

**DEL PAPEL AL BARRO:
UNA EXPERIENCIA MULTISENSORIAL EN EL ZOO DE JOAQUÍN**

**PRÁCTICA PEDAGÓGICA REFLEXIVA
AUDIOVISUAL DE NO FICCIÓN.**

Autor:

Alexandra Suarez Peña

Directora de trabajo de grado:

Angela Viviana Salamanca

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE BELLAS ARTES

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

BOGOTÁ, 2025

AGRADECIMIENTOS

Primeramente doy gracias a Dios por guiarme en todo este proceso y por brindarme la suficiente sabiduría para poder sobrellevar cada situación que afronte en el desarrollo de esta investigación. Agradezco también a mis amigos por apoyarme y ayudarme en momentos en los que lo necesité, por sus aportes y seguimiento en todo mi proceso, y finalmente, le agradezco a mi familia por guiarme bajo su sabiduría en toda esta experiencia. Gracias a mi mamá por ser pieza clave en mi trabajo y guiarme de todas las formas posibles en que una madre puede guiar a su hija. Gracias a mi papá por siempre mantenerse positivo y creer en mí en cada momento y gracias a mis hermanos por estar siempre para mí y por querer ayudarme siempre desde sus posibilidades y desde el amor.

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	4
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
1.1 Pregunta de investigación	9
1.2 Objetivos	9
Objetivo general	9
Objetivos específicos	9
2. SINOPSIS ARGUMENTAL	10
3. ANTECEDENTES DE INVESTIGACION Y REFERENTES DOCUMENTALES	13
3.2 Antecedentes de investigación	13
3.2 Referentes audiovisuales	21
4. ESCALETA	24
4.1 Momentos	24
Secuencia Didáctica	26
Elementos	37
Escenarios	43
4. REFLEXIÓN PEDAGÓGICA	44
4.1 Contexto de la práctica pedagógica	44
4.2 Diseño Metodológico	50
4.3 Experiencia	53
Categorías para describir y comprender la acción didáctica, Una mirada desde la mesogénesis	53
Misión de exploración: Rescatando los animales perdidos de Joaquín	55
Sombras en el zoológico; ¡los animales de Joaquín cobran vida!	58
Diseñadores del Zoológico: Inventando a mis amigos	62
Criaturas del Zoológico: ¡Una gran historia!	64
4.4 REFLEXIÓN PEDAGÓGICA	65
Conclusiones	69
BIBLIOGRAFIA	75

RESUMEN

Esta investigación explora la implementación de una secuencia didáctica como experiencia multisensorial basada en la lectura del cuento *El Zoo de Joaquín* como estrategia para fortalecer habilidades cognitivas, sociales y creativas en tres niños con TDAH del Centro de Estimulación, Mentas Brillantes. La propuesta se desarrolla a través de cuatro sesiones diseñadas para fomentar la atención, la concentración y el trabajo colectivo, permitiendo que los niños adapten distintos roles dentro de la narrativa del libro.

La experiencia involucra diversos procesos sensoriales y expresivos, integrando la exploración del texto con una creación final en arcilla en donde los niños tienen la oportunidad de inventar un amigo, utilizando como referencia el proceso imaginativo del protagonista del libro.

Esta investigación se realizó bajo la modalidad de practica pedagógica reflexiva desde el documento acompañado con narrativa audiovisual. Esta toma un papel fundamental en esta investigación, ya que documenta la implementación de estas sesiones en el centro de estimulación *Mentas Brillantes*, presentando a los niños participantes, las entrevistas con sus madres, la perspectiva de la psicóloga del Centro de Estimulación y el desarrollo de las clases. Su enfoque busca alejarse de un estilo promocional, asegurando una estructura propia de un audiovisual en el campo de la Licenciatura en Artes Visuales. La organización narrativa del audiovisual sigue una escaleta que incluye la introducción, la presentación de los niños, la presentación de la psicóloga y del Centro de Estimulación, las entrevistas con las madres y el desarrollo de las sesiones, garantizando una comprensión integral del impacto de la investigación.

Esta tesis propone una reflexión sobre el arte como herramienta para estimular procesos cognitivos, relacionales y creativos en niños con TDAH.

Palabras clave:

Modelado en arcilla, TDAH, Secuencia didáctica, experiencia multisensorial y educación inclusiva.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El TDAH (trastorno por déficit de atención más hiperactividad) es un trastorno heterogéneo que indica que se puede presentar tanto en niños como en niñas a lo largo de las diferentes edades de preescolar aproximadamente desde los 3 años en adelante. Los síntomas de este en niños son: La hiperactividad e impulsividad y en niñas son: la timidez, docilidad e introversión, por lo mismo en estas se presenta más inatención. (Torres, J. M. Et,al. 2022). Estos síntomas aparecen tempranamente en la vida de los niños, complicándose un poco más en la etapa escolar ya que en estos procesos constantes de aprendizaje, el niño necesita mantener su atención sostenida por largas jornadas, aparte de cumplir con las exigencias en aspectos académicos como: socializar o formar parte de un grupo dentro de la escuela. Normalmente se busca adaptar a los estudiantes a la escuela, sin tener en cuenta las diferentes dificultades a nivel cognitivo que los estudiantes puedan llegar a presentar, lo que hace que en la mayoría de los casos los mismos estudiantes se desmotiven a nivel académico, en el ámbito social se presenten problemas de relacionamiento con el otro y a su vez problemas de adaptabilidad en el espacio. Hablar de educación inclusiva no es hablar de integración, ya que la educación inclusiva es la que principalmente lleva un proceso de aprender a vivir con las diferencias del otro y la integración es la que hace alusión a que las personas diferentes y los colectivos minoritarios con los que tendrían que adaptarse a una cultura más hegemónica, por eso

hablar de educación inclusiva en el ámbito escolar requiere hacer el esfuerzo por cambiar nuestras prácticas pedagógicas, haciendo que cada vez sean menos segregadoras y más humanas. “Cambiar estas prácticas hace que en el campo docente se cambie la mentalidad respecto a nuestras competencias cognitivas y culturales, el hecho de que como docentes se realice la debida instrucción hacia nuevas prácticas pedagógicas que apoyen e incluyan a los estudiantes con distintas capacidades cognitivas, es lo que hará que de a poco se pueda lograr evidenciar en el ámbito escolar la educación inclusiva para estas poblaciones”. (López Melero, M. (2008). “Si se encuentra una escuela idealmente adaptada para el niño, la prevalencia del TDAH, podría disminuir y es por esto por lo que es importante tratar este trastorno a temprana edad o por lo menos antes de que el niño ingrese a la escuela”. (Pérez, E. Et,al. 2006).

No todo lo que se cree que es TDAH lo es, los padres o profesores al evidenciar en sus hijos y estudiantes hiperactividad e impulsividad, asumen que lo que tienen es TDAH, sin embargo hay que tener en cuenta que de 2 a 3 años los niños son muy activos y es muy difícil que centren su atención en una sola cosa o estén concentrados más de 10 minutos en la misma actividad, no obstante hay que tener en cuenta que los niños de 5 a 6 años ya han madurado y es más probable encontrar en ellos la capacidad de control y la capacidad de centrar su atención durante 20 o 25 minutos. “Los niños que están en movimiento en estas edades, es por qué están realizando movimientos en relación con alguna actividad y en poco tiempo pueden centrar su atención en un libro, tarea o película”. (Esperón, C. S., & Suárez, A. D. (2007).

El cerebro tiene circuitos especiales encargados de diferentes funciones, pero los circuitos de memoria están ubicados en la corteza cerebral de la zona frontal, esta es la que se encarga de controlar la memoria del trabajo, poniendo el simple ejemplo de poder visualizar un grupo de imágenes y después de esto ser capaces de nombrarlas en el orden

en que se visualizaron, determinando que en los niños y personas con TDAH estos circuitos son deficientes y debido a esto el cerebro trata de compensar esta deficiencia utilizando otras zonas que refuercen este trabajo, sin embargo esta es la razón de que el procesamiento de los datos sea defectuoso. Los ganglios basales son los encargados de los impulsos, encargados también de coordinar y filtrar la información que llega de otras regiones del cerebro. Se ha demostrado que los ganglios basales en personas con TDAH son más pequeños, al igual que la corteza prefrontal, que es la que se encarga de la función ejecutiva, es decir tener la capacidad de planear una acción, llevarla a cabo y terminarla, evitando distracciones que impidan la culminación de esta. También el cíngulo o circunvolución cingulada, hace parte de los circuitos del cerebro que regulan la atención y la eliminación de distractores (Sector atencional o cognitivo) sin embargo existen dos tipos de cíngulos en donde se maneja la parte afectiva y la parte cognitiva, en donde la línea que los separa no es muy clara y por lo mismo hay neuronas del sector cognitivo que se acercan mucho al sector afectivo, entendiendo así la razón del por qué los niños y personas con TDAH también presentan problemas en su regulación afectiva y en el manejo de sus emociones. (Esperón, C. S., & Suárez, A. D. (2007)

En el centro de Estimulación Mentes Brillantes se trabaja con niños con discapacidades cognitivas como lo son la falta de comunicación, las habilidades sociales, el aprendizaje y la resolución de problemas, en donde a través del trabajo realizado desde el mes de febrero del año 2024, se logra identificar en todos nuestros estudiantes un diagnóstico que se encuentra repetitivo en la mayoría, este diagnóstico es el TDAH, para llegar a este la psicóloga Paola Peña realizó en los estudiantes el cuestionario de Conners, siendo esta la herramienta más utilizada para evaluar los síntomas de TDAH en niños, evidenciando así la necesidad de poder llevar al espacio el modelado en arcilla, proponiendo desde esta la posibilidad a la creación y contacto con los distintos materiales propuestos, como una

experiencia multisensorial, “siendo esta la que permite por medio de la activación de los sentidos: tacto, oído, vista, olfato, vestibular y propioceptivo, disponernos a la comunicación con el medio, al recibimiento de información, al análisis y la interacción con este”. (Carbajo Vélez, M. (2014).

Se pudo observar de manera particular en los tres estudiantes del Centro de Estimulación con los que se realizó esta investigación, Keinner de 6 años, Alejandra de 6 años y Samuel de 5 años, que son estudiantes que ingresaron al centro de estimulación aproximadamente entre el mes de abril y junio, con los cuales ya se lleva un proceso de acercamiento bastante extenso y se han realizado procesos de estimulación en relación a sus discapacidades cognitivas como lo son las habilidades sociales, el aprendizaje y habilidades comunicativas, desde esta estimulación se evidenciaron actitudes que confirman la manera en que el TDAH se manifiesta en niños y en niñas, haciendo claridad que en los dos géneros los síntomas para que este sea diagnosticado se presentan de distintas formas, como es en el caso de este trabajo de investigación, evidenciando en Alejandra, momentos continuos de inatención y baja concentración en las actividades tanto corporales como orales, en Keinner se observan momentos continuos de hiperactividad y de poca paciencia para la realización de actividades manuales y de análisis y en el caso de Samuel al igual que en Aleja este se puede evidenciar desde la falta de inatención y poca concentración en las actividades.

De esta manera se entiende que es de vital importancia estimular de una forma adecuada a los niños con TDAH para lograr mediante el arte visual, que específicamente en este trabajo de investigación se acoge el modelado en arcilla como técnica artística, permitiendo que los niños representen objetos reales o imaginarios a partir de la arcilla y la experiencia multisensorial, que se desarrolla desde la primera sesión en la que son participes los estudiantes, pues desde la primera actividad propuesta ya se exige una

activación multisensorial obligatoria para llegar a su desarrollo final, centrando así su concentración y atención en las actividades propuestas en esta investigación.

1.1 Pregunta de investigación

¿Cómo contribuir a la estimulación de los procesos cognitivos y relacionales por medio del dibujo, la pintura y el modelado en arcilla como experiencia multisensorial a partir de la creación de una secuencia didáctica, en tres niños con TDAH, del Centro de Estimulación Mentas Brillantes?

1.2 Objetivos

Objetivo general.

Analizar los resultados obtenidos desde la implementación de una secuencia didáctica que parte del dibujo, la pintura y el modelado en arcilla como experiencia multisensorial, en el mejoramiento de las habilidades sociales y los procesos cognitivos en tres niños con TDAH del Centro de estimulación, Mentas Brillantes.

Objetivos específicos.

- Implementar la secuencia didáctica como experiencia multisensorial basada en el cuento *El Zoo de Joaquín* en tres niños con TDAH del Centro de Estimulación, Mentas Brillantes.
- Describir las estrategias pedagógicas empleadas en la creación de una secuencia didáctica como experiencia multisensorial que estimulen implícitamente procesos cognitivos y relacionales.
- Analizar los resultados obtenidos a partir de la implementación de la secuencia didáctica como experiencia multisensorial basada en el cuento

El Zoo de Joaquín en tres niños con TDAH del Centro de Estimulación, Mentas Brillantes.

2. SINOPSIS ARGUMENTAL

El audiovisual que acompaña este documento, parte de la creación de una experiencia multisensorial cuyos protagonistas son tres niños con TDAH (trastorno por déficit de atención más hiperactividad) que hacen parte del Centro de Estimulación Mentas Brillantes. Esta experiencia gira en torno al cuento infantil “El Zoo de Joaquín” escrito por el diseñador gráfico argentino Pablo Bernasconi, en el que le da vida a Joaquín, un niño travieso pero muy creativo. Es desde esta creatividad que Joaquín inventa a diez amigos para que le hagan compañía. La forma de crearlos es uniendo distintos elementos como: alimentos, utensilios de cocina, ramas etc.; con el objetivo de que le hagan compañía. Dicho cuento se toma como el artefacto que permite crear toda una experiencia educativa: Partiendo de la historia del pequeño Joaquín, surge la necesidad de sumergir a los tres estudiantes, Keinner, Aleja y Samuel, en una aventura muy similar que permita la creación e invención de su propio amigo, pero para llegar a este momento de invención los estudiantes ya tendrán que haber pasado por el momento de lectura del cuento. Esta se realiza en la primera parte de las sesiones, recogiendo el cuento del buzón y dividiendo su lectura en tres partes, pues es de vital importancia para esta investigación y teniendo en cuenta las características especiales de la población, formular actividades que no sean muy extensas para así poder tener su atención sostenida en los momentos en que esta sea requerida. Se plantea realizar esta creación con un material natural como es la arcilla, este material se elige con base en lo que los niños comentaron en clases anteriores, pues aunque no han trabajado con arcilla exactamente, expresaron su gusto hacia la plastilina y la facilidad que ofrece este material para ser moldeado, sin embargo desde la arcilla se

ofrece una estabilidad mayor a las figuras o elementos que se moldeen, pues después de un tiempo este material pasa de tener una textura blanda a tener una textura más dura y uniforme, lo que permite que las creaciones de los estudiantes puedan perdurar mucho más tiempo en los espacios que estas lleguen a habitar a comparación lo que sucedería con otro tipo de material. Desde una mirada hacia el comportamiento de los niños con el material seleccionado, el manipular la arcilla permite que los estudiantes fortalezcan su concentración ojo-mano y desde distintos estudios se sugiere la utilización de este material ya que, reduce el estrés en los niños y produce un efecto calmante en sus pensamientos o sentimientos, lo que ayudo a la selección del material, puesto que desde los objetivos de esta investigación, se buscó fortalecer procesos cognitivos y la actividad con el manejo de la arcilla para la creación de un amigo fue vital en el desarrollo de estos desde la planeación de la secuencia didáctica. Este material fue acompañado por ramas, hojas, flores, cucharas y platos desechables; Para llegar a este punto de creación, los estudiantes tuvieron que atravesar toda una experiencia multisensorial compuesta por cuatro sesiones, en donde asumieron distintos roles como: Niños exploradores, inventores y creadores de historias para dar solución a los diferentes retos propuestos por Joaquín.

Desde esta experiencia, se propone estimular procesos cognitivos y relacionales a partir de la resolución de problemas, en este caso un reto, teniendo en cuenta que, en población con TDAH, la retención de atención y concentración es momentánea; En esta investigación, se proponen una serie de ejercicios en donde el estudiante a través del reto asume la responsabilidad de resolver el problema y de igual forma debe atender todo lo que surja en el proceso de la resolución de este.

