2014). *La relación entre lenguaje, desarrollo y aprendizaje desde la teoría sociohistórica de Vygotsky*. Scielo.Cl. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-48832010000200002&script=sci_arttext
- Cole, M., E. al C., John-Steiner, V., y Scribner y Souberman, E. (n.d.). *LEV S. Vygotsky*. Edu.Ar. from https://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA_Vygotsky_Unidad_1.pdf
- Contenidos para aprender*. (n.d.). Edu.co. De: <https://colombiaaprende.edu.co/contenidos-para-aprender>

Creswell, J. W. (2013). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.

Dellors, J. (1990). *La educación encierra un tesoro*. Biblioteca Digital UNESCO.

De Zubiría Samper, J. (2006). *Hacia una Pedagogía Dialogante*.

Díaz, H. Á. (2001). *El desarrollo de la Función Lúdica en el Sujeto*. Cencad.

Díaz, H. Á. (2008). *Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica*. Cooperativa Editorial Magisterio.

Díaz, J. (2002). *Los mapas conceptuales como estrategia de enseñanza y aprendizaje en la educación básica: propuesta didáctica en construcción*. Redalyc.org.
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601811.pdf>

Duarte, A., y Omaira, R. (2017). *El dibujo, lenguaje expresivo de los niños*. Universidad Pedagógica Nacional.

Fanfani, E. (1994). Escuela y socialización. En: Elichiry, N. M. *El niño y la escuela: reflexiones sobre lo obvio*. Buenos Aires: Nueva visión.

Faura, F. J. S. (2009). *Promoción del buen trato y prevención del maltrato en la infancia en el ámbito de la Atención Primaria*. Isciii.Es.
https://scielo.isciii.es/pdf/pap/v11n41/8_previnfad.pdf

García, B. (2011). *La teoría estética del juego. De Schiller a nuestros días*. Academia.edu.

Gómez, T. (2010). El nuevo paradigma de la complejidad y la educación: una mirada histórica. *Polis*, 25. <https://journals.openedition.org/polis/400>

González, A. (2020). *La integración de tecnologías digitales en la enseñanza de la disciplina escolar lengua y literatura (Tesis doctoral)*. Universidad de Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras.

Hammersley, M., y Atkinson, P. (2007). *Ethnography: Principles in practice*. Routledge.

Herrero, C. (2021). *La educación transmedia como estrategia innovadora para integrar lengua y cultura en la enseñanza de ELE*. Uab.cat. <https://revistes.uab.cat/doblele/article/view/v7-herrero/83-pdf-es>

Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens: A Study of the Play-element in Culture*. Routledge. Trad. Eugenio Imaz. Madrid: Alianza Editorial.

Kauf, T. (1996). Traducción, *Sobre la televisión*. Wordpress.com. <https://lideresdeizquierdaprd.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/11/sobre-la-television-pierre-bourdieu.pdf>

Lackes y D. Mack. (1998). *Neuronal Networks: Basics and Applications in collaboration with J. Ziola and K. Ahern*. CBT (Computer Based Training) Springer, Verlag Berlin Heidelberg.

La pandemia incrementó la violencia contra los niños y niñas en América Latina y el Caribe. (2021). Unicef.org. <https://www.unicef.org/lac/comunicados-prensa/la-pandemia-incremento-la-violencia-contra-los-ninos-y-ninas-en-america-latina-y-el-caribe>

Magallanes, Y., Donayre, J., Gallegos, W., & Maldonado, H. (2021). *El lenguaje en el contexto socio cultural, desde la perspectiva de lev vygotsky*. *Journal of Education for Teaching International Research and Pedagogy*, 47(1), 4–17. <https://doi.org/10.1080/02607476.2020.1831375>

Ministerio de Cultura – Dirección de Cinematografía (2009). *Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica. Análisis exploratorio sobre nuevas identidades infantiles y su relación con los medios audiovisuales de comunicación*. COOP. Editorial Magisterio. Rediberoamericanadetrabajoconfamilias.org. <https://www.rediberoamericanadetrabajoconfamilias.org/nuevas-identidades-infantiles.pdf>

