

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA DEL DIBUJO: Un estudio de caso
en el grado primero del colegio la Presentación Envigado

ALEXÁNDER LÓPEZ MUÑOZ

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA
MEDELLÍN

2018

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA DEL DIBUJO: Un estudio de caso
en el grado primero del colegio la presentación Envigado

ALEXANDER LÓPEZ MUÑOZ

Trabajo de grado para optar al título de Licenciado en Educación Artística

Asesor

Esperanza Carvajal Castañeda

Mg. en Educación y Pedagogía. Énfasis Maestro pensamiento Formación

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ARTISTICA

MEDELLÍN

2018

AGRADECIMIENTOS

En primera instancia a Dios, por darme la sabiduría, gracia, paciencia, discernimiento y entendimiento, para obtener el conocimiento necesario para tan bonita labor de ser maestro como Él. A toda mi familia, mis padres, mi hermano, mi sobrina y de manera muy especial a mi esposa y mi hija, quienes fueron las que me apoyaron en todo este proceso de aprendizaje, al cual le debo hoy mi conocimiento obtenido y el esfuerzo de cada día, al colegio la Presentación de Envigado, por su paciencia en mis tiempos y a mis alumnos, y por ultimo pero no menos importante a todos los docentes que me acompañaron en este proceso, haciendo un reconocimiento a la docente Esperanza Carvajal Castañeda y Juan Guillermo Pérez, quien con su paciencia y su don de objetividad y espera en las entregas, fueron esenciales en este mi trabajo de grado.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen.....	1
Introducción.....	2
Capítulo I	
1. problema.....	3
1.1. Planteamiento del problema.....	3
1.2. Justificación.....	6
1.3. Objetivos.....	7
1.3.1. Objetivo general.....	7
1.3.2. objetivo específicos.....	7
Capitulo II	
2. Marco referencial.....	8
Capitulo III	
3. Metodología.....	14
Capitulo IV	
4. Resultados de instrumentos.....	19
4.1. Encuesta.....	19
4.2. Entrevista.....	28
4.3. Matriz.....	30
Conclusiones.....	32
Tablas.....	33
Referencias bibliográficas.....	34

RESUMEN

Esta investigación surge como una respuesta a las inquietudes de los docentes de artística de grado primero del colegio La presentación de Envigado, en relación con la indiferencia o poca respuesta positiva por parte de las estudiantes de grado primero a una actividad como el dibujo, y se realiza con el fin de fortalecer una reflexión contextualizada que aporte significativamente al desarrollo e implementación de herramientas didácticas que permitan mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

De acuerdo con lo anterior, se propone un ejercicio reflexivo (estudio de caso) con las estudiantes del grado primero; que conduzca a indagar los elementos que inciden en la enseñanza del dibujo y cómo se pueden potenciar los aprendizajes a partir de la implementación de estrategias lúdicas en el aula. En consecuencia, se busca aportar al desarrollo de herramientas pedagógicas que favorezcan la relación maestro-estudiante y que impacten positivamente en la experiencia de aprendizaje y desarrollo de habilidades artísticas enfocadas en el dibujo, para lo cual se propone una ruta metodológica de tipo mixto en la cual se vinculen técnicas cualitativas y cuantitativas que permitan la reflexión; y finalmente la recopilación de estrategias que mejoren las prácticas de enseñanza de esta manifestación artística en la institución.

CATEGORÍA DE ANÁLISIS: LÚDICA, ENSEÑANZA DEL DIBUJO, EDUCACIÓN ARTÍSTICA.

INTRODUCCIÓN

En este trabajo se recopila el proceso de investigación llevado a cabo con niños del grado primero en el colegio La Presentación de Envigado y que se pregunta ¿Cómo abordar la enseñanza del dibujo por medio de estrategias lúdicas?