Este audiovisual cobra sentido en la medida en que el proceso de los estudiantes en las cuatro sesiones, al igual que toda la experiencia multisensorial, evidenciando distintas reacciones, actitudes y respuestas ante los diferentes retos.

En la primera sesión, el reto que ofrece Joaquín es que los estudiantes tomen el papel de niños exploradores y encuentren a los tres primeros animales conocidos desde la lectura del cuento; Estos fueron: El bicho feo que le correspondió a Aleja, el hipopótamo que le correspondió a Keinner y el ratón Enrique que fue el animal de Samuel. Keinner y Samuel, logran solucionar el reto y encontrar a su animal de manera rápida, pero en el caso de Aleja, la situación se complica un poco, pues a pesar de buscar por un buen tiempo a su animal no logró encontrarlo; Keinner, al ver esta situación, decide ayudarla y encuentra al animal que le había correspondido a ella.

En la segunda sesión, Joaquín propone un reto a los estudiantes en el que a través del juego entre luces y sombras le dieran vida a los siguientes tres animales que conocieron en la segunda lectura del cuento; Estos fueron: El león Teodoro, Don aguacate y el gallo madrugador. En las videoscopías recogidas de este ejercicio, se evidenció la colaboración que tuvieron todos en la solución de sus retos, ya que, para la interpretación de cada animal, eran necesarias más de dos manos para sostener distintos objetos.

En la tercera sesión, el reto incluía una búsqueda de materiales naturales y cotidianos para poder llevar a cabo la realización de sus nuevos amigos; Posterior a la búsqueda, los estudiantes comienzan a tener contacto con la arcilla e inician su creación; En el caso de Keinner y Samuel la conexión con el material fue mucho más amena, pero desde la perspectiva de Aleja, se evidenció frustración con el modelado y la composición de su amigo; Keinner creó un dinosaurio (Dinorayo), Samuel creó a un oso y a una rana (La rana de cuatro espaldas) y Aleja creó una mariposa (Ana Victoria).

En la cuarta sesión, Joaquín propone como reto final la creación de una historia a través de un teatrino, usando los amigos creados en la sesión anterior. Los tres niños inician la creación de la historia, pero en la mitad de la narración, Dinorayo se cae y se rompe, evidenciando en Keinner un alto nivel de frustración al ver que su creación estaba

destruida, sin embargo, la sesión continua, las partes de Dinorayo se ubican en el plato en el que este estaba construido y la docente organiza con Keinner una sesión en el que este será reparado, teniendo en cuenta eso, Keinner continua la historia con Aleja, juntos narran que Dinorayo deja de aparecer en la historia ya que al inicio fue malo con el resto de los personajes y por esta razón falleció. Con este final los estudiantes piden aplausos y flores para cerrar con broche de oro su función.

Como complemento a las cuatro sesiones implementadas, en el audiovisual se pueden evidenciar los testimonios de las madres de los estudiantes, lo cual permite conocer un poco más acerca de los niños, lo que les gusta hacer y cómo esta experiencia podría impactar positivamente en sus vidas. En el audiovisual conocerán mucho más a estos tres estudiantes, que, a pesar de su corta edad, están dispuestos a explorar, descubrir conocimientos y asumir nuevos retos.

3. ANTECEDENTES DE INVESTIGACION Y REFERENTES

DOCUMENTALES

3.2 Antecedentes de investigación.

La búsqueda de los siguientes antecedentes se realiza a través de dos repositorios universitarios nacionales y tres repositorios internacionales. Estas universidades son: La Universidad Pedagógica Nacional, La Universidad Pontificia Bolivariana, La Universidad Técnica de Ambato ubicada en el país de Ecuador, La Escuela de Educación Superior Tecnológica Privada Toulouse Lautrec ubicada en el país de Perú y La Universidad Técnica del Norte ubicada en el país de Ecuador. Para la búsqueda de estos antecedentes se tuvieron en cuenta palabras claves que caracterizan los temas principales de esta investigación. Los postulados y experiencias que se presentan son de corte investigativo y se abordan de acuerdo al año de publicación, siendo el 2023 el más reciente y el 2017 el más antiguo.

El primer antecedente seleccionado fue elaborado por Yajaira Azañedo, Sandra Ortiz y Leny Percca en el año 2023, como tesis de posgrado en la Escuela de Educación Superior Tecnología Privada Toulouse Lautrec. Su título es “Propuesta de un espacio recreativo sensorial para ayudar a la estimulación cognitiva de niños con TDAH del distrito de San Juan de Lurigancho” y su objetivo fue diseñar un espacio recreativo sensorial para ayudar a la estimulación cognitiva de niños con TDAH. A nivel metodológico, trabajó el tipo de muestreo no probabilístico, que se presenta como un método conveniente para investigadores que realizan encuestas en situaciones reales. Esta es de tipo descriptiva, con enfoque cualitativo ya que se enfoca en un contexto específico, proporcionando las principales características de grupos de eventos estudiados. En esta investigación se realizan entrevistas a psicólogos, clínicos y escolares, para poder obtener una propuesta de diseño del espacio sensorial adecuado para los niños con TDAH. Los lugares del espacio sensorial se dividen de la siguiente manera: El bloque 1 es la estimulación cognitiva, donde se encuentra en una especie de laberinto en formas orgánicas con diferentes niveles de suelo y techo. La dinámica empieza desde el ingreso: un encargado pedirá a cada niño que busque en el recorrido una pelota de un color determinado para entregarla a la salida; En la zona de luces de colores cumple con la estimulación sensorial, lugar donde los niños pueden desarrollar la percepción visual, la memoria y la atención, así como también fomentar la creatividad y generar una respuesta emocional positiva; Se propone la instalación de parlantes con sonidos de canto de pájaros, con el objetivo de desarrollar la atención de manera auditiva; En la zona de lava, se juega con el estímulo de la atención y la concentración. Las principales conclusiones de esta tesis de investigación son: Comúnmente los niños con TDAH presentan diversas dificultades en diferentes aspectos de su vida, teniendo en cuenta que este trastorno se desarrolla distinto en cada uno de ellos debido a los diferentes diagnósticos de este. Al crear un espacio recreativo sensorial, se le estará ofreciendo al niño con TDAH una valiosa herramienta

para su desarrollo y bienestar. Se recomienda en los espacios en donde mayormente habita el niño, como su casa o la escuela, una o más zonas de relajación sensorial para reducir la hiperactividad. Finalmente, la relación de este antecedente con el presente trabajo de investigación se evidencia en la necesidad de construir espacios multisensoriales para los niños con TDAH que logren estimular en ellos los procesos cognitivos como la atención y la concentración.

El segundo antecedente seleccionado fue elaborado por María Gabriela Ortiz Pabón en el año 2023 como proyecto de pregrado para obtener el título de licenciada en pedagogía de las artes en la Universidad Técnica del Norte. Este tuvo como título “La enseñanza de la escultura como estrategia metodológica interactiva para fortalecer la motricidad de los niños de cuarto de básica en la Unidad Educativa María Angélica Idrobo 2022”. Su objetivo fue desarrollar estrategias metodológicas interactivas en la enseñanza de la escultura a partir de una guía para fortalecer la motricidad fina de los estudiantes de Cuarto Año de Básica de la Unidad Educativa María Angélica Idrobo. La metodología de esta tesis de investigación parte de la investigación descriptiva, en la que se va detallando los datos y las características de determinada población o fenómeno en estudio. Este método de investigación se basa en la creación de preguntas en torno a un tema específico. Su enfoque es cualitativo, al basarse en la recolección de información a través de preguntas con base en la investigación e hipótesis y así se procederá a la recolección y el análisis de datos. El estudio desarrollado sobre la enseñanza de esculturas como estrategias metodológicas interactivas para fortalecer la motricidad en los niños de cuarto de básica de la Unidad Educativa María Angelica Idrobo, tiene su base en el desarrollo de aprendizajes para mejorar la motricidad fina haciendo uso de guías con técnicas, procedimientos y herramientas para crear y manipular con sus manos, dedos y palmas esculturas originales e innovadoras. Las principales conclusiones de este proyecto de

investigación son: En un primer momento se concluye que los docentes de Educación Cultural y Artística y de Grado no aplican los procedimientos y técnicas adecuadas en el arte escultórico, más bien se centran en la pintura y el dibujo por falta de conocimiento. Las estrategias metodológicas propuestas en la guía didáctica, permitirá que los docentes de Educación Cultural y Artística y de Grado puedan tener un material de apoyo para mejorar la creatividad, la motricidad fina y conocer sobre el arte escultórico. Se espera establecer los diferentes procedimientos, técnicas y materiales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, mismas que deben ser implementadas con frecuencia dentro del aula de clases. Esta guía contribuirá a un ambiente más ameno y dinámico para los estudiantes de Cuarto Año de Básica de la Unidad Educativa “María Angelica Idrobo”. Finalmente, la relación de este antecedente con el presente proyecto de investigación se encuentra en las diferentes posibilidades que puede abrir el mundo escultórico y del modelado para los niños, permitiendo estimular también su motricidad fina y su creatividad en el producto final realizado por ellos mismos.

El tercer antecedente seleccionado fue elaborado por Acevedo, Díaz y, Sánchez en el año 2020 como proyecto de pregrado para obtener el título de Licenciadas en Educación Básica Primaria de la Universidad Pedagógica Nacional. Este tuvo como nombre “Informe final de sistematización de experiencia: Modelar y narrar el arte como eje integrador de aprendizajes de un proyecto de aula”. Su objetivo fue generar espacios de aprendizaje significativos por medio de estrategias artísticas y pedagógicas que permitan el fortalecimiento de valores, habilidades comunicativas y cognitivas que contribuyan al proceso de aprendizaje de los estudiantes del grado 204 de la IED Julio Garavito Armero. Este proyecto de investigación cuenta con 4 etapas que completan la experiencia, Etapa 1: Lo que sabemos. En esta etapa inicial se pretende fortalecer la narrativa oral haciendo uso de los elementos que los estudiantes ya conocen, como son: la secuencia y la

estructura narrativa, los personajes principales y secundarios, el lugar y tiempo donde se desarrolla la historia, entre otros. Para ello se propuso una actividad lúdica en el aula permitiendo enriquecer los procesos comunicativos. Etapa 2: Lo que aprendemos. En esta etapa se trabajaron los colores y el taller de modelado con plastilina. A cada estudiante se le proporcionaron 10 tonos de color enfocándose en los colores primarios, secundarios y terciarios, el blanco y el negro. Para la realización del taller se observa un video con instrucciones donde todos los estudiantes incluyendo a la docente participa del proceso, el cual se desarrolló en un ambiente ameno, donde fue notorio el trabajo colaborativo y colectivo en los equipos. Etapa 3: Lo que modelamos. Esta etapa se tornó como una de las más significativas de este proceso. Los niños desarrollaron historias alrededor de los personajes que ellos construyeron producto de su imaginación y haciendo uso de su creatividad. Mediante la elaboración de su personaje en plastilina crearon su propia historia y agregaron cada vez más elementos a la narración. Finalmente encontramos la Etapa 4: Lo que narramos. En esta etapa se propuso a los estudiantes narrar su historia de manera voluntaria, narraron sus historias con una estructura ordenada y sistemática, enriqueciendo su vocabulario con expresiones nuevas y modulando el lenguaje. Este proyecto de investigación a nivel metodológico trabajó la Investigación Acción Participativa (IAP) ya que los estudiantes participaron en las actividades en compañía de las docentes en formación, quienes como investigadoras entendieron el arte como integrador de procesos en el aula para producir cambios en la práctica pedagógica. Las principales conclusiones de este proyecto de investigación giran en torno a la adecuada articulación de las temáticas de distintas áreas, así como de la potencialización de las habilidades en los estudiantes y la unificación en la evaluación de criterios. En el desarrollo de esta experiencia se alcanza a evidenciar cómo las temáticas de varias áreas se pueden trabajar de manera eficaz en un mismo proyecto, ya que es posible desarrollar dichas temáticas y conservar así una estructura en el proceso de aprendizaje. Cuando se

generan estrategias donde el arte y los materiales artísticos están presentes, el cumplimiento de tareas y trabajo de clase aumenta significativamente. Finalmente, la relación que guarda este antecedente con el presente proyecto de investigación reside en los materiales táctiles en este caso la plastilina, y en sus aportes al desarrollo tanto a nivel cognitivo como en el aprendizaje y desempeño académico, siendo el arte el pilar para que los niños desarrollen sus procesos de manera adecuada y tranquila.

El cuarto antecedente seleccionado fue elaborado por Llerena Jurado Ivonne Margarita en el mes de abril del año 2019 como proyecto de pregrado para obtener el título de Licenciada en Estimulación Temprana de la Universidad Técnica de Ambato. Este tuvo como nombre “La estimulación táctil en el desarrollo motriz fino de los niños entre 3 a 4 años en el centro de desarrollo infantil bilingüe English Kids en la ciudad de Ambato”. Su objetivo fue conocer y evaluar la influencia de la estimulación táctil en el desarrollo motriz fino de los niños entre 3 a 4 años, favoreciendo la adquisición de habilidades y destrezas. En este proyecto de investigación se buscó determinar cómo influye la estimulación táctil en el desarrollo motriz fino de los niños entre 3 a 4 años en el Centro de Desarrollo Infantil Bilingüe English Kids en la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua. Se realizaron dos evaluaciones, la primera permitió determinar la categoría en que se encuentran cada uno de los niños participantes en el sub-test de coordinación, y con base en los resultados, se aplicaron las actividades de estimulación táctil enfocadas al desarrollo motriz fino. Posteriormente se realizó la segunda evaluación la que se evidenciaron avances en el área de motricidad fina; Dando como resultado el 90% de cumplimiento con los estándares establecidos en el área de motricidad fina al finalizar la investigación. A nivel metodológico este proyecto de investigación trabajó un nivel descriptivo, ya que observó, registró y analizó la información recogida, expresando los resultados de forma cualitativa y cuantitativa, aplicando la prueba de desarrollo

psicomotor TEPSI, la cual permite evaluar el desarrollo motriz fino de los niños en estudio. Las principales conclusiones de esta investigación son: Al evaluar el desarrollo motriz fino de los niños de 3 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil Bilingüe English Kids a través de la prueba de desarrollo psicomotor TEPSI, se evidenció que el 75% de los niños presentó riesgo y que apenas el 25% se encontraban en normalidad en el área de coordinación. Como se detalla en el plan de actividades de estimulación táctil en los niños de 3 a 4 años que asisten al Centro de Desarrollo Infantil Bilingüe English Kids la aplicación de las actividades se realizaron 2 veces por semana por cuatro meses, teniendo 28 sesiones de estimulación táctil. Es importante destacar que las principales actividades se centraron en la reproducción de figuras geométricas y la figura humana utilizando elementos sensoriales, haciendo énfasis en la estimulación táctil por lo que el 100% de actividades fueron realizadas con texturas. Finalmente, la relación que guarda este antecedente con el presente proyecto de investigación se encamina hacia la utilidad de materiales con texturas, permitiendo así realizar estimulación táctil, enfocando a los estudiantes en el desarrollo de estas actividades y manteniendo su concentración y atención sostenida en estas mismas.