- MEN, Cuellar, J. y Effio, M. (2010). *Orientaciones pedagógicas para la educación artística en básica y media*. Gov. Co. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-241907_archivo_pdf_evaluacion.pdf
- MEN. LEY GENERAL DE EDUCACIÓN. (1994). Ley 115 del 8 de febrero de 1994. Ministerio de Educación Nacional. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Moreno Romero, O. D. (2012). *Contexto y aporte de María Montessori a la pedagogía*.
- Muentes M. y Oscar Barzaga, (2021). *Incidencia de la motricidad fina en la pre-escritura de los niños y niñas de Educación Inicial II*. Edu.ec. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/4762/4663>
- Munari, B. (2020). *El arte como Oficio*. (Vol. 1). Gustavo Gili.
- Novak, J. (1990). *Aprendiendo a Aprender*. Barcelona: Martínez Roca.
- OECD. (2024). *PISA 2022 results (volume III): Creative minds, creative schools*. OECD.
- Pacífico, A., y Pacífico, L. (2015). *La concepción del arte según Vigotski y su influencia en la educación/educación física en Brasil*.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research and evaluation methods: Integrating theory and practice*. Sage publications.
- Pérez-Vincent, S., y BID. (2023, March 1). *¿Cómo prevenir el maltrato infantil para erradicar la violencia en América Latina y el Caribe?* Seguridad Ciudadana. <https://blogs.iadb.org/seguridad-ciudadana/es/como-prevenir-el-maltrato-infantil-para-erradicar-la-violencia-en-america-latina-y-el-caribe/>
- Pinto, S. E., y Pereyra, A. E. (2011). Hacia una mirada científica en torno del arte como proceso y producto social. *Revista Iberoamericana de Educación*, 55(2), 1–10. <https://doi.org/10.35362/rie5521609>

- Posada, Á., Gómez, J., & Ramírez, H. (2008). *Crianza humanizada: una estrategia para prevenir el maltrato infantil*. Redalyc.org. <https://www.redalyc.org/pdf/4236/423640313010.pdf>
- Prensky, M., y Moreno, R. (2001). *La influencia de los recursos audiovisuales para el aprendizaje autónomo en el aula*.
- Restrepo, B. (2003). Investigación formativa e investigación productiva de conocimiento en la universidad. *Nómadas* (Col), núm. 18, mayo, 2003, pp. 195-202 Universidad Central Bogotá, Colombia. En: <https://www.redalyc.org/pdf/1051/105117890019.pdf>
- Rincón, O. (2002). En: *Televisión infantil: voces de los niños y de la industria televisiva*. In *Convenio Andrés Bello*.
- Riveros, C., Efer Ismael y Riveros, C. (2014). *El método de descubrimiento guiado en el aprendizaje de análisis combinatorio en los alumnos del quinto grado de educación secundaria de la institución educativa “Chinchaysuyo” Sapallanga - Huancayo*.
- Rosa, A., García, E., y Carrillo, P. (2018). *La educación física como programa de desarrollo físico y motor*. Unirioja.Es. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6408944>
- Sagan, C. (1997). *El mundo y sus demonios la ciencia como una luz en la oscuridad*. Editorial Planeta.
- Santana, R., Sánchez, R., y Herrera E., (1998). *El maltrato infantil: un problema mundial*. Scielosp.org. <https://www.scielosp.org/pdf/spm/1998.v40n1/58-65/es>
- Savater, F. (1999). *Las preguntas de la vida*. Academia.edu Círculo de Lectores. Barcelona: Ariel. https://www.academia.edu/28723826/_1_1_2_LAS_PREGUNTAS_DE_LA_VIDA_Fernando_Savater
- Schön, D. (1992). *La formación de profesionales reflexivos*.
- Schön, D., Jimenez, M. R., & Gaitán, R. (n.d.). La práctica reflexiva como posibilidad de construcción de saberes. *Revista Movimento*, 23(2), 587–600.