La investigación surge como producto de la experiencia docente en el área de educación artística a través de la cual se logró identificar la problemática de desmotivación existente entre los estudiantes quienes en su mayoría manifestaban resistencia, desidia y desinterés por el acto de dibujar. Como consecuencia de ello, se empiezan a implementar estrategias pedagógicas que de manera espontánea y empática aportaron al mejoramiento de la situación; no obstante, fue necesario plantear una serie de inquietudes que a su vez, abrieron paso a la vinculación de otros actores en la formulación del problema como lo son otros docentes y padres de familia que acompañan el proceso formativo.

De esta manera, se toman en cuenta elementos investigativos y de reflexión pedagógica para generar un proyecto en el cual se articulen los elementos necesarios para dar respuesta a las inquietudes existentes y consolidar un aporte a los vacíos institucionales que pueda haber para afrontar la situación. Es así como este trabajo busca impactar tanto en los resultados obtenidos con los participantes como en las metodologías de los docentes que hacen parte del área, así como en el trabajo con otros grupos de primaria.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El colegio La Presentación de Envigado es una institución de carácter privado que ofrece educación en los niveles preescolar, Básica y Media Académica, su énfasis es académico y cuenta con una jornada diurna. Durante los primeros años de formación tiene modalidad mixta.

El área de educación artística esta direccionada en 3 vertientes (música, dibujo y danza), donde se reúne el grado completo desde el principio del año y se dividen en partes iguales, y así cada niña tiene desde sus actitudes y aptitudes la elección de su preferencia.

De esta manera, en el Proyecto Educativo Institucional se reconoce la importancia del desarrollo de la dimensión estética del estudiante y se afirma que “la Institución estimula la formación artística y fortalece sus aproximaciones para transmitir a través de cada una de esas manifestaciones, comprensiones y reflexiones artístico-culturales” (Colegio La presentación, 2015: 216), De igual manera, se incluye el elemento de la visión artística (proyección) como un aspecto fundamental en la vida de la comunidad educativa ya que esto permite nutrir los sentidos de los estudiantes y de fortalecer la identidad colectiva y cultural en el contexto histórico actual.

La implementación de las orientaciones dispuestas por la institución sugiere el fomento de valores como la apertura, que dinamicen construcciones pedagógicas desde el movimiento, el fomento de la creatividad y valoración por lo estético, la sensibilidad y la belleza de las manifestaciones de expresión artística. Por esta razón, se considera que el ejercicio reflexivo desde la pedagogía puede aportar al fortalecimiento del área de artística y promover el desarrollo de metodologías desde una visión integradora que vincule a otras áreas atendiendo a los principios de complejidad del hecho formativo.

En el grado primero es común encontrar condiciones complejas como son la dispersión, indisciplina, pereza y contextos individuales de los alumnos, que dificultan el proceso de formación y que entorpecen el proceso de aprendizaje. Adicional a ello, en esta edad los

niños afrontan las particularidades de la transición de preescolar a primero lo cual les genera continuos choques emocionales, sociales y cognitivos ya que las dinámicas son diferentes.

En relación con los procesos centrados en la educación artística existen múltiples factores que pueden asociarse a la desmotivación ante la práctica del dibujo; uno de ellos es la temprana escolarización que genera un cansancio precoz ante las dinámicas de la escuela; asimismo las pedagogías denominadas “tradicionales” que se reflejan en prácticas de enseñanza como dibujar sin salirse de la línea o pintar de manera uniforme pueden generar sensaciones de frustración que marcan el inicio de la aversión de los niños por pintar. Igualmente, la aceleración de procesos cognitivos y motrices determinados por las orientaciones curriculares muchas veces no permiten a los niños explorar su motricidad gruesa (expresión corporal) e ir tranquilamente hacia la exploración de la motricidad fina sino que los presionan para ejercitarse en lo que se considera un “aprendizaje normal y esperado” para su edad.

A nivel familiar, factores como la sobre estimulación tecnológica (uso de tablets y dispositivos para dibujar) también limitan la experiencia primaria del dibujo y afectan el desarrollo del gusto por esta actividad así como el escaso o exagerado acompañamiento de los padres que en ocasiones realizan las tareas que los niños deben ejecutar transmitiéndoles un mensaje equivocado frente a la apreciación de sus propias habilidades para el dibujo.