El quinto antecedente seleccionado fue elaborado por Sandra Milena Calderón Arias y Laura Gallego Arango en el año 2017 como proyecto de pregrado para obtener el título de Licenciadas en Educación Artística de la Universidad Pontificia Bolivariana. Tuvo como nombre “Las artes plásticas como herramienta pedagógica en niños de 6 a 8 años con trastorno por déficit de atención e hiperactividad en la institución educativa escuela normal superior en Medellín”. Su objetivo fue incorporar a las artes plásticas al proceso de enseñanza aprendizaje, como medio pedagógico para el mejoramiento de trastorno de déficit de atención e hiperactividad en los niños de 6 a 8 años de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Medellín. En esta investigación se realizaron 2 talleres: el

primero giró en torno a la pintura e inició con la lectura del cuento “Ramón preocupón”. Los cinco estudiantes estuvieron atentos, realizando preguntas y participando activamente. Al finalizar la lectura se generó una sensibilización musical, en la que los mismos cinco estudiantes a medida que escuchaban la melodía, la docente presentaba las indicaciones adecuadas para desarrollar las actividades. El segundo taller también inició con la lectura del cuento “Ramón preocupón”, seguida de una sensibilización musical y por último la realización de un taller artístico con arcilla. A nivel metodológico esta investigación trabajó la observación participativa, dando desarrollo a uno de los objetivos fundamentales, el cual es exponer y analizar los resultados dados desde la implementación del proyecto de práctica, para determinar si es posible generar cambios significativos en los niños al implementar ese tipo de estrategias pedagógicas. Esta investigación es de carácter cualitativo ya que es abierta, interactiva y con una observación participativa. Incluye elementos de análisis cuantitativo al tener en cuenta los porcentajes de los niños con los que se implementan los instrumentos. Las principales conclusiones de esta son: Desde el proceso investigativo realizado se pudo crear y proponer estrategias a partir de las artes plásticas las cuales le permitirán a las docentes en educación primaria informarse y desarrollar estrategias que contribuyan a mejorar la calidad de vida y educación de los niños. Por medio del ejercicio de investigación y de las etapas que se desarrollaron se pudo participar en el contexto real de la educación y en especial de los niños que tienen TDAH, identificando así sus verdaderas necesidades y la importancia del profesionalismo que el docente debe tener. En los momentos en que se realizaron prácticas artísticas se evidenció mayor atención y baja hiperactividad, fomentando así mayor capacidad de concentración y quietud.

3.2 Referentes audiovisuales.

Uno de los referentes audiovisuales tomados para esta investigación fue el documental “El maestro es el niño” del director Alexandre Mourot, con una duración de 1h con 45m, grabado en el año 2017. El objetivo del director fue observar una clase en la escuela de su hija en donde se adopta el método Montessori, animando a los niños a descubrir el mundo por su propia iniciativa.

En este documental se observan niños de 3 a 6 años, trabajando en un ambiente tranquilo, teniendo la disposición y el entorno para realizar actividades comunes como leer, escribir y hacer operaciones matemáticas. Algunos de los niños que hacen parte de este documental pasan el mayor tiempo de su día disfrutando del aula, aprendiendo de todos sus compañeros y en ciertos casos ayudándolos en situaciones que lo requieran. En este

Figura 1 – Fotograma del documental “el maestro es el niño”



Título: El maestro es el niño.

Duración: 1h 45m

Tiempo del fotograma: 0:29

Fuente: Prime video

documental, el maestro tiene la tarea de pasar desapercibido en las clases, con el fin de observar netamente la independencia de los niños y lo que pueden ser capaces de hacer desde su integración con los demás. Se evidencian momentos en el aula que logran prolongar la comunicación entre ellos mismos, observando lo que hace el otro, y participando

de las actividades que son capaces de proponer.

En este documental, la relación con la experiencia multisensorial es bastante notoria, la docente acompaña a los estudiantes, pero no interviene en la resolución del reto y proposición de nuevas soluciones. El resultado en las dos experiencias, en el referente documental y en el audiovisual que propone esta investigación, es la evidencia de que los

niños son capaces de desarrollarse en el aula en compañía de sus compañeros de una manera bastante auténtica.

El segundo referente documental es pertinente para esta investigación desde un reportaje, su nombre es, “Reportaje sobre el TDAH, la aventura del saber”, tiene una duración de 15 minutos con 50 segundos y su contenido se basó inicialmente en una contextualización del TDAH, en donde es clara la falta de efectividad de las escuelas en la estimulación de este trastorno y el desprecio que estos niños reciben por parte de sus compañeros y muchas veces también por parte de sus profesores. En este reportaje también se presenta una comprensión hacia este mismo y posibilidades que pueden llegar a poner a la escuela como un lugar más seguro y estimulante para niños con TDAH. Se evidencia la importancia de trabajar las facetas sociales y emocionales en los niños, proponiendo que, desde el aula y la labor docente, se reconozcan las virtudes en los niños, las cosas que les gustan, en las que se desempeñan bien y desde estos gustos poder partir hacia una estimulación y que de esta forma la sensación de éxito y fracaso sea más regulada. El docente infantil Paco Barrera reconoce la importancia de ofrecerle a los niños con TDAH distintos materiales que permitan aportar a su desarrollo de una forma distinta. Los niños que tienen este trastorno no reciben el conocimiento de la misma manera que los demás, y es allí donde cobran sentido las intervenciones hacia los niños desde materiales audiovisuales. Es muy diferente explicar algo desde la verbalización a poder compartir con ellos un material que puedan tocar y manipular.

Figura 2 – Fotograma del reportaje “Reportaje sobre el TDAH y la aventura del saber”



Título: Reportaje sobre el TDAH y la aventura del saber

Duración: 15 min

Tiempo del fotograma: 1:37

Fuente:

https://www.youtube.com/watch?v=5KwntBmi3l4&ab_channel=TDAH%28CADAH%29

Imagen y sonido: Sergio Alfaro / Iván Bayon

Implementando las clases que se proponen a través de la secuencia didáctica, es evidente la relación que guarda este referente documental con la investigación, teniendo en cuenta

las estrategias nombradas por el profesor en el reportaje, el evidenciar desde videocopias los momentos de interacción que tienen los niños con materiales y elementos poco convencionales, puede mostrarle al espectador el impacto de estos mismos con el proceso de aprendizaje y el desarrollo cognitivo en los niños.

El tercer y último referente documental es “Arte y primera infancia”, tiene una duración de 10 minutos. En este la educadora infantil Valentina Osorio resalta la importancia de las artes en el

desarrollo de los niños, el cómo desde la manipulación de una imagen, un material plástico y una canción los niños pueden llegar a conocerse a sí mismos, sus capacidades y desarrollar habilidades y nociones básicas como: Aprender a expresar ideas, pronunciar

Figura 3 – Fotograma del audiovisual “Arte y primera infancia”



Título: Arte y primera infancia

Duración: 10 min

Tiempo del fotograma: 1:57

Fuente:

https://www.youtube.com/watch?v=6y7fgIHowsM&ab_channel=SEDArteyPrimeraInfancia

palabras, resolver problemas. Desarrollar nociones espaciales como adelante, atrás, adentro, afuera, grande y pequeño. Desde

el aula se reconoce que hay unos conocimientos básicos a compartir con los niños, sin embargo, en concordancia con el documental, esta investigación trata el pensamiento sobre las múltiples

posibilidades que hay para exteriorizar conocimiento, desde formas más accesibles para los niños, siempre existirá la posibilidad de hacerlo distinto, favoreciendo la comprensión.

4. ESCALETA

4.1 Momentos

Para tener claros los momentos en los que se enfoca esta experiencia multisensorial, es necesaria la creación de una secuencia didáctica que dé cuenta de los detalles propuestos para implementar en cada una de las sesiones marcadas en esta.

La secuencia didáctica es un “conjunto de actividades ordenadas, estructuradas y articuladas para la consecución de unos objetivos educativos que tienen un principio y un final” (Zavala, 2008, p.16). Esta en una función principal, se encarga de crear una situación didáctica donde se establece una ruta de trabajo que tiene un inicio y un fin. Sin embargo, aunque no se menciona el proceso de desarrollo, es este el momento más importante de las secuencias didácticas, ya que se evidencia la efectividad de la experiencia o en caso contrario el fracaso de esta. El modelo de secuencia didáctica aplicado en este proyecto parte de la tesis de maestría, “Urdimbre. Didáctica de las artes visuales en la formación de profesores”, del profesor Eduard Andrés Barrera Mateus, en donde a partir del estudio enfocado en el apartado “¿Hacemos una máscara? Herramientas conceptuales de las didácticas de las disciplinas para una comprensión de las didácticas en las artes visuales”, se realiza el modelo que se seleccionó para esta investigación, desde donde se parte del estudio detallado a la máscara, entendiendo esta en la secuencia didáctica como un dispositivo sociocultural de referencia desde donde es posible abordar actividades educativas, aportando al desarrollo de los sujetos. Para el inicio de creación de la secuencia didáctica, se parte de la selección de un dispositivo sociocultural de referencia, en este caso es el cuento “El Zoo de Joaquín”, para seleccionar finalmente este dispositivo, se realizó un análisis detallado en donde se identificaron primeramente las necesidades de los estudiantes y lo que el dispositivo podría ofrecerles en pro a los objetivos planteados desde esta investigación, pues desde este se evidencia como un niño

puede crear sus propios amigos desde la utilidad y la unión de distintos materiales y no necesariamente llevando a cabo la acción de socializar. Esto se pensó desde la dificultad que presentan los niños con TDAH para socializar y conocer personas, esta problemática se da muchas veces por las mismas características que se presentan en este trastorno y las molestias que pueden generar en otras personas que no comprenden estos procesos. Habiendo seleccionado el dispositivo, se continúa en este modelo con una contextualización de este, con el fin de que el mismo docente tenga claridad sobre el tema central de su secuencia y no se presenten confusiones en su creación y desarrollo. En la secuencia se identifica una situación problema que da el punto de partida para entender qué se quiere solucionar o aportar con la implementación. Posterior a esto se identifican una serie de saberes que permitirán ampliar la visión del alcance que propone la secuencia didáctica, los cuales son: Saberes nocionales, actitudinales, culturales y disciplinares en las artes visuales. En la parte final de creación de la secuencia, se comienza a dar orden al número de sesiones que se pretenden realizar y las actividades que componen cada una de estas. Para esta parte en la implementación de las cuatro sesiones se identificaron un número de saberes que atraviesan toda la secuencia didáctica, estos fueron: Sensorial y perceptivo, estos se dieron desde la inclusión de materiales táctiles (La arcilla) sonoros y visuales (la ambientación musical del espacio y la referenciación de los animales en el espacio), también se identificaron saberes emocionales y afectivos, estos se evidencian en las implementaciones desde el momento uno en el que los estudiantes conocen a los animales de Joaquín y a partir de este se les va asignando específicamente un animal a cada estudiante, identificando características que los pudieran relacionar con estos, desde aquí, los estudiantes mostraron un desarrollo en su emocionalidad al saber que en cada sesión un animal les pertenecería y podrían verlos como sus amigos. A partir del desarrollo de las actividades se pudo notar la evolución en saberes creativos y narrativos, estos se unificaron en momentos claves como la reinterpretación de partes del cuento, la

dramatización de personajes, el desarrollo de su creatividad por medio de pinturas, dibujos y una creación tridimensional desde la arcilla y en espacios en donde la espontaneidad, el lenguaje verbal y corporal fueron aspectos claves para que toda la experiencia multisensorial cobrara mucho más sentido. Finalmente, desde los momentos en donde el cuerpo cobro un papel vital para el desarrollo de las actividades, los saberes corporales y motrices fueron esenciales para la evolución en los juegos escénicos desde la creación de la historia y el juego de luces y sombras, que exigió todo un ejercicio corporal no solo individual sino colectivo. A lo largo del desarrollo de toda la implementación de la secuencia didáctica, se hizo evidente que el aprendizaje no puede reducirse únicamente a la adquisición de conocimientos cognitivos, en cambio el proceso educativo que se desarrolló en esta investigación partiendo de los saberes mencionados anteriormente se dieron de una manera espontanea viva y entrelazada con cada una de las actividades planteadas. La interacción entre los saberes no se dio de forma aislada en este proceso, todos se llevaron siempre en constante dialogo lo que permitió construir una experiencia pedagógica neurodivergente, que reconoce al niño como sujeto sensible y capaz de aprender desde su autonomía.

Secuencia Didáctica lineal.

Bestiario fantástico: Explorando el Zoo de Joaquín – octubre de 2024

Profesora: Alexandra Suarez Peña.

Comunidad de aprendizaje: Keinner, Alejandra y Samuel – Estudiantes del Centro de Estimulación Mentes Brillantes.

Escenario educativo: Centro de Estimulación Mentes Brillantes.

Obra o técnica: El Zoológico de Joaquín.

Tema: Exploración multisensorial a partir de una experiencia en el Zoo de Joaquín.

El libro: El Zoológico de Joaquín como obra socio cultural de referencia:

El Zoológico de Joaquín es un cuento de Pablo Bernasconi, diseñador gráfico argentino, graduado de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires. El autor describe sus creaciones como un universo no lineal, su medio de expresión comúnmente es el collage y sus imágenes son construcciones de significados, exponentes de metáforas diseñadas para compartir ideas.

Cuenta con 10 libros infantiles: El brujo, el horrible y el libro de los hechizos, El diario de capitán Arsenio, El sueño del pequeño capitán Arsenio, Hipo no nada, Cuero negro vaca blanca, Rebelión de Tortoni, Excesos y exageraciones, Los super premios, Mentiras y moretones y el Zoológico de Joaquín. El autor y cuenta con 4 libros para adultos, redacción... estos son: Retratos, Retratos 2, Bifocal y Finales. Este autor es importante para esta secuencia didáctica ya que, desde sus procesos creativos, narrativos y de construcción visual, permite una accesibilidad a la imagen y la narración sencilla para los niños, en especial con TDAH, ya que su modo de trabajo valora la expresividad aportando a la espontaneidad y dejando de lado las proporciones académicas y técnicas. El cuento seleccionado fue muy pertinente para la población elegida, pues desde el personaje principal del cuento se identifica una situación similar a la que se enfrentan a diario los niños con TDAH y como Joaquín ofrece la posibilidad de creación desde elementos sencillos pero que ofrecen la oportunidad de crear nuevos amigos saltándose algunos momentos de exclusión que pueden llegar a presenciar la mayoría de estos niños.

Teniendo claridad acerca del autor y las principales características de sus libros, se puede partir de lo que sucede en la obra sociocultural de referencia en la que se basa esta secuencia didáctica. El Zoológico de Joaquín, es un cuento creado en el 2011 que fue

diseñado especialmente para población infantil, que por sus edades y desarrollo de sus procesos cognitivos les cuesta seguir la lectura, su guía fácilmente puede ser desde las imágenes que este contiene, sin embargo, su lectura en estilo de rima resulta tan interesante que logra mantener la concentración en la lectura del cuento. La propuesta visual de este es creativa y enriquecedora, empleando técnicas visuales como fotografía y dibujo en la creación de un collage. Esta combinación de técnicas tiene la finalidad de poner a jugar la forma y el concepto, en donde desde diferentes partes de animales y objetos surge la creación de: El pájaro Virulana, El Ratón teléfono, El conejo bartolo etc. Los versos que componen este cuento son:

*Joaquín, un niño travieso,
Un día se despertó
Con una idea genial:
“Hoy voy a ser un inventor”.*

*“Con algunos cachivaches
y regalos de mi tía
armaré diez animales
que me hagan compañía”.*

*Trabajando en su taller
Paso noche y días enteros.
Y al final de tanto esfuerzo
Pudimos ver los primeros.*

*Un hipopótamo armo
Con un rallador de queso
Y aunque come todo el día
Jamás aumenta de peso.*

*Un plumero y dos ramitas
Forman este bicho feo.
Y no es que este despeinado,
Es que tiene poco aseo.*

*El ratón enrique llama
Desde un teléfono viejo.
Hace riiing cuando se ríe
Y de oye desde lejos.*

*Muy mando es este león
Que se llama Teodoro.
En esta selva es el rey
Con su melena de oro.*

*De verduras este hecho,
Y nadie sabe quién es.
Don aguacate lo llaman
Y son frágiles sus pies.*

*Con reloj y una bocina
Se monto un despertador
Que canta por la mañana
Cual gallo madrugador.*

*De una lampara y dos ruedas
Nació en conejo bartolo.
Suele tener mal humor.
Por eso está siempre solo.*

*La pájaro virulana
Es redondo y livianito,*

*Y cuando vuela de noche
No se ve por qué es negrito.*

*De elefante tiene mucho,
Con su Corneta por trompa.
Suena fuerte cuando canta,
¡Ni te digo cuando ronca!*

*Para armar esta jirafa
Trabajo, y ¡de qué manera!
Para acabarla uso grúa
Para peinarla, escalera.*

*Al terminar su trabajo
Quedo contento Joaquín,
Diez amigos nuevos tiene
Habitando su jardín.*

*Y su sueño de inventar
Asi quedo satisfecho
Ahora viven todos juntos.
¡Todos bajo el mismo techo!*

Situación problema:

A partir de la lectura y análisis grupal del cuento “El Zoo de Joaquín” los estudiantes pasarán por diversas experiencias, en donde tomarán el rol de niños exploradores que buscan animales. Por medio de la luz y la sombra darán vida a los animales, crearán criaturas fantásticas inspiradas en el dinosaurio, la mariposa y el gato como objetos transicionales, a partir de la arcilla en vínculo con objetos cotidianos que fomentarán en

ellos la creatividad, la imaginación y sus relaciones sociales. Finalmente crearán una función de títeres a partir de la creación de sus criaturas fantásticas.