- Scolari, C. A. (2018). *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas: aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*.
- Tonucci, F. (2016). La escuela que queremos y la que necesitamos. *Congreso Celebrado En Málaga, 11* (2016).
- Tonucci, F. (2018). *Más juego, más movimiento: más infancia* (1ª).
- Turner, A. R. (1993). *Inventing Leonardo* (Leonardo, Ed.; 1st ed). Distributed by Random House.
- Unesco. (2020) *Nuevo informe de las Naciones Unidas demuestra que algunos países no protegen a los niños de la violencia*. (2020). <https://www.unesco.org/es/articles/nuevo-informe-de-las-naciones-unidas-demuestra-que-algunos-paises-no-protegen-los-ninos-de-la>
- Unicef. *Buentrato. Educando a niñas, niños y adolescentes sin violencia*. Unicef.org. (2021) <https://www.unicef.org/mexico/buentrato>
- Unicef.. *Child Food Poverty: Nutrition deprivation in early childhood*. (n.d.). from <https://data.unicef.org/>
- Unicef. *La pandemia incrementó la violencia contra los niños y niñas en América Latina y el Caribe*. (2021). <https://www.unicef.org/lac/comunicados-prensa/la-pandemia-incremento-la-violencia-contra-los-ninos-y-ninas-en-america-latina-y-el-caribe>
- Vasco, L. G. (2016). *Recoger los conceptos en la vida: una metodología de investigación solidaria*. Universidad del Cauca.
- Velarde, L. (2020). *La teoría del lenguaje de Vygotsky y la filosofía del espíritu de Hegel*. Usach.cl. <https://revistas.usach.cl/ojs/index.php/rizomas/article/view/4088/26004700>
- Villalobos, J. (2007). *EL ASPECTO SOCIO-CULTURAL DEL PENSAMIENTO Y DEL LENGUAJE*: Scielo.org. <https://ve.scielo.org/pdf/edu/v11n38/art05.pdf>
- Vygotsky, L. (2003). *La imaginación y el arte en la infancia*. Sexta edición.

Cibergrafía

IDIGER. (2018). *Localidad Tunjuelito Consejo Local de gestión del Riesgo y Cambio Climático*. Gov.Co.

<https://www.idiger.gov.co/documents/220605/303218/Identificacion+y+priorizacion.pdf/376d045d-a3d9-46b5-9c62-a5f433fd631a> Página consultada el 21 de septiembre de 2024.

Listado de recursos digitales para el desarrollo de los diferentes talleres llevados a cabo dentro del PPA:

1: Fragmento de la película El Rey León:

La Cineteca, E. B. (2019, July 25). *El Rey León Español latino Timon y Pumba salvan a Simba 1994 encuentran a simba Disney latino*. Recuperado de

https://www.youtube.com/watch?v=LDe9EaCVY8I&list=PLD5FEZNYFef7_dnqSe0zcNFLhoGqR3-Up&index=23

Uwu, N. (2013, June 4). *Cancion - hakuna matata (Español Latino)*. Recuperado de

https://www.youtube.com/watch?v=LV579fOAAIQ&list=PLD5FEZNYFef7_dnqSe0zcNFLhoGqR3-Up&index=25

2: Video en donde se puede ver cómo es el ritual de aseo de algunos animales, específicamente el de los leones:

Gil, J. K. (2017, September 26). *El REY LEÓN: Scar, ratoncito, zazu y mufasa (español latino)*. Recuperado de

https://www.youtube.com/watch?v=e6hUWva2rm0&list=PLD5FEZNYFef7_dnqSe0zcNFLhoGqR3-Up&index=9

3: Canción “No me quiero bañar” de Tatiana:

Letras de Canciones. (2019, April 21). *No me quiero bañar | Tatiana | (Letra)*. Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=isouRh7ooW4>

4: Tutoriales para visualización de las maestras.

Boceto para realizar chibi de Simba:

Super Dibus (2019, July 23). *Como dibujar a Simba cachorro (el Rey leon) kawaii*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=X0O65RsHQZw>

Tutorial Animated Drawing:

ChicaGeek. (2022, July 20). *Convierte DIBUJOS en ANIMACIONES (fácil y gratis!!)*.

Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=P4tmhPYZYfM>

Página Animated Drawing:

Meta FAIR. (2024). *Animated Drawings*. <https://sketch.metademolab.com/canvas>

Elaboración Propia. (31 de marzo 2023). *Animated Drawings*.

<https://sketch.metademolab.com/share/cd36596bef1f455ba0b8ee96ca1fcc95/boxing>

5: Canción “Adivinar” Canticuenticos:

Canticuénticos. (2016, Marzo 30). *Canticuenticos “Adivinar” (rasguido doble - adivinanza)*.

Música para niños sobre ritmos argentinos y latinoamericanos. Recuperado de

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

Fragmento de la serie La Guardia del León, que muestra características sobre los leones y algunos animales:

Disney Jr. Latinoamérica (2016, April 22). *¡InBungacreíble! ¿Quién es más fuerte? - La Guardia del León*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=HMwUeDiDayM>

11. Anexos

Diarios de Campo: Se adjunta enlace para visualizar.

[Diario de Campo Nhury 2023-1.docx](#)