Por otra parte, vale la pena mencionar que en muchas ocasiones no se estimula adecuadamente desde el juego, actividad que les genera a los niños gran empatía y cautiva su atención pero que se deja de lado cuando no se reconoce en él su potencialidad pedagógica.

De acuerdo con lo anterior, la pregunta que orienta esta investigación es ¿Cómo abordar la enseñanza del dibujo por medio de estrategias lúdicas en el grado primero del colegio la presentación de Envigado? A partir de ella se busca profundizar en las dinámicas y prácticas que inciden en la desmotivación de los niños tanto en el aula como fuera de ella e

identificar y recopilar las estrategias positivas que desde la lúdica aporten a la solución de esta problemática en la institución.

JUSTIFICACIÓN

Para la educación artística, el dibujo es una técnica fundamental en el desarrollo de las habilidades y destrezas específicas del área y se encuentra inscrito en lenguaje de las artes plásticas y visuales y se reconoce dentro de los lineamientos como parte substancial del proyecto educativo institucional.

A pesar de su importancia en los planes de estudio, currículo, y demás procesos, la investigación en este aspecto específico no ha tenido la profundidad necesaria y no se evidencian muchos trabajos que especifiquen las problemáticas de la educación artística aplicadas a contextos formales y que aporten a mejorar las dinámicas educativas de las instituciones. Por esta razón, la principal justificación de este estudio es aportar a la implementación de metodologías basadas en las teorías del aprendizaje que reconozcan su complejidad y que no limiten el desarrollo artístico a la ejecución de una actividad sino que reconozcan la integralidad de la práctica del dibujo y su aporte a desarrollo motor, psicológico, emocional, cognitivo, pero ante todo estético del niño.

Lo anterior implica que se entienda el dibujo en la primera infancia con una intencionalidad pedagógica de sensibilizar y abrir canales de juicio y percepción que motiven y no generen trauma y aversiones a esta actividad que responde a una necesidad comunicativa primaria de los seres humanos.

OBJETIVOS

General

Caracterizar el juego como estrategia lúdica que facilita los procesos de aprendizaje del dibujo en los niños de primero del colegio la presentación de Envigado.

Específicos

- Describir los factores que inciden en la desmotivación de los niños para el ejercicio y aprendizaje del dibujo en el grado primero del colegio La presentación de Envigado.
- Identificar las estrategias lúdicas implementadas por los docentes para la enseñanza del dibujo en el grado primero del colegio La presentación de Envigado.
- Generar un banco de estrategias y actividades lúdicas que contribuyan a la apropiación de conocimientos en el proceso de enseñanza-aprendizaje del dibujo entre los niños y niñas de grado primero.

MARCO REFERENCIAL

Para desarrollar esta propuesta se tienen cuenta las indagaciones previas con respecto al dibujo infantil. En el tomo V del tesoro del maestro, Stiehler afirma que “el fin del dibujo es desarrollar la capacidad representativa, gráfica y plástica mediante materias individualmente elegidas y elaboradas con arreglo a un plan” (Stiehler, 1937: 13). Si bien es cierto que las exigencias de la sociedad actual denotan otro tipo de mediaciones con respecto al acto de dibujar, conviene dar relevancia a estos elementos en la construcción de competencias artísticas entre los niños (especialmente de primaria) ya que son sus experiencias iniciales las que pueden incidir significativamente no solo en la forma en la cual representan su realidad sino en el gusto que puedan desarrollar para ejercitar esta actividad e incluso la apreciación estética que puedan desplegar.