Saberes implicados:

- **Saberes nocionales:**

- Conocer el cuento “El Zoo de Joaquín” y entender la relación entre la amistad, la invención y el descubrir a partir de la soledad.

- **Saberes actitudinales:**

- Desarrollo de habilidades críticas, propositivas y solidarias al momento de observar lo que no está funcionando correctamente, proponer las diferentes soluciones a una situación y trabajar en conjunto con el compañero.

- **Saberes culturales:**

- Desarrollo de habilidades inventivas en pro del trámite de habitar la soledad y la dificultad para relacionarse con el otro.

- **Saberes disciplinares de las artes visuales:**

- Desarrollo de habilidades artísticas, como el ensamblado y el moldeado escultórico, para la construcción de una pieza tridimensional desde la unión de distintos elementos cotidianos y la arcilla.

Procesos reflexivos y analíticos identificados antes del desarrollo de la secuencia didáctica.

Como parte principal para la creación y desarrollo de la secuencia didáctica se tuvo que realizar una caracterización y observación del grupo, desde este ejercicio se identificó un tema en general que conectara a cada uno de los estudiantes, este fue el gusto que presentan todos hacia los animales, con esto se tuvo que buscar un dispositivo que mantuviera un lenguaje visual, verbal y sensorial que conectara con los niños y sostuviera las posibilidades de la estimulación a los procesos

cognitivos y relacionales mencionados en los objetivos. Posterior a esto se selecciono el cuento *El Zoo de Joaquín* como dispositivo didáctico, sin embargo, esta elección no se dio únicamente por la aparición de animales en sus narrativas, sino se analizó su carácter simbólico y pedagógico para la situación problema de esta investigación y como este dispositivo podría activar la imaginación, el trabajo emocional y la activación sensorial. Se pensó en la activación de los múltiples canales de percepción como lo son: La vista, el oído, el tacto, el olfato y la visión, lo que llevo a sumarle a esta secuencia didáctica el aporte desde una experiencia multisensorial, ideando retos dentro de las sesiones que implícitamente activaran todos los sentidos con el fin de solucionar los desafíos que presentan cada una de las sesiones. En un momento final, fue importante entender que con la implementación de la secuencia didáctica no se buscaba que aprendieran únicamente contenidos, sino que vivieran una experiencia realmente significativa que estimule la expresión, la imaginación y la interacción con el otro.

Actividades para desarrollar:

Experiencia 1: Misión de Exploración: Rescatando a los Animales Perdidos de Joaquín – 1 Hora y 30 minutos.

- Para el inicio de esta actividad, se ambientará el espacio con distintas cosas que harán que los estudiantes se sientan en un ambiente más natural, para que la lectura del cuento “El Zoo de Joaquín” sea mucho más amena. Los elementos son: Diferentes plantas ubicadas en todo el espacio, una colcha que permita que los estudiantes puedan habitar el mismo de una manera más libre, estímulos sonoros de la naturaleza y un buzón que será el medio por el cual estaremos en constante comunicación con Joaquín y de donde saldrá el cuento para iniciar la lectura.

- Aleja, Keinner y Samuel se dirigirán hacia el buzón, lo abrirán y sacarán el cuento. Se inicia con los estudiantes la lectura de las 5 primeras páginas del cuento, ubicando a la docente y los estudiantes en un círculo. Allí comenzarán a escuchar los estímulos sonoros que los transportarán a un espacio más natural. Para hacer de esta una lectura más interactiva, la docente irá leyendo en compañía de los estudiantes, relacionando algunas frases y párrafos con sus experiencias cotidianas, para que mediante este ejercicio sea más comprensible la lectura para los niños. (30 min).
- Después de haber realizado la lectura se les dará la indicación a los estudiantes de volverse a dirigir al buzón, ya que Joaquín dejó una carta en la que indica que se perdieron varios de sus animales, y el reto de Aleja, Keinner y Samuel es poder encontrarlos. Cada uno tendrá que encontrar solamente un animal que ubicarán en un buzón de correo, el cual será el intermediario entre Joaquín y los estudiantes. En este ejercicio se espera evidenciar el trabajo colectivo, ayudando al compañero en caso de que necesite ayuda con su búsqueda, mediante un ejercicio de exploración en el espacio. Se les darán los siguientes elementos para que inicie la exploración: Gorros de exploradores, Binoculares, Lupas y su carnet de exploradores. (15 min).
- Habiendo encontrado a los animales, se le entregarán a Joaquín por medio del buzón, pero acompañados de una pequeña ilustración a modo de regalo que los estudiantes le harán a Joaquín. (30 min).

Experiencia 2: Sombras en el Zoológico - ¡Los animales de Joaquín cobran vida! – 1 hora y 35 minutos.

- Después de mandarle a Joaquín los animales encontrados en la primera lectura, de igual forma que en la sesión pasada, el lugar es ambientado de la misma manera. Se inicia dirigiéndonos de nuevo al buzón para encontrar el cuento y continuar con el ejercicio de lectura.
- La docente iniciará la lectura de las siguientes 5 páginas, haciendo los énfasis y acentos que harán mucho más entretenida la lectura. (30 min)
- Luego de la realización de la lectura, los estudiantes irán directo al buzón y sacarán la carta correspondiente a esta sesión, en esta Joaquín pedirá que lo ayuden a darle vida a los animales que conocieron en esta sesión. Los estudiantes encontrarán allí dentro la carta con las imágenes de los nuevos animales nombrados en esta sesión, ya que Joaquín permitió que estos animales vinieran de visita. Estos se revisarán por 5 min, así que podrán visualizar la imagen unos minutos para que logren recordar más adelante detalles de estos mismos. (10 min).
- Habiendo realizado la visualización de los animales presentados en esta sesión, se iniciará la actividad de creación de estos personajes a partir de luces y sombras, en donde a través de elementos como: cubetas de huevos, escoba, telas, conos, raquetas de juguete entre otros. Los estudiantes deberán recrear los animales vistos en esta sesión por medio de la luz y la sombra, con el fin de que Keinner, Aleja y Samuel puedan darles vida a estos mismos cumpliendo la petición de Joaquín. Estos ejercicios serán grabados por la docente y enviados por medio del buzón. (40 min).
- Después de darle vida a estos animales, Keinner, Aleja y Samuel deberán pintar una de las imágenes que pudieron memorizar en el ejercicio de luz y sombra,

únicamente con los colores blanco, negro y de ser necesario crearan el color gris. Para este ejercicio los estudiantes recibirán aparte de las pinturas, materiales como papel y pinceles, posterior a esto, podrán iniciar con su pintura de la imagen que lograron memorizar. Estas pinturas serán enviadas a Joaquín al igual que el video y esto se dejará en el buzón. (20 min).

Experiencia 3: Diseñadores del Zoo: Inventando mis amigos. 1 hora y 40 minutos.

- En esta sesión continuamos y finalizamos la lectura del cuento “El Zoo de Joaquín”. Para esta última lectura, al igual que en las sesiones anteriores, los estudiantes se dirigirán al buzón y sacarán el cuento de este mismo. Las últimas 4 páginas se leerán de la misma manera que en las sesiones anteriores, observando las últimas imágenes que ofrece el cuento. (30 min).
- Posterior a la finalización de la lectura, abriremos nuevamente el buzón y se compartirá con los estudiantes el mensaje que mando Joaquín para esta sesión, en donde indica que propone para los estudiantes un momento en donde sean inventores, al igual que él lo fue y que logren encontrar los suficientes elementos para llevar a cabo su invención. Para esto nos dirigiremos con los estudiantes hacia dos escenarios en los que estarán a disposición distintos elementos, de los que los estudiantes deberán elegir cuales usarán para inventar una pieza tridimensional con relación a una criatura fantástica. Para esta búsqueda los estudiantes de la misma manera que en la primera sesión, utilizaran los elementos de exploradores, los escenarios son: La cocina y el parque. A partir de la selección de los elementos en estos escenarios, regresaremos al aula para iniciar con la construcción de la

criatura fantástica a partir de la arcilla y los demás elementos recolectados. (30 min).

- Luego de tener todos los materiales listos, se iniciará la construcción de la pieza tridimensional. La arcilla como material clave para esta investigación se pensó desde la relación que esta puede tener con el pensamiento creativo de los niños, pues este material se adapta fácilmente a las manos, responde a la presión que se ejerza sobre este, se adapta a las temperatura y movimientos que recibe, algo muy similar a lo que sucede con la mente de los niños en respuesta a un proceso creativo, pues en un primer momento ellos pasan por un proceso de improvisación, siempre hay ideas cambiantes y se vuelve a empezar de ser necesario. Para iniciar el ejercicio la docente trabajará en una pieza en compañía de los estudiantes, en donde les irá explicando conceptos básicos del trabajo con arcilla, como el ensamblado y modelado. Este espacio estará ambientado de la misma forma que en las sesiones anteriores (40 min).
- Finalmente, las piezas de Joaquín se envían por medio del buzón y de esta manera se sigue construyendo la imaginación de los niños en cuanto a que Joaquín envía lo que tengan que solucionar los chicos y ellos devuelven la resolución del reto específico. (5 min).

Experiencia final: Criaturas del Zoo:! Una gran historia;- 45 min.

- Finalmente, después de haber participado en toda la experiencia del Zoo de Joaquín, en donde cada estudiante logró realizar una criatura a partir de la exploración dada en la sesión anterior. Para iniciar esta última sesión, abriremos el buzón, ya que Joaquín les envió un último reto a los estudiantes, en donde teniendo cada uno su creación, para finalizar toda la experiencia, ellos deberán

realizar una historia usando a sus creaciones como títeres en un teatrino, en donde cada uno de los amigos que lograron inventar será un personaje. A medida que avanza la historia integraran elementos que permitan comunicar lo que ellos quieran que el espectador vea, podrán añadir juguetes, flores, canastas de huevos, lasos y conos, para que sus escenarios sean comprendidos con mayor claridad con el espectador. Esta función de títeres será grabada conforme va avanzando y se da la posibilidad de que los niños incluyan en ella diferentes elementos que ambienten la función según lo que quieran presentar. (40 min).

Como último momento, se le enviará por medio del buzón el audiovisual de la historia a Joaquín y de esta manera se da por finalizada esta secuencia. (5 min).

Elementos

En el proceso de creación y avance de la secuencia didáctica, se fueron descubriendo elementos fundamentales para el desarrollo de las sesiones. En este apartado se considera pertinente mencionar el artefacto y material didáctico que hicieron parte de esta experiencia y que funcionaron a la perfección con relación a cómo se planeó en la secuencia didáctica. El material didáctico creado para esta experiencia fue el buzón, que comúnmente se utiliza para hacer llegar correspondencia a otras personas. Para saber si hay correspondencia, la flecha ubicada en la parte lateral derecha de este, tiene que estar hacia arriba, ya que al estar abajo indica que no hay más correspondencia. En esta investigación dicho objeto adquiere un papel intermediario entre Joaquín y los estudiantes y cumple la función de compartir en las primeras tres sesiones, el cuento “El Zoo de Joaquín” en físico, para desarrollar las lecturas divididas en las sesiones y un reto que los estudiantes deberán resolver, que va en relación con la lectura y que de igual forma ellos deberán enviar resuelto a Joaquín por medio del buzón. La idea principal del buzón aparte

de lo mencionado anteriormente es a través de este, darles a los estudiantes la responsabilidad de resolver un reto y ayudar a sus compañeros a encontrar una solución. Al implementar las sesiones y poner a prueba la efectividad el buzón como intermediario, se evidenció en los estudiantes una interacción positiva con el buzón. En la primera sesión se explicó la forma en la que este funciona, qué contiene y de parte de quién viene su contenido. En las siguientes sesiones en las que el buzón se seguía utilizando, fue más clara la dinámica con el mismo de parte de los estudiantes y al llegar a las sesiones ya era más evidente de dónde viene el cuento y de dónde viene el reto, todo esto siempre manteniendo en los estudiantes la idea de que Joaquín es el remitente de los elementos provenientes del buzón.

El dispositivo didáctico es el que se encarga de promover la construcción de conocimiento significativo. En este sentido se seleccionó “El Zoo de Joaquín” en su forma física, con el fin de generar dentro de la experiencia multisensorial una desconexión hacia las pantallas que comúnmente utilizan en casa. A partir de trabajos anteriores con Aleja, Keinner y Samuel y de los testimonios de sus acudientes, se reconoció que en casa no hay un manejo cuidadoso y adecuado hacia el uso de las pantallas y al contenido que pueden encontrar en ellas. Esto dificulta mucho más su desarrollo cognitivo y se interpone en la estimulación del TDAH y el desarrollo de esta desde ejercicios más análogos y que impliquen el esfuerzo y compromiso de los niños. Es así como resulta de vital importancia considerar para estas sesiones, el contacto con el cuento desde la tangibilidad, brindándole a los estudiantes la posibilidad de acercarse a este desde el descubrimiento al revisar las páginas, descubrir las ilustraciones y sumergirlos en una experiencia totalmente ajena a lo que están acostumbrados a realizar. A continuación, se presenta una tabla comparativa con el fin de conocer los elementos dispuestos en todas las sesiones y las funciones que estos desarrollaron en cada una de ellas.

	Elementos utilizados en la secuencia didáctica
Sesiones	Función
Sesión 1	<p>Gorro de niño explorador: Este fue utilizado para que los estudiantes apropiaran el rol desde un elemento clave que utilizan los niños exploradores.</p> <p>Binoculares: Se utilizaron para encontrar más rápido a los animales de Joaquín, pues ofrecen un acercamiento en el espacio que ayudo a que los estudiantes no se tardaran tanto en el proceso de búsqueda.</p> <p>Lupa: Al igual que con los binoculares, este elemento ayudo a que los estudiantes realizaran su actividad de búsqueda mucho más efectiva, sin embargo, las lupas utilizadas en esta sesión no fueron reales, lo que demuestra que, en los estudiantes desde el primer momento de entregar los elementos, iniciaron un proceso imaginativo, dándole vida a cada elemento recibido para poder solucionar su reto.</p> <p>Carné: Este se utilizó para que cada estudiante se distinguiera oficialmente como niño explorador y sintieran más confianza de apropiarse de su rol.</p>
Sesión 2	<p>Canastas de huevos: La canasta de huevo se propuso en esta sesión como un elemento que ayudaría a representar la idea que los estudiantes quisieran realizar.</p> <p>Lasos: El lazo de igual forma fue un insumo para los chicos, que sirvió en algunos casos para representar el animal que les correspondió desde el reto propuesto.</p> <p>Escoba: Esta fue utilizada para darle forma al gallo madrugador y a don aguacate.</p> <p>Raqueta de juguete: Este se utilizo para representar al gallo madrugador, dándole forma a el cuerpo de este personaje por medio de las raquetas.</p> <p>Conos: Estos de igual forma que con los elementos anteriores, se utilizaron para representar la imagen correspondiente, en este</p>

	<p>caso, los conos fueron parte clave para representar a el león Teodoro y el pico del gallo madrugador.</p>
sesión 3	<p>Materiales naturales (ramas, hojas y flores): Estos se utilizaron para darle forma al personaje que querían crear por medio de la arcilla, fueron vistos formando brazos, palmeras y antenas en las creaciones de cada estudiante.</p> <p>Materiales cotidianos (cucharas, tapas y platos): Estos de igual forma se pensaron para que los estudiantes los utilizaran en pro de mejorar la idea que querían representar en sus personajes.</p> <p>Arcilla: La arcilla en esta sesión fue el material principal y por medio de este se busco que los chicos moldearan sus personajes (Amigos).</p>
sesión 4	<p>Collar de flores: El collar de flores en esta sesión cobro sentido desde el agradecimiento que querían recibir los estudiantes a su historia, así que la docente siendo la espectadora de la obra, lo utilizo para lanzarlo en agradecimiento a los chicos por la historia presentada.</p> <p>Cobijas: Esta fue utilizada por los estudiantes para ubicarla en el piso mientras preparaban si historia y acomodaban los elementos que utilizarían en ella.</p> <p>Raquetas de juguete: Estas se utilizaron para ambientar uno de los escenarios que crearon en el nudo de la historia.</p> <p>Canastas de huevo: Este elemento fue ofrecido por la docente, sin embargo, no fue utilizado en esta sesión por los estudiantes.</p> <p>Conos: Los conos de igual forma fueron postulados para ser utilizados, pero al igual que con las canastas de huevo, no cobraron mucha relevancia en esta sesión.</p>

A partir de la disposición del cuento, se ponen en juego distintos elementos que toman importancia desde el momento de su ubicación e implementación en cada una de las sesiones estipuladas en la secuencia didáctica. En la primera sesión, los estudiantes recibieron un equipamiento para tomar el rol de niños exploradores y resolver el reto

propuesto por Joaquín. Los elementos fueron: Gorros de niños exploradores, Carné, binoculares y lupas.