Este mismo autor reconoce que en la formación para el dibujo intervienen dos vías: una que va de afuera hacia adentro (capacidad de observación de la realidad) y otra que se da desde adentro hacia la expresión externa en una obra. El dibujo infantil cuenta entonces como una adaptación de la realidad externa cuyos fundamentos están dados por la fisiología, la expresión intuitiva,

Con respecto a la fisiología el Stiehler sugiere que “en el acto de dibujar juegan un papel esencial los músculos flexores y abductores de la mano” (Stiheler, 1937: 17) pero también el ojo y el cuerpo son relevantes al momento de representar. Por su parte, tanto la voluntad como el interés y la fuerza de la imaginación en la primera infancia permiten en cierto modo una creación espontánea que hablan también del desarrollo espiritual.

En cuanto a la expresión intuitiva podría decirse que es la fuente de la creación gráfica y que puede darse en momentos diferentes. Es así como Stiehler y otros autores reconocieron desde esta época la importancia del estudio de los periodos o etapas en las cuales ocurre el desarrollo de las facultades del niño y que no están directamente relacionadas con su crecimiento.

De esta manera, el desenvolvimiento de la expresión gráfica infantil y su posterior análisis se verá enriquecido por los aportes de teorías como las de Britsch-Kornmann (desarrollo de la expresión gráfica de la idea observada) que considera que “los primeros intentos que el niño realiza para manifestar gráficamente la forma, son también, fundamentalmente, un tipo especial de actividad mental, una especie de saber dar forma” (Stiehler, 1937: 19) y las teorías psicológicas de la expresión artística (tabla 1) que proponen una creación anímica sin actividad mental, es decir, “la creación de formas intuitiva y rítmica que, en primer lugar, se realiza sin medios artísticos. Se trata, en este caso, de un valor de expresión, pero no de arte” (Stiehler, 1937: 21).

Tabla 1. Paralelo de las etapas de desarrollo de la expresión gráfica según la teoría de Britsch-Kornmann y la expresión anímica intuitiva (psicología). Fuente: Stiheler (1937)

Idea observada (Britsch-Kornmann)	Expresión anímica intuitiva (corrientes psicológicas)
El garabato: juego muscular	Garabatos informes: Satisfacción para expresarse por movimientos, instintiva y reflejamente. Formas rítmicas (anillos, espirales, arcos, trazos ondulados, rectas)
Juicio de dirección: Sentido u orientación de los trazos	Interpretación de trazos: Todavía no coinciden el símbolo y el objeto representado (interés y casualidad)
Diferencia de dirección: Mayor posibilidad de diferenciación (líneas verticales y horizontales)	Representación simbólica consciente: Dibuja libremente ciertas formas.
Cambio de dirección: Comienzan a	El esquema de los detalles caprichosos e

imaginarse cambios de sentido y movimiento	interesantes
Concordancia de diversas direcciones: Se asocian diversas direcciones para construir una imagen unitaria	Intentos para lograr una reproducción perfectamente ajustada a la realidad. Representaciones mixtas
La idea y el estilo personal: Construcción de una imagen	Representación unitaria. Fiel a la forma
	Ensayo de representación ajustada al aspecto momentáneo

De acuerdo con lo establecido por Marín Viadel (1988) hasta la década de 1980 las investigaciones realizadas sobre el tema del dibujo infantil eran escasas y se centraban principalmente en la relación existente entre la psicología y el desarrollo de este arte, sus significados y el mundo de la representación subyacente al acto de dibujar; es decir, que la indagación se centraba en los temas o contenidos que los niños plasmaban y una preocupación por clasificarlos y comprenderlos.

La perspectiva educativa de los estudios estaba orientada, por su parte, en “conocer mejor los rasgos y peculiaridades de la expresión plástica infantil, como un elemento imprescindible a tener en cuenta para la correcta enseñanza de las artes plásticas” (Marín, 1988: 17). Dentro de estos análisis el autor reconoce el impacto de la obra de Lowenfeld quien desde 1947 publicó el texto desarrollo de la capacidad creadora con el cual se da lugar a una mirada centrada en un modelo de educación centrado en el proceso de maduración espontánea del niño. No obstante, años más tarde esta perspectiva también fue cuestionada y se produjo un retorno a los procedimientos tradicionales e enseñanza y se volvió a considerar importante el estudio de las metodologías y estrategias utilizadas para ello.

Como consecuencia de estos enfoques, el dibujo ha sido considerado como la expresión de la personalidad del niño y cada vez se profundiza más en las conexiones que existen entre el desarrollo fisiológico y cognitivo con la dimensión emocional y el desarrollo de competencias integrales, como lo manifiestan Acevedo, Pérez y Olguín (2016), ya que:

(...) a través de él plasma su primer registro en el cual descubre su capacidad gráfica, produciéndole una gran satisfacción y estimulación. El dibujo infantil es de gran importancia ya que le permite al niño madurar su coordinación viso motora, controlar y repetir grafismos para perfeccionarlos, buscar y cambiar símbolos nuevos, ordenar formas. Además, fomenta su facultad de síntesis, fluidez, flexibilidad y capacidad comunicativa, favorece su capacidad imaginativa, curiosidad exploratoria y experimental, la acomodación espacial y estructural, y el descubrir relaciones entre obra, pensamiento y realidad. (Acevedo et al. 2016:33)

Es así como el dibujo refleja la interpretación que el niño hace acerca de su entorno y es la expresión personal y creativa que surge a partir de sus conocimientos y experiencias previas. De igual manera, es indispensable tener en cuenta el nivel de desarrollo en que se encuentra el niño, para proponer e interpretar las actividades artísticas y creativas.

Por otra parte, a pesar de que la enseñanza del dibujo ha sido una práctica antigua en el contexto escolar, hay autores como Perandones (2015) que sostienen que la historia y este proceso como tal han sido poco estudiados bien sea por aspectos relacionados con la cultura y la idiosincrasia o por consideraciones de tipo especulativo como aquella de “considerar que las habilidades artísticas son producto de un don natural y la carga de la tradición que equipara al artista con un genio” (Perandones, 2015: 40). Las dificultades que de esto se derivan tienen grandes implicaciones en el ámbito educativo y artístico pues llevan a que la práctica del dibujo se reduzca a la reproducción, bajo un modelo basado en la mimesis que no logra alcanzar el valor estético y artístico necesario en la experiencia artística del niño.

Un segundo elemento a tener en cuenta en este proyecto es la lúdica. La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que estimula la adquisición de saberes y la interacción con sus pares, además se reconoce a sí mismo como ser social y dinámico. La actividad

lúdica propicia el intercambio de aptitudes y destrezas, así como las capacidades a nivel mental. De igual manera, hace referencia a la necesidad que tiene el ser humano para comunicarse, para expresar y manifestar sus deseos, sentimientos, emociones, entre otros. (Ana Yoanna Acevedo Córdoba, Bertha Alexandra Pérez Pérez & Josué Arlein Ortiz, 2016, p. 16)

El concepto lúdico es entendido por Gómez et al. (2015) como ligado a la “necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones”. (2015, pág.29). En consecuencia, el acto lúdico es un acto de recreación destinado a propiciar el desarrollo mediante acciones libres y espontáneas que no están determinadas por la edad o por cualquier otro factor, simplemente son parte natural del individuo, que le brindan satisfacción y placer.

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del proceso formativo y se caracteriza porque posee un objetivo educativo e incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido, con el fin de aportar a la enseñanza y desarrollo de la creatividad, así como a la apropiación de los contenidos por parte del jugador.

Por su parte, la pedagogía vista como un proceso de reflexión y a la vez de acción, se convierte en un elemento significativo para el desarrollo de la actividad lúdica, garantizando novedosas estrategias de aprendizaje que permiten mejores desempeños académicos. Así mismo, genera espacios y momentos de expresión de la persona en todos los niveles de su cotidianidad, permitiéndole un mayor crecimiento personal y social.

De esta manera, cuestionar la enseñanza del dibujo desde la lúdica conduce a plantear otras formas para llegar