Al terminar la lectura del reto, cada uno se equipó correctamente y con la indicación clara del uso de estos mismos, comenzó la búsqueda de los animales perdidos de Joaquín. En el camino a la resolución del reto, estos objetos brindados a los estudiantes facilitaron mucho más el objetivo de la sesión. Los binoculares eran de juguete y las lupas fueron realizadas por la docente, por lo cual no era muy fácil realizar la búsqueda ya que estos objetos no brindaron acercamientos espaciales a los objetos escondidos en el aula. Sin embargo, los estudiantes Aleja, Keinner y Samuel, no le

dieron mucha importancia a esto y asumieron el papel de exploradores muy seriamente, desde el reconocimiento de elementos que facilitarían el desarrollo de su desafío. Estos objetos fueron utilizados de igual forma en la primera parte de la tercera sesión, que se basó en la búsqueda de elementos naturales y cotidianos que unieron a sus creaciones desde el modelado escultórico. A diferencia de la primera sesión, estos objetos fueron utilizados en un espacio exterior, lo cual hizo que la importancia de los elementos cambiara y en ese caso la lupa y los binoculares no fueron muy útiles para sus búsquedas. En este desafío, el elemento más relevante y que

fue de mucha ayuda para los estudiantes, fue el gorro de niños exploradores que utilizaron como una canasta para cargar los elementos naturales que recogían. En las dos sesiones estas herramientas cobraron mucho sentido a partir de la imaginación y creatividad de los estudiantes, entendiendo así que los elementos dispuestos para una sesión tienen que ir

Figura 4 – Fotograma del audiovisual
“Del papel al barro: Una experiencia multisensorial”



Titulo: Arte y primera infancia

Duración: 25 min

Tiempo del fotograma: 17:38

Elementos utilizados en la primera sesión (Carné, binoculares, gorro y lupa)

siempre en relación y cumplir una función específica y esencial para la misma según el diseño de la secuencia didáctica.

En la segunda y tercera sesión los estudiantes dejaron a un lado su papel de exploradores y tomaron un rol más creativo en el desafío, asumiendo funciones interpretativas y de expresión. En la segunda sesión este reto se basó en la representación de la imagen por medio del juego entre luces y sombras de los siguientes animales presentados por Joaquín. Para este desafío algunos objetos fueron elegidos por los estudiantes, desde sus favoritos para jugar, hasta escobas que también utilizaron en algunas ocasiones. Los elementos fueron: Escoba, cubetas de huevos, lazos, conos pequeños y raquetas de juguete. Los estudiantes desde que entendieron el reto iniciaron usando los elementos individualmente, sin embargo, a lo largo de la representación de la imagen, fue evidente que necesitaban ayuda de sus compañeros para cumplir con el desafío correctamente, así que entre todos utilizaron la mayoría de los objetos en pro de ayudar en la representación de cada uno. Finalmente, en la cuarta sesión, el reto consistió en la creación de una historia a partir de la creación de la sesión 3, para lo cual se tomaron en cuenta la mayoría de los objetos utilizados en la sesión 2, y se agregó una cobija y collares con flores. Desde la narrativa de los estudiantes, la cobija fue utilizada para la preparación de la historia detrás del teatrino, los collares con flores fueron entregados por los estudiantes a la docente, ya que ellos pensaron que serían las flores que reciben los artistas al finalizar la presentación en obras de teatro. Desde su imaginación, se sentían alagados por realizar una historia con elementos que permitan que el espectador pueda imaginarla y disfrutarla. El collar fue importante para cerrar su narrativa y hacerles saber a los estudiantes que cumplieron a la perfección el último reto propuesto por Joaquín y el que finalizó toda la experiencia de la fueron participes.

Escenarios

En la creación de todas las sesiones, una de las partes fundamentales fue la preparación del espacio, pues desde la propuesta de la experiencia se pensó no solo trabajar a partir de la resolución de ciertos retos en el aula, sino sumergir a los estudiantes en esta experiencia multisensorial, en donde estuvieran desde el primer momento inmersos en un contexto distinto al que comúnmente habitan. En todas las sesiones la ambientación del espacio fue muy similar buscando generar un ambiente natural, teniendo en cuenta que esta experiencia giró en torno al cuento “El Zoo de Joaquín”. El aula utilizada para esta implementación se decoró con plantas, en las paredes se utilizó papel seda de distintos tonos verdes para dar alusión a un safari y se ubicaron peluches de animales para reforzar la ambientación natural. La preparación de este escenario impuso un reto enorme desde la labor docente, ya que no solo incluyó lo ubicado en los distintos espacios del aula, sino que requirió revisar continuamente la secuencia didáctica y tener claridad acerca de los materiales, medios didácticos y los tiempos en los que estos intervendrían en la sesión.

En el análisis de datos recogidos en las videos - copias, se evidenció desde la interacción de los estudiantes con el espacio, que no fue fundamental la ambientación de este para el desarrollo satisfactorio de las sesiones. Aun así, esta no pasó del todo desapercibida para ellos ya que los cambios presentados en el aula fueron evidentes y se dieron cuenta que no era el mismo espacio que conocían. Sin embargo, para ellos resultaron más importantes otros elementos que empezaron a jugar un papel importante en todo el desarrollo de la sesión. En estas videos- copias no fue evidente algún tipo de pregunta o suposición acerca del escenario educativo por parte de los estudiantes, sobre lo cual se podría deducir que, en la implementación con una población con TDAH, este tipo de preparación espacial no cobra más relevancia que los materiales y actividades que atraen su atención.

Araújo y Soares (2021) en su tesis doctoral, se enfocan en el diseño y neuro ergonomía en la identificación de elementos restauradores de espacios de la atención en niños con TDAH en entornos educativos. Allí la ergonomía se entiende como un ámbito que pretende transformar y adaptar el espacio desde las diferentes necesidades del ser humano, teniendo en cuenta sus limitaciones y características, desde este texto y la discusión a partir de diferentes documentos, Askina (2016) sostiene que el entorno de enseñanza debe ser eficaz para contribuir a la adaptación exitosa de los niños con TDAH al proceso escolar. Según lo planteado por el autor, es fundamental ejecutar algunos cambios en el espacio para facilitar el proceso de aprendizaje a nivel cognitivo en los niños con TDAH. Sin embargo, considerando el análisis de datos recogidos a través de las videos-copias en la experiencia del Zoo de Joaquín, la cual se realizó con población diagnosticada con TDAH, se reconoce que el docente a cargo debe explicar los cambios realizados en el entorno, ya que de manera autónoma no los identifican.

4. REFLEXIÓN PEDAGÓGICA

4.1 Contexto de la práctica pedagógica.

La presente investigación se llevó a cabo en el Centro de Estimulación Mentes Brillantes, siendo este un consultorio de carácter privado y proyecto familiar, abierto al público en febrero de 2024, teniendo así 8 meses de operación. Está ubicado en la localidad de Puente Aranda, al centro oriente de Bogotá, prestando los servicios de estimulación, evaluación y diagnóstico de los procesos cognitivos en la población infantil. Tiene como misión estimular en los niños los procesos cognitivos en pro de la mejora del rendimiento escolar y la inclusión educativa. Se enfoca en trabajar con niños con discapacidades cognitivas tales como la concentración, atención y memoria, TDAH (Trastorno por déficit de atención e hiperactividad) y TEA (Trastorno del espectro autista). Desde la línea de pedagogías de lo artístico visual no solos se reconoce el valor del arte como experiencia

estética, sino que se sitúa como un lenguaje que puede reconfigurar las formas de aprender, comunicarse y habitar el mundo. Específicamente desde la secuencia implementada, las respuestas de los niños desde la manipulación de materiales a su ritmo demuestran que hay un montón de formas de aprender y que estas formas deben ser escuchadas, comprendidas y transformadas mas no corregidas. Desde esta línea de profundización, se comprende el arte como una vía de pensamiento, una forma de inclusión y una plataforma de expresión espontanea, permitiendo asi la construcción de un puente entre la estética, la diversidad cognitiva y el derecho de aprender desde la autonomía.

El Centro de Estimulación Mentes Brillantes pretende llegar a la población vulnerable que por temas económicos no pueden acceder a estos servicios, ofreciendo una tarifa asequible a la población que lo necesite. En este momento el Centro de Estimulación maneja siete estudiantes, de los cuales en su mayoría son diagnosticados con TDAH y con TEA. En uno de ellos se diagnosticó TEA y en los otros cuatro estudiantes identificamos TDAH con diferentes características de manifestación.

En el Centro de Estimulación se trabajan tres temas claves semanalmente: habilidades comunicativas y sociales, atención, concentración y memoria y actividades lúdicas. Estos temas se apoyan de materiales didácticos como: guías con seguimiento de patrones de formas y letras, comprensión lectora y memoria visual. También se trabaja con material audiovisual como: videos en los cuales manejamos ejercicios cerebrales que utilizan las demás partes del cuerpo en diferentes tiempos y momentos, al igual que imágenes que permiten estimular la atención sostenida de nuestros estudiantes. En el Centro de Estimulación, el primer objetivo es poder identificar el diagnóstico de los estudiantes y poder realizar de ahí en adelante un trabajo conjunto con los padres de familia, ya que, para poder obtener óptimos resultados en el proceso, también es necesario el apoyo desde

casa a las estrategias brindadas por el Centro de Estimulación. Sin embargo, muchos padres de familia no son conscientes de que sus niños presentan algún tipo de dificultad cognitiva y prefieren ignorar el diagnóstico retirando al niño del Centro de Estimulación, apartando así la posibilidad de ver una mejora en los procesos cognitivos. En el Centro contamos con el salón principal, lugar en el que se realizan la mayoría de nuestras actividades, y con el consultorio psicológico en donde se realizan las valoraciones de nuestros estudiantes. En este momento hay dos niñas que tienen 5 y 6 años y cinco niños de los cuales, uno tiene 5 años, uno tiene 6, uno tiene 9 y dos tienen 10 años.

Los pacientes del Centro de Estimulación se dividen en dos grupos según su edad. El grupo A se caracteriza por tener estudiantes de 4 a 6 años y el grupo B por tener estudiantes de 9 a 10 años. Sin embargo, la edad no es el único elemento que define el grupo en el que trabaja el niño, ya que también se tiene en cuenta el tipo de dificultad cognitiva identificada partiendo de la valoración que aplicamos en cada niño. En esta investigación se trabajará con tres estudiantes del grupo A diagnosticados con TDAH: Alejandra que tiene 6 años, Keinner que tiene 5 años y Samuel que tiene 5 años. En los tres niños este trastorno se muestra mediante diferentes características: en Alejandra y Samuel se identifican síntomas de inatención, mientras que en Keinner predominan la hiperactividad e impulsividad.

El TDAH (trastorno por déficit de atención) es un trastorno heterogéneo que se puede presentar tanto en niños como en niñas a lo largo de las diferentes edades de preescolar. Los síntomas en niños son la hiperactividad e impulsividad, y en niñas son la timidez, docilidad e introversión, razón por la cual en ellas se presenta más inatención. (Torres, et.al, 2022). Estos síntomas aparecen tempranamente en la vida de los niños, complicándose un poco más en la etapa escolar ya que en estos procesos constantes de aprendizaje, el niño necesita mantener su atención sostenida por largas jornadas, aparte

de cumplir con las exigencias en aspectos académicos como socializar o formar parte de un grupo dentro de la escuela. Normalmente se busca adaptar a los estudiantes a la escuela, sin tener en cuenta las diferentes dificultades a nivel cognitivo que los estudiantes puedan llegar a presentar, lo que hace que en la mayoría de los casos se desmotiven a nivel académico, o presenten problemas sociales de relacionamiento con el otro e inadaptabilidad en el espacio. Hablar de educación inclusiva no es hablar de integración, ya que la educación inclusiva es la que principalmente lleva un proceso de aprender a vivir con las diferencias del otro, mientras que la integración es la que hace alusión a que las personas diferentes y los colectivos minoritarios tengan que adaptarse a una cultura más hegemónica, por eso hablar de educación inclusiva en el ámbito escolar requiere hacer el esfuerzo de cambiar nuestras prácticas pedagógicas, haciendo que cada vez sean menos segregadoras y más humanas. Cambiar estas prácticas hace que en el campo docente se transforme la mentalidad respecto a nuestras competencias cognitivas y culturales y las de nuestros estudiantes. El hecho de que como docentes se realice la debida instrucción hacia nuevas prácticas pedagógicas que apoyen e incluyan a los estudiantes con distintas capacidades cognitivas, es lo que logrará evidenciar en el ámbito escolar la educación inclusiva para estas poblaciones (López, 2008). Si se encuentra una escuela idealmente adaptada para el niño, la prevalencia del TDAH podría disminuir y es por esto por lo que es importante tratar este trastorno a temprana edad o por lo menos antes de que el niño ingrese a la escuela. (Pérez, et al., 2006).

No todo lo que se cree que es TDAH lo es, los padres o profesores al evidenciar en sus hijos y estudiantes hiperactividad e impulsividad, asumen que lo que tienen es TDAH, sin embargo, hay que tener en cuenta que de 2 a 3 años los niños son muy activos y es muy difícil que centren su atención en una sola cosa o estén concentrados más de 10 minutos en la misma actividad. No obstante, hay que tener en cuenta que los niños de 5 a

6 años ya han madurado y es más probable encontrar en ellos la capacidad de control y la de centrar su atención durante 20 o 25 minutos. Los niños que están realizando algún movimiento específico en estas edades, es por qué este va en relación con alguna actividad y en poco tiempo pueden centrar su atención en un libro, tarea o película (Esperón, 2007).

El cerebro tiene circuitos especiales encargados de diferentes funciones como los de memoria, que están ubicados en la corteza cerebral de la zona frontal, aquella que se encarga de controlar la memoria del trabajo, poniendo el ejemplo de poder visualizar un grupo de imágenes y después de esto ser capaces de nombrarlas en el orden en que se visualizaron. En niños y personas con TDAH estos circuitos son deficientes, razón por la que el cerebro trata de compensar esta deficiencia utilizando otras zonas que refuercen este trabajo. Los ganglios basales son los encargados de los impulsos, encargados también de coordinar y filtrar la información que llega de otras regiones del cerebro. Se ha demostrado que los ganglios basales en personas con TDAH son más pequeños, al igual que la corteza prefrontal que es la que se encarga de la función ejecutiva, es decir tener la capacidad de planear una acción, llevarla a cabo y terminarla, evitando distracciones que impidan la culminación de esta. También el cíngulo o circunvolución cingulada, hace parte de los circuitos del cerebro que regulan la atención y la eliminación de distractores (sector atencional o cognitivo). Sin embargo, existen dos tipos de cíngulos en los que se maneja la parte afectiva y la parte cognitiva, en donde la línea que los separa no es muy clara y por lo mismo hay neuronas del sector cognitivo que se acercan mucho al sector afectivo, entendiendo así la razón del por qué los niños y personas con TDAH también presentan problemas en su regulación afectiva y el manejo de sus emociones (Esperón, et al. 2007)

En el Centro de Estimulación Mentes Brillantes se trabaja con niños con discapacidades cognitivas, identificando en todos ellos un diagnóstico que se repite en la mayoría de los

casos: el TDAH. Se evidencia así la necesidad de poder llevar al espacio una experiencia multisensorial a partir del cuento El zoo de Joaquín, a partir de cuatro sesiones en las que los tres estudiantes en compañía de la docente, leerán el cuento y a partir de esta lectura recibirán y afrontarán ciertos retos, planteando la posibilidad de que los niños, desde el apropiamiento de un rol o responsabilidad, logren darle solución a un problema, trabajar en colectivo y simultáneamente estimular procesos cognitivos como la atención y la concentración. Esta experiencia multisensorial permitirá que por medio de la activación de los sentidos como: tacto, oído, vista, olfato, vestibular y propioceptivo, se dé la comunicación con el medio, el recibimiento de información, la interacción con los demás compañeros y el trabajo en colectivo en sentido de ayudar al otro.

Se pudo observar de manera particular en los tres estudiantes del Centro de Estimulación con los que se realizara esta investigación, actitudes que confirman la manera en que el TDAH se manifiesta en niños y en niñas, haciendo claridad que en los dos géneros los síntomas para que este sea diagnosticado se presentan de distintas formas. En esta investigación se evidenció en Alejandra momentos continuos de inatención y baja concentración en las actividades tanto corporales como orales, en Keinner se observan momentos continuos de hiperactividad y de poca paciencia para la realización de actividades manuales y de análisis, y en Samuel se puede evidenciar un TDAH completo, ya que su inatención y poca concentración afecta mucho sus resultados en distintas actividades y así mismo su hiperactividad corta con actividades de calma y realización de ejercicios manuales.

De esta manera se entiende que es de vital importancia estimular de forma adecuada a los niños con TDAH, sabiendo que puede funcionar si se parte desde los intereses de los niños, para lograr mediante el arte visual y la experiencia multisensorial, centrar su concentración y atención implícitamente en el desarrollo de las diferentes actividades. De

esta manera se da la posibilidad de potenciar la autonomía a la hora de resolver un reto en específico y permitir desde un trabajo colectivo la colaboración a los demás en caso de que se vea dificultad en el desarrollo de las actividades propuestas en esta investigación.

4.2 Diseño Metodológico.

En el apartado metodológico de este proyecto se trabajará bajo el método de la investigación cualitativa, utilizando descripciones a partir de la observación a la que se le pueden sumar distintos materiales de recolección como: las entrevistas, narraciones, diarios de campo, grabaciones, transcripciones de audio y videos. Normalmente las investigaciones cualitativas se centran en el estudio de contextos naturales o tomados tal y como se encuentran, en donde el investigador se interesa, evalúa y experimenta directamente con los contextos o poblaciones seleccionadas (Herrera, 2017). En el caso específico de esta investigación se viene realizando un ejercicio de observación con tres de los niños del Centro de Estimulación Mentes Brillantes. En este se diagnosticaron trastornos como: TEA (Trastorno del espectro autista) y TDAH (Trastorno por déficit de atención e hiperactividad). El contexto por estudiar hace parte de los procesos realizados desde el mes de febrero del año 2024 con los niños inscritos en el Centro de Estimulación.

La investigación cualitativa tiene ciertos enfoques investigativos que surgen bajo las necesidades y concepciones del investigador, considerando el método como la forma concreta y característica de investigar determinada situación. Desde los enfoques de la investigación cualitativa, este trabajo se centra en el estudio de caso, entendiendo este como una herramienta valiosa de investigación, y su mayor fortaleza radica en que a través de este se mide y registra la conducta de las personas involucradas en el fenómeno estudiado (Yin, 1989). En cuanto a los resultados subjetivos de la investigación, deben ser evidenciados en todo lo natural del contexto y no incidir en estos mismos. Este es un

estudio de caso explicativo, ya que tiene la intención de investigar y explicar las características de un fenómeno en específico, en este contexto, es el TDAH. Las herramientas que se utilizaron en esta investigación para la recolección de datos fueron: grabaciones, filmaciones, entrevista semiestructurada que se realizó a los padres de Keinner, Alejandra y Samuel y La entrevista abierta que se realizó en el espacio de la secuencia didáctica con los estudiantes Keinner, Alejandra y Samuel.

Esta investigación se aborda desde la Teoría de la Acción Didáctica, que bajo la perspectiva de Gerard Sensevy, profesor de Ciencias de la Educación, se puede definir partiendo del análisis de los dos términos que componen esta teoría: la acción, el autor la define como “lo que hace la gente” comprendiendo así que para este el término no se aleja completamente de las definiciones comunes las cuales suelen ser: actuar, actividad y práctica. El término didáctica se puede comprender en un sentido muy general, por ejemplo, cuando una persona enseña una cosa a otra, entendiendo así la acción didáctica bajo la mirada de este autor como “Lo que los individuos hacen en lugares en los que se enseña y se aprende” (Sensevy, 2007, pág. 6).

“El término enseñar, en cierta forma, evoca el término aprender, y el término aprender evoca a su vez el término enseñar” (Sensevy, 2007, pág. 6). Se entiende así que la acción didáctica siempre estará en una constante relación, que en cada momento de su ejecución se complementará. El hecho de enseñar algo, implícitamente está haciendo que a su vez se aprenda, en la mayoría de los momentos de enseñanza y aprendizaje, esta relación surge desde la experiencia de los sujetos y partiendo de aquí, se dan y desarrollan los diferentes momentos propuestos desde la acción didáctica, Sin embargo, en el encuentro entre la enseñanza y aprendizaje, se encontrará ese alguien que enseña sin intención alguna de que el sujeto que recibe esa enseñanza aprenda algo, así como se encontrarán a sujetos que por sí mismos aprendan cosas sin que sean enseñadas por alguien. Teniendo

en cuenta esto, lo que caracteriza a la acción didáctica es que allí el objetivo mayor es considerar su modo de acción conjunta y cooperativa, comprobando que, si esta relación es reflexionada y usada por el profesor, cada uno de sus alumnos encontrará su lugar en ella, encontrando siempre la comunicación entre el profesor y el alumno, lo que de cierta manera actualiza la acción más allá de “*Lo que la gente hace*”. (Sensevy, G. 2007).

Para poder asegurar un buen desarrollo en cualquier tipo de actividad al implementarla y particularmente para esta investigación, podemos encontrar, La Tripleta Fundamental planteada por Sensevy: Mesogénesis, Topogénesis y Cronogénesis, con esta se permite ver el desarrollo de las actividades desde categorías que nos llevan a entenderlas desde otras dimensiones. La Cronogénesis es entendida desde la pregunta ¿Cuándo? Entendiendo este “cuándo” no solamente como el momento en el que se disponen los tiempos en una situación didáctica, sino también los momentos en los que es necesario hacer un cambio. Esta categoría se convierte en portadora de un nuevo tiempo didáctico según las necesidades encontradas por el profesor en la situación didáctica. En esta investigación la Cronogénesis es de vital importancia, debido a la población con la que se trabaja, es muy importante realizar cambios constantemente en las situaciones didácticas a proponer, ya que en los niños con TDAH es fundamental realizar distintas actividades que logren mantener su atención y concentración sostenida a la hora de realizarlas. Es importante tener tiempos establecidos para cada momento de la situación didáctica y teniendo en cuenta las características de la población, asegurar un buen desarrollo de esta, realizando los cambios necesarios en los tiempos dispuestos para las sesiones. Esta investigación propone 4 sesiones, cada una se desarrollará con base en la lectura del cuento y un reto específico que se encuentra el buzón. En cada sesión se presenta el momento de la lectura y desarrollo del reto y la realización de un dibujo o pintura. Estos son los momentos exactos que se darán en cada una de las sesiones, sin

embargo, es necesario realizar pausas activas en medio de estos momentos para tener tiempos de descanso y así obtener un mejor resultado de atención y concentración en los tres momentos fundamentales de las sesiones propuestas para esta investigación.

La Topogénesis se entiende desde la respuesta a la pregunta ¿Quién? Haciendo referencia a ¿quién comparte el conocimiento? Describiendo así la manera en la que se comparten las responsabilidades en una transacción didáctica y la importancia que estas mismas implican en una actividad compartida por el profesor y el alumno. Sin embargo, desde esta teoría, el profesor no es el único que cuenta con toda la responsabilidad de compartir conocimiento, pues este se distribuye a partir de la relación establecida entre el profesor, el alumno y el saber. En este trabajo la topogénesis se encuentra situada en la experiencia multisensorial, en donde la docente en formación lleva al espacio el modelado escultórico como el conocimiento a compartir. Esto sucede en la tercera sesión de la implementación, ya que para llegar a este punto los estudiantes habrán tenido que pasar por las primeras dos sesiones de exploración a partir de la lectura del cuento.

4.3 Experiencia.

Categorías para describir y comprender la acción didáctica, Una mirada desde la mesogénesis.

En esta investigación el análisis de datos fue realizado desde la génesis del medio, esta constituye una dimensión central en las instituciones didácticas, entendiendo desde esta investigación que la mesogénesis es el medio didáctico y actúa como el conjunto de herramientas que permiten la confrontación entre el material y el simbolismo de una actividad educativa. Una transacción didáctica fracasa si en ella no se presentan modificaciones y si los contenidos de esta no están en constante estudio, pero para que estos cambios se presenten en estas situaciones, es de vital importancia que exista la relación entre el profesor, el alumno y el saber. En el caso de esta investigación, el medio

didáctico transforma completamente la percepción de recibir una orden y hacer caso a esta desde la percepción de los niños. El medio didáctico que hace parte de esta experiencia multisensorial es la carta que cumple el papel del reto. Se piensa la enunciación de un reto claro, con indicaciones específicas y cortas, teniendo en cuenta la población de esta investigación, ya que en niños con TDAH mucha información puede resultar abrumadora y por lo mismo es complicado recibir de su parte alguna solución.

“Si las SRP¹ están bien diseñadas resultan placenteras, interesantes, retadoras, con un fin en sí mismas más parecidas al juego libre y menos a las tareas monótonas. Están llenas de sentido para el niño, quien las comprende y sabe lo que tiene que hacer sin la necesidad de la intervención constante y supervisora del adulto” (Angrino, 2006. Et al. P80).

Desde la presente cita, realizando un contraste de experiencias, en este trabajo se pudo evidenciar un interés particular hacia la lectura y resolución del reto en Aleja, Keinner y Samuel. Desde la implementación y el análisis de las videos-copias recogidas de las mismas, es claro después del conocimiento de la dinámica de la primera sesión, el interés y curiosidad por saber a qué nuevo reto se iban a enfrentar luego de la lectura del cuento. En esta experiencia multisensorial, bastó con realizar la lectura del reto una sola vez para que los estudiantes lo comprendieran y así mismo la solución a esta no fuera compleja de realizar. En todas las SRP dadas en esta investigación, no hubo necesidad de que la docente en formación Alexandra Suárez interviniera a favor de la solución, únicamente guio el proceso por si se presentaba alguna inquietud.

¹ Si las Situaciones de Resolución de Problemas son planeadas con intención, se les presentan a los niños a modo de desafío y no de una tarea que se debe de cumplir, no se sentirá para ellos como una actividad repetitiva y obligatoria, más bien, se evidenciará conexión con el reto, llegándolo a solucionar desde el juego.

Entendiendo el medio didáctico adaptado para esta experiencia a través de las videocopias recogidas y desde el proceso de observación en la edición del audiovisual, se identificó el impacto de este en cada una de las sesiones.

Misión de exploración: Rescatando los animales perdidos de Joaquín.

En el orden planteado para todas las sesiones, se realizó en un inicio la lectura de las tres primeras páginas del cuento. Consiguiente a esto, el medio didáctico empieza a jugar un papel fundamental desde su lectura, ya que, para leer el reto los estudiantes en compañía de la profesora se dirigen al buzón. Keinner saca la carta e inicialmente se presenta una leve discusión entre él y Aleja. Los dos discutieron ya que querían leer el reto, para esto hay que tener en cuenta que Keinner no sabe leer y Aleja sí, sin embargo, desde este momento se evidenció el juego del medio didáctico en el espacio. Keinner desde su curiosidad asumió una postura en la que no se puede desempeñar de la mejor forma, así que fue Aleja la que finalmente leyó el reto, fue difícil de comprender esta lectura teniendo en cuenta las habilidades de lectura de Aleja, sin embargo, esta acción de dejarla leer, permitió que el medio didáctico tomara más relevancia para ellos, así que la docente después de que ella leyera todo el reto, apoyó este momento desde la realización de una segunda lectura, a partir de la cual fue más entendible el reto que cada uno tenía que solucionar. En este a los estudiantes se les asignaron ciertos elementos nombrados anteriormente que apoyaron su rol de exploradores. Desde la apropiación de los elementos por parte de los estudiantes, fue evidente que en pocas ocasiones habían tenido un ejercicio similar en donde se les asignara una tarea de manera distinta y en donde dependiera únicamente de ellos su solución. En el momento de búsqueda, Keinner fue el primero en encontrar su animal, el hipopótamo, que fue ubicado debajo de la mesa. Sin embargo, antes de esto en el momento de la lectura del cuento, Keinner encontró antes de tiempo a un animal, casualmente fue el que le correspondió, así que en un momento donde

él se encontraba ocupando su atención en otra cosa, este animal fue reubicado debajo de un mueble que estaba en el aula. Fue tan eficaz el uso de los elementos y la apropiación del rol dado por Joaquín a Keinner, que supo buscar por todos los lugares para que la primera parte del reto fuera muy rápida. Samuel fue el segundo en encontrar a su animal, el ratón Enrique, pero en este caso la docente fue dando pistas para la búsqueda, utilizando palabras como frío, caliente y tibio, pues en el caso específico de Samuel, utilizo los elementos de niño explorador para jugar a la búsqueda, pero olvido por completo al animal que tenía que encontrar. De esta forma Samuel llegó a uno de los libros pequeños ubicados en el espacio y lo movió en todos los sentidos hasta que el ratón Enrique salió de su escondite y así Samuel logró resolver esta primera parte que, con un poco más de dificultad, no evidenció ningún tipo de frustración. Finalmente Aleja en esta búsqueda sí tardó mucho más que sus compañeros, ya que, a pesar de las pistas dadas por la docente, no era exitosa su búsqueda. Fue así que Keinner decidió ayudarla y teniendo en cuenta que su reto ya estaba solucionado centró su atención ayudando a Aleja y después de unos cuantos minutos, logró encontrar al animal que le correspondía a ella, el bicho feo. En este momento sí se pudo evidenciar un momento de frustración en Aleja, ya que se dio cuenta que sus otros compañeros pudieron cumplir el reto, pero en su caso no. En ese momento, la docente guio el momento aclarando la importancia de la colaboración de sus compañeros y que su trabajo e intentos de búsqueda sí habían sido valiosos. En la segunda parte del reto, los estudiantes tenían que entregarle a Joaquín por medio del buzón al animal encontrado y una ilustración, en donde a partir de su imaginación recrearan algo de la experiencia vivida anteriormente. Ubicados en una mesa y con hojas, lápices y colores realizaron sus imágenes en agradecimiento a Joaquín por la oportunidad de realizar un ejercicio que fue de todo su agrado. En este momento la realización de sus dibujos fue mucho más dinámica para ellos, pues haciendo chistes y dialogando de cosas

que solo ellos comprendían la actividad de dibujar se convirtió en un momento ameno y nada forzoso en donde salieron resultados muy lindos.

Samuel realizó un dibujo de un niño feliz con un sombrero de explorador y elementos en sus manos que según su definición son los animales encontrados por ellos (figura 5).



Figura 5. Dibujo realizado por Samuel

Keinner realizó un gallo, con un pico largo y brazos de pollo (figura 6). En esta ilustración se evidenció la importancia que tuvo para él la búsqueda exhaustiva del animal de su compañera Aleja. Teniendo en cuenta que la búsqueda de su animal, el hipopótamo, fue muy sencilla para él, cobró más relevancia la



Figura 6. Dibujo realizado por Keinner

dificultad que se presentó en la búsqueda del bicho feo.

En la ilustración de Aleja se pudo observar un paisaje con árboles, césped, un sol y en el centro una niña con el cabello recogido con apariencia feliz. Sin embargo, no se reconoce alguna relación con su animal correspondiente, lo cual se pudo asociar a que evidentemente ella no logró encontrarlo, así que, desde su afán de darle solución al reto, este no fue lograda por ella, por lo mismo no tomó validez.



Figura 7. Dibujo realizado por Aleja

Sombras en el zoológico: ¡los animales de Joaquín cobran vida!

Para esta sesión, de igual forma que en la sesión anterior, se realizó la lectura respectiva del cuento y se compartieron los siguientes 3 animales que estaban dispuestos para esa sesión. Posterior a leer el cuento, los estudiantes nuevamente se dirigieron al buzón, donde se encontraba el Medio Didáctico. Esta vez, Samuel fue el que sacó el reto primero y lo entregó a la docente. Mientras se realizó su lectura, en la asignación de tareas dadas por Joaquín se notó la emoción de Aleja y Keinner al saber el animal que correspondía

para esta sesión, pero en Samuel, debido a su déficit de atención el animal para él no fue relevante. El reto con este animal fue interpretarlo después de observarlo un tiempo por medio del juego de luces y sombras, para lo cual se les ofrecieron a los estudiantes elementos que facilitarían esta interpretación. Inicia el momento de interpretación y el primero en hacerlo es Keinner, para esto él intenta recrear su animal que fue el león Teodoro, solo, sin embargo, se da cuenta que necesita ayuda, así que sus compañeros comienzan a ayudarlo sosteniendo los elementos necesarios para su ejercicio. En un segundo momento continúa Aleja, que al igual que Keinner se da cuenta que necesita más manos para sostener los elementos y poder interpretar mucho mejor a su animal que fue Don Aguacate. El primero que la ayuda es Samuel y a esta situación Aleja al inicio no reaccionó de una buena forma, ya que Samuel no entendía las instrucciones que Aleja le daba para que su interpretación saliera bien. Después de varios intentos de que los dos llegaran a entenderse en el proceso de interpretación, Aleja ya no quería que Samuel la ayudara, sin embargo, en ese preciso momento Samuel logró entender lo que ella quería decir y de una manera menos complicada lograron realizar la interpretación que Aleja quería. Desde estos momentos dados en la sesión, se responde una vez más la necesidad de estimular estos procesos de frustración y impulsividad, evidenciando la dificultad que pueden llegar a presentar en el control de sus impulsos, lo que lleva directamente a la impaciencia. Finalmente, Samuel inicia con la interpretación de su animal, el Gallo Madrugador. Para este momento ya fue más obvio que necesitaban los unos de los otros para solucionar el reto, así que Aleja y Keinner ya estaban preparados con los elementos que Samuel dispusiera para su interpretación. Este momento fue más sencillo y rápido en comparación de el de los demás estudiantes, pues ya habían pasado todo un proceso de prueba que les evidenció lo necesario para resolver esa situación. Desde la primera solución del segundo reto, se pensó en la estimulación mayormente de los procesos relacionales, pues para poder solucionarlo necesitaban obligatoriamente de sus

compañeros y desde este análisis se evidencio que pedir ayuda para ellos no fue algo complicado, esto es un aspecto positivo a recalcar de la experiencia, pues normalmente en niños con TDAH es complicado pedir ayuda al otro o necesitar de algún compañero para cualquier actividad, sin embargo, si el niño se encuentra con una persona que lo haga sentir cómodo y encuentra interesante el ejercicio para el cual debe pedir esa ayuda, lo hará sin mayor complicación. Como parte final de esta sesión, el reto de interpretación lo complementó una pintura, en donde reinterpretaran a través del uso de los colores blanco, negro y gris la sombra que lograron captar de su animal correspondiente.

Samuel desde su reinterpretación, plasmó en su pintura los distintos fragmentos de sombras observados en el proceso de interpretación, mientras se añadían y retiraban objetos (figura 4). Para él fue más relevante utilizar estos colores para plasmar el proceso de la solución de su ejercicio.



Figura 8. Pintura realizada por Samuel

Aleja en su reinterpretación plasmó todo el espacio en negro que funcionó para reflejar la sombra, pero en su recuerdo de la interpretación, se grabó solo uno de los elementos utilizados para solucionar el ejercicio, esta fue la canasta de huevos (figura 5).



Figura 9. Pintura realizada por Aleja.

Concluyendo la solución del reto de esta segunda sesión, Keinner plasmó en su pintura su intento de reinterpretar al león Teodoro, teniendo en cuenta los objetos que usaron. En su pintura intentó fusionar el uso de los elementos y la forma base del león Teodoro (figura 6).



Figura 10. Pintura realizada por Keinner

Diseñadores del Zoológico: Inventando a mis amigos

Para esta sesión, la lectura del cuento fue realizada en el parque, y el reto en esta ocasión fue sacado del buzón por la maestra, para realizar las actividades de lectura en el parque. Posterior a terminar de leer el cuento y conocer a los últimos animales de Joaquín, Aleja dio lectura al reto número 3, en el que la indicación fue hacia la recolección de materiales naturales para añadir a su creación. Los elementos utilizados en la sesión número 1 fueron reutilizados en esta para realizar la búsqueda de materiales. Los estudiantes encontraron varios elementos como: flores, ramas y hojas. Posterior a esto nos dirigimos con ellos a la cocina, a la recolección de materiales más cotidianos como, servilletas, platos y cucharas (desechables). Los estudiantes al notar que tenían bastantes elementos decidieron utilizar su sombrero como un tipo de canasta para cargar estos mismos, lo que evidencia el apropiamiento de los elementos que toman los estudiantes hacia estos y cómo desde una proposición de un reto y las herramientas para que este sea solucionado, los estudiantes comienzan a tener otras miradas y encontrar distintas funciones y soluciones.

Al terminar la búsqueda, los estudiantes ingresan al aula, la cual estaba dispuesta con la mesa central, en la que estaba ubicada la arcilla frente a los puestos de cada uno y el de la docente. En otra mesa estaban dispuestas diferentes herramientas que podrían utilizar para tener un mejor manejo del material elegido para la invención de su amigo.

Al iniciar el proceso de creación, fue importante saber qué amigo o animal tenían en mente los estudiantes para realizar su creación, sus respuestas fueron:

- Keinner – Dinosaurio
- Aleja – Gato
- Samuel – A su hermano

Teniendo en cuenta estas respuestas se da inicio al ejercicio de creación. Los estudiantes comienzan a amasar el material y mientras lo hacen, la docente les explica la forma en la que se puede añadir y retirar material de la arcilla, haciendo uso de las herramientas. También se explica la forma en la que se crea la barbotina (el pegamento para la arcilla), con el fin de que los estudiantes pudieran hacer uso de estas maneras de trabajar el material de una forma adecuada y asegurar un buen resultado. Se evidenciaron cambios en las propuestas de creación de los estudiantes: Aleja como resultado final, decidió moldear una mariposa, nombrándola Ana Victoria y añadiendo en sus antenas ramas de las que recogió en el parque. Sin embargo, para que ella pudiera llegar a este resultado, pasó por un momento de frustración muy fuerte, para este momento, desde esta investigación se pensó que este material les daría tranquilidad a los niños, ya que se presentó como un espacio donde desarrollarían su imaginación y creatividad, pero desde la experiencia de Aleja el material se secaba muy pronto en sus manos, se fragmentaba y no era fácil darle forma, lo que desató en ella una emoción muy negativa hacia este momento de la experiencia, pues en niños con TDAH el manejo de las emociones es más complejo, los niños con este trastorno se enojan fácilmente y abandonan rápidamente lo que están haciendo si no se desarrollan las cosas como ellos esperan que pasen, lo que impidió que Aleja buscara una solución al problema y siguiera con su creación, aun así, con la guía de la docente y humedeciendo la arcilla se logró llevar a cabo su creación. Samuel realizó dos animales, el primero fue un oso y el segundo una rana, que fue llamada la Rana de Cuatro Espaldas. En estas creaciones no se evidenció conflicto con el material, y aunque él nunca había trabajado con este, su creación fue muy tranquila e implementó en ella los procesos de pegado de arcilla desde el uso de la barbotina. Keinner mantuvo su idea de creación y lo nombró Dinorayo. En su caso él sí había tenido acercamientos con la arcilla (suele trabajarla en casa), así que su proceso de creación fue muy ameno y

no se evidenció frustración. Él también implementó los procesos de pegado en arcilla y llegó a hacer más barbotina para poder terminar a su amigo.

Criaturas del Zoológico: ¡Una gran historia!

En esta última sesión solo asistieron Keinner y Aleja, ya que por motivos personales Samuel no logró asistir. Teniendo esto en cuenta, para el inicio de la sesión, ingresaron los estudiantes al salón, se dirigieron a observar a sus nuevos amigos creados y al reconocimiento de objetos que serían utilizados para esta sesión. La docente inició la lectura del último reto, en el que Joaquín les pide a los estudiantes que creen una historia a través de un teatrino, es decir, crear una función de títeres, en el que los personajes serían sus nuevos amigos. Entendido el reto, los estudiantes se toman un tiempo para poder organizar sus ideas y tener claridad de lo que iban a presentar.

Empiezan con su narrativa utilizando los objetos dispuestos para ambientar sus escenarios, sin presentar mayor dificultad. Esta fue presentada en el nudo de la historia, cuando sin querer Aleja deja caer a Dinorayo, que se rompe en varios pedazos. Keinner sale del teatrino y observa lo sucedido, no le quita la mirada a Dinorayo, pues es evidente que está en pedazos, pero la historia debe continuar, así que con una actitud triste y frustrante, Keinner acepta la ayuda de Aleja para recoger las partes, este momento es importante, teniendo en cuenta que esta investigación se realizó con el objetivo de estimular además de los procesos cognitivos, los procesos relacionales en niños con TDAH, así que en esta situación fue evidente que estos relacionamientos entre ellos se fueron dando espontáneamente a medida que avanzaba la secuencia y siendo esta la sesión final, Aleja sintió la necesidad de ayudar a Keinner tanto a recoger a Dinorayo como a darle ánimos para continuar con el ejercicio y de esta manera concluir el último reto. La docente propone la continuación de la historia, pero fue en este momento en el que se evidenció la frustración de Keinner hacia la destrucción de su amigo Dinorayo, mostrando

que, aunque no lo utilizó en diferentes ocasiones, el simple hecho de entender que este sería su nuevo amigo generó un lazo hacia él muy importante. Lo anterior fue notorio en el momento de frustración y de no querer continuar con el ejercicio, sin embargo, las palabras de la docente en pro de reconstruir a Dinorayo y el apoyo de Aleja, lograron que después de unos minutos Keinner volviera a realizar el ejercicio y así darle solución a su último reto a pesar de las circunstancias.

4.4 REFLEXIÓN PEDAGÓGICA.

Partiendo de la selección del cuento “El Zoo de Joaquín” como artefacto didáctico y teniendo en cuenta que a partir de este se desarrolla toda una secuencia didáctica a implementar, se comienza a pensar en la forma en la que se recogerán datos, para lo cual se tuvo en cuenta la población y lo que desarrolló cada sesión. Teniendo en cuenta esto, se toma la decisión de realizar un audiovisual partiendo de las categorías propuestas por Bill Nichols, estas se basan en la combinación de distintos estilos de filmación y prácticas materiales. Sus primeras elaboraciones de documental las realizó a partir de las distinciones narratológicas entre los estilos directo e indirecto, a partir de las cuales surgen cuatro modos documentales: expositivo, observacional, interactivo y reflexivo. Tiempo después, en su libro *Blurred Boundaries: Question of Meaning in Contemporary Culture* del año 1994, modifica el modo interactivo por el modo participativo e introduce el modo poético.

El modo poético adapta distintos dispositivos de otras artes, como la fragmentación, los actos incoherentes, las asociaciones ambiguas y las impresiones subjetivas. Aunque este modo no es muy utilizado, ha cobrado fuerza en muchos documentales contemporáneos.

Desde el modo expositivo se presenta como una forma de representación en el documental clásico, el cual se basa en la ilustración de un argumento con imágenes, dirigiéndose al

espectador por medio de títulos y locuciones que le dan protagonismo a la imagen y enfocan el objetivo de documental.

Consiguiente al modo anterior, se habla del modo observacional, desde el cual se pretende tener un acercamiento distinto con los sujetos, al observar espontánea y directamente la realidad de estos.

En el modo reflexivo se busca hablar de la realidad y hacer consciente al espectador del propio medio de representación. Se pretende que el autor tome una postura crítica ante cualquier medio de representación, desde la mirada de Nichols esta categoría toma lugar como la tipología más autoconsciente y autocrítica.

Concluyendo estos modos de grabación documental, esta investigación se situó desde el modo participativo o interactivo, que fue desarrollado desde el cine etnográfico en las teorías sociales de investigación participativa, y que muestra la relación entre el realizador y el sujeto filmado. El director o investigador entra en un campo desconocido con el fin de participar en la vida de los otros, enfatizando así su encuentro con los sujetos filmados. Teniendo en cuenta lo anterior, en la filmación de este audiovisual, la docente participó con los niños en ciertas actividades, siguiendo la planeación marcada en la secuencia didáctica, aunque en otros momentos la docente no intervino de ninguna forma porque así lo requería la secuencia. Lo que se buscaba era generar en los estudiantes la responsabilidad de solucionar su desafío correspondiente y evidenciar en el audiovisual el proceso de estimulación propuesto desde el inicio del proyecto de investigación.

Para la filmación del audiovisual, se dispusieron dos semanas seguidas de rodaje, el cual se realizó con dos cámaras en distintos planos, estos fueron: Plano general, mostrando un plano completo del aula y el plano subjetivo, ubicando al espectador como si este fuera el propio protagonista, en este caso para que vean desde los ojos de la docente durante

toda la experiencia. Lo anterior fue importante para poder analizar elementos que desde la implementación no fueron notados, sin embargo, desde la revisión de material se eligieron tres momentos claves en cada sesión, estos fueron: Lectura del cuento (Inicio de la sesión), Lectura del reto (Mitad de la sesión) y solución del reto (Finalización de la sesión). Teniendo en cuenta estas partes claves, se crea un plan de edición, en donde se delegaron funciones principales para este mismo ejercicio, desde este se comienza a estructurar una narrativa, con el objetivo de reflexionar sobre la práctica reflexiva a través de toda la experiencia implementada. Idear un tiempo de grabación también es fundamental para organizar la información recogida y en el caso de este audiovisual tuvo la duración de 22 minutos. Finalmente se piensa una coherencia visual y sonora, que dé sentido y apoyo a las videos-copias recogidas a lo largo de la implementación, para lo que se utilizaron imágenes de apoyo en los momentos de entrevistas, conocimiento de contexto y sonidos acordes a la temática de todo el documental.

PLAN DE EDICIÓN.

Introducción

- (00:00 – 00:36) Imágenes que muestren un plano general de los niños jugando en el parque. (Este incluye sonido natural del juego de los niños).
- (00:36 - 00:56) Voz en off introduciendo el título del proyecto y breve aparición de los niños saludando.

2. Presentación de los niños

- (00:56 – 01:25) Planos individuales de Aleja, Keinner y Samuel (Estos planos incluyen fragmentos de los niños realizando actividades y visualizando el Cuento – El Zoo de Joaquín).

3. Entrevistas con las madres

- (01:25 – 03:44) Preguntas clave sobre la experiencia de sus hijos, sus procesos relacionales, procesos cognitivos y expectativas de la experiencia multisensorial que atravesaron sus hijos. (Se intercalan imágenes de los niños en acción para reforzar los testimonios).
- (03:45 – 03:55) Fragmento corto de los niños dialogando entre ellos.

4. Presentación de la psicóloga y del centro *Mentes Brillantes*

- (03:55 - 05:01) Explicación del papel de la psicóloga en el proceso. (Imágenes del Centro de Estimulación y su entorno). Explicación de cómo se realiza la estimulación en el TDAH Y TEA desde el centro de estimulación.

5. Desarrollo de las clases

- (05:02 – 10:38) **Primera sesión** – Explicación del papel del buzón en la experiencia, relato por la docente del desarrollo de la sesión, especificación de los elementos principales de la clase, time lapse de la ambientación del espacio y momentos clave donde los niños exploran roles, crean y trabajan colectivamente.
- (10:39 – 15:25) **Segunda sesión** - Relato por parte de la docente del desarrollo de la sesión, especificación de los elementos principales de la clase, time lapse de la ambientación del espacio y momentos clave donde los niños exploran roles, crean y trabajan colectivamente.
- (15:26 – 20:14) **Tercera Sesión** - Relato por parte de la docente del desarrollo de la sesión, especificación de los elementos principales de la clase, time lapse de la ambientación del espacio y Momentos clave donde los niños exploran roles, crean y trabajan colectivamente.
- (20:15 – 23:45) **Cuarta Sesión** - Relato por parte de la docente del desarrollo de la sesión, especificación de los elementos principales de la clase, time lapse de la ambientación del espacio y Momentos clave donde los niños exploran roles, crean y trabajan colectivamente.

- (23:46 – 24:17) Reconstrucción de Dinorayo en compañía de la docente.

5. Premier del audiovisual.

(24:18 – 24:50) Los niños y sus acudientes ingresan al aula a ver el audiovisual, reaccionando a todo lo que hicieron en cada una de las clases. Finalmente, los niños muy cortamente se despiden de Joaquín.

6. Créditos finales.

(24:51 – 25:00) Se presentan los nombres de las personas que participaron en el audiovisual, descripción del equipo de producción y agradecimientos.

CONCLUSIONES.

Las siguientes conclusiones se realizan con base en la pregunta, los objetivos de investigación y el análisis de datos realizado desde la categoría destaca de la teoría de la acción didáctica, mesogénesis.

- La elección de trabajar con población con TDAH nace de una necesidad ética y profesional, pues desde el trabajo que se ha venido realizando con estos niños desde hace mas de 6 meses, la docente se pensó las múltiples formas de lograr estimular en ellos algún tipo de proceso específico generando así el desarrollo de experiencias sensibles en donde el arte no sea únicamente una herramienta sino un terreno de validación, expresión y libertad.
- Desde una mirada crítica a los resultados en la investigación, esta propuesta invita a tensionar los enfoques pedagógicos tradicionales, en donde se tiende mucho a clasificar y normalizar la conducta de los estudiantes. En cambio, se plantea desde esa propuesta que la educación artística debe reconocer y potenciar la singularidad de cada niño, permitiendo así que el arte no solo enseñe, sino que también acompañe, legitime y transforme.

- Los procesos didácticos y pedagógicos desarrollados desde esta secuencia didáctica permiten observar que, cuando el arte es mediado con escucha se transforma en un escenario de construcción de conocimiento, lo que fue evidente desde las respuestas de los niños a los distintos materiales encontrados en las sesiones, más específicamente con la arcilla, pues a partir del desarrollo de la actividad demostraron como lo sensorial y lo simbólico es capaz de canalizar las emociones, sostener la atención y crear nuevo universos personales.
- Desde el objetivo general de esta investigación se propuso llegar a la descripción de los resultados obtenidos desde el modelado escultórico como experiencia multisensorial a partir de la implementación de una secuencia didáctica, teniendo esto en cuenta, la presente investigación permitió evidenciar cómo el modelado escultórico, abordado desde una experiencia multisensorial y estructurado mediante una secuencia didáctica, pudo incidir positivamente en la estimulación de los procesos cognitivos, relacionales y creativos en los tres niños con TDAH. A lo largo de las sesiones implementadas en el centro de estimulación *Mentes Brillantes*, se observó que dos de los tres niños (Keinner y Aleja) lograron avances significativos en su capacidad de atención y concentración, evidenciando que la estimulación hacia sus procesos cognitivos fue efectiva, pues los estudiantes tuvieron la capacidad de recordar sus animales en cada sesión sin ayuda de la docente, también es importante recalcar que el reto se realizó con una sola lectura. El enfoque multisensorial estimuló la memoria, la organización del pensamiento y la capacidad de resolver problemas creativamente. Desde una perspectiva social y relacional, la secuencia didáctica permitió que los tres niños adoptaran roles dentro de la dinámica grupal establecida en los retos, fortaleciendo la cooperación y la empatía entre ellos. Se evidenció que, a través de la creación artística compartida, los tres estudiantes lograron mejorar su capacidad para seguir

instrucciones, respetar turnos y comunicarse de manera más efectiva con sus compañeros y adultos, lo que valida la efectividad de la metodología empleada.

- Por otro lado, se observó en cuanto al modelado en arcilla, que, al involucrar la exploración táctil, visual y motriz, se logró fortalecer esta técnica artística como un medio de expresión y comunicación diferente que favoreció la autorregulación emocional y la interacción entre los niños. La posibilidad de experimentar con diferentes materiales y texturas no solo incentivó la creatividad, sino que también facilitó la construcción de significados en relación con la lectura de *El Zoo de Joaquín*, promoviendo el desarrollo de la imaginación y la reflexión.
- Si bien el tercer niño (Samuel) mostró menos avances en comparación con los otros dos, su participación en la experiencia permitió identificar desafíos específicos que pueden ser abordados en futuras investigaciones, uno de los futuros desafíos que se pudieron identificar, fue la necesidad de adaptar aún más la secuencia didáctica a los procesos individuales y la exploración de estrategias más completas que permitan el fortalecimiento de su atención, concentración y memoria. Es importante resaltar que este aspecto se identificó debido a la limitación temporal de dos semanas en la que se desarrolló la secuencia didáctica y en el audiovisual, lo que reduce la posibilidad de establecer vínculos que fortalezcan los procesos creativos de los niños y realizar una mirada verdaderamente profunda en los comportamientos de los niños. Al ser corta la experiencia los resultados encontrados se dieron únicamente desde la inmediatas y el análisis de experiencia puntuales, lo que no invalida la experiencia, pero no da camino a un análisis de procesos a largo plazo en donde se pudieran evidenciar cambios más profundos en los aspectos que se pensaron en esta investigación.
- Desde la cuestión temporal se dan distintos interrogantes que abren paso a trabajar más profundamente en futuros proyectos, con el fin de aportar al campo de la

educación artística visual desde una educación mas inclusiva, estos interrogantes fueron:

- ¿Como se podría adaptar la secuencia didáctica y lo que la compone para establecer un desarrollo que permita el seguimiento progresivo de los procesos creativos y emocionales de los estudiantes?
 - ¿Qué estrategias pedagógicas podrían sostener el interés y la participación de los niños en experiencias mas extensas sin abandonar aspectos como la espontaneidad y el juego?
 - ¿Sería posible integrar una secuencia didáctica de este tipo en un plan curricular anual, sin perder su carácter lúdico, artístico y multisensorial?
- En conclusión, los resultados obtenidos demuestran que el arte visual, y en particular el modelado escultórico dentro de una experiencia multisensorial puede constituir una herramienta eficaz en el trabajo con niños con TDAH. Esta propuesta no solo impacta positivamente en sus habilidades sociales y procesos cognitivos, sino que también abre nuevas posibilidades para el desarrollo de estrategias pedagógicas inclusivas dentro del campo de la educación artística. La investigación deja abierta la puerta para futuras exploraciones que profundicen la relación entre el arte y la neurodiversidad que existe en el campo educativo.
 - En relación con el primer objetivo específico, este se enfocó en la implementación de la secuencia didáctica y si bien la experiencia multisensorial, diseñada como secuencia didáctica a partir de la lectura de *El Zoo de Joaquín*, fue altamente efectiva en dos de los tres casos logrando estimular procesos cognitivos y relacionales en Aleja y Keinner, la respuesta de Samuel evidencia que no todas las metodologías funcionan de igual manera para todos los niños con TDAH. En el caso de Samuel, aunque mostró interés inicial, su participación fue intermitente y los estímulos propuestos en las sesiones no lograron sostener su atención,

concentración ni propiciar un involucramiento constante en las actividades. Esto resalta la necesidad de diseñar estrategias pedagógicas más individualizadas y adaptativas, que puedan responder a la diversidad de manifestaciones del TDAH y a los distintos ritmos y formas de aprendizaje de cada niño, sin embargo, hay que tener en cuenta que esta secuencia se pensó para comprobar si en los tres niños seleccionados del Centro de Estimulación, Mentas Brillantes, era posible estimular procesos cognitivos y relacionales a través del modelado en arcilla y distintas actividades más. Así, aunque el enfoque multisensorial se confirma como una herramienta pedagógica potente, capaz de integrar lo sensorial, lo cognitivo y lo emocional, también se demuestra que debe ser flexible, permitiendo ajustes continuos y diferenciación pedagógica en función de las características particulares de cada niño.

- Uno de los objetivos específicos se enfocó más en la descripción de las estrategias pedagógicas empleadas para la creación de una secuencia didáctica, teniendo en cuenta esto, esta descripción se realizó con base en el modelo de la secuencia didáctica propuesta por el profesor Eduard Andrés Barrera, en donde la primer estrategia a tener en cuenta para la creación de una secuencia didáctica, es la elección de una obra sociocultural de referencia, un dispositivo didáctico o un artefacto, la selección de estos se realiza teniendo en cuenta el contexto o la población a la que será llevada la secuencia, así que esta fue la primera estrategia empleada desde esta investigación, pues al tener población con TDAH y que fueran niños con los que la docente ya llevaba un largo tiempo compartiendo, fue más sencillo realizar la elección de este dispositivo. Se tuvo en cuenta que los estudiantes tenían un gusto especial hacia los animales y hacia la invención de diferentes elementos, en especial en Keinner, desde este estudio de la población,

se eligió el cuento *El Zoo de Joaquín*, teniendo en cuenta también el impacto que este tuvo en el aula. Para esta investigación fue notorio que el cuento infantil seleccionado como dispositivo didáctico fue muy acertado para la población y desde esta fue posible llevar a cabo la implementación en los tiempos establecidos. Partiendo de este surgieron las demás estrategias que hicieron parte de esta secuencia didáctica, estas fueron: La selección del medio didáctico (El reto) y la selección del material didáctico (El buzón), desde esta descripción se logró organizar cada momento de la secuencia y evidenciar que las estrategias seleccionadas fueran muy bien elegidas para que toda esta experiencia cobrara mucho sentido para los niños. El buzón fue algo que los estudiantes no conocían, así que la docente les explicó la función de este y como se desempeñaría en esta experiencia específicamente. El reto fue algo que complementó aún más la función del buzón, ya que desde este mismo salía el reto en cada clase y al solucionarlo, su solución era devuelta por este mismo.

- Desde la línea de pedagogías de lo artístico visual se evidenció que el arte puede convertirse en una vía inclusiva y transformadora en contextos de neurodivergencia. Por medio de estrategias multisensoriales, el uso de materiales táctiles como la arcilla y propuestas ligadas a la creatividad y la imaginación, se fortalecieron procesos de expresión, comunicación y creación libre lo que confirma que el lenguaje visual permite comunicar lo que no logra el lenguaje verbal, validando cada forma diferente de aprender y de habitar el mundo.

BIBLIOGRAFIA

- Acevedo Zapata, L. M., Díaz Chaves, G. J., & Sánchez Ballesteros, S. L. (2020). Informe final de sistematización de experiencia educativa: modelar y narrar, el arte como eje integrador de aprendizajes en un proyecto de aula.
- Acosta Rodríguez, M. (2020). Poniendo los cinco sentidos en Educación Infantil.
- Angrino, S. O., Panesso, I. C., & Valencia, Á. I. (2006). Las situaciones de resolución de problemas como estrategia de trabajo con niños diagnosticados con TDAH. *Pensamiento Psicológico*, 2(7), 73-88.
- SED. (2013). *Arte y primera infancia*. (Audiovisual).
- Calderón Arias, S. M., & Gallego Arango, L. (2017). *Las artes plásticas como herramienta pedagógica en niños de 6 a 8 años con trastorno con déficit de atención e hiperactividad en la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Medellín* (Bachelor's thesis, Escuela de Educación y Pedagogía).
- Carbajo Vélez, M. (2014). La sala de estimulación multisensorial. *Tabanque: Revista pedagógica*, (27), 155-172.
- Cock, A. (2006). Retórica en el documental: propuesta para el análisis de los principales elementos retóricos del cine de no-ficción [Trabajo de investigación no publicado] Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona. *Recuperado de http://metamentaldoc.com/Clasificaci%F3n_Bill_Nichols.pdf*.
- Estrella Ortiz, S., & Azañedo Alarcon, Y. G. (2023). Propuesta de un espacio recreativo sensorial para ayudar a la estimulación cognitiva de los niños con TDAH del distrito de San Juan de Lurigancho.
- Esperón, C. S., & Suárez, A. D. (2007). *Manual de diagnóstico y tratamiento del TDAH*. Ed. Médica Panamericana.
- Garcia, M. (Reportera). (2018). *La aventura del saber* (Reportaje).

- Herrera, J. (2017). La investigación cualitativa.
- Llerena Jurado, I. M. (2019). *La estimulación táctil en el desarrollo motriz fino de los niños y niñas entre 3 a 4 años en el centro de desarrollo infantil bilingüe English Kids en la ciudad de Ambato* (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias de la Salud-Carrera de Estimulación Temprana).
- Lloga Sanz, C. G. (2020). Los modos del cine documental. Análisis de tres modelos. *Aisthesis*, (67), 75-102.
- López Melero, M. (2008). ¿Es posible construir una escuela sin exclusiones? *Revista Brasileira de educação especial*, 14, 3-20.
- Mendoza Morán, A. M. (2017). Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en etapa infantil. *Revista Electrónica Sinergias Educativas*, 2(2), 4.
- Mourot, A. (Director). (2017). *El maestro es el niño* (Documental).
- Ortiz Pabón, M. G. (2023). *La enseñanza de la escultura como estrategia metodológica interactiva para fortalecer la motricidad de los niños de cuarto de básica en la Unidad Educativa María Angélica Idrobo 2022* (Bachelor's thesis).
- Pérez, E. R. S., García, M. N., Rodríguez, P. G., Gutiérrez, S. F., & Marcos, M. D. (2006). La escuela y el trastorno por déficit de atención con/sin hiperactividad (TDAH). *Revista pediatria de atención primaria*, 8(8), 175-198.
- Sensevy, G. (2007). Categorías para describir y comprender la acción didáctica. G. Sensevy, & A. Mercier, *L'action didactique conjointe du professeur et des élèves*. Presses Universitaires de Rennes.
- Torres, J. M., Amorós, M. O., & Barceló, M. S. (2022). El TDAH en la etapa preescolar: Una revisión narrativa. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 9(3), 6.

- Zabala, A. (2008). La Práctica Educativa cómo enseñar. 16. *Obtenido de [https://desfor. infd. edu. ar/sitio/profesorado-de-educacion-inicial/upload/zavala-vidiella-antoni. pdf](https://desfor.infed.edu.ar/sitio/profesorado-de-educacion-inicial/upload/zavala-vidiella-antoni.pdf).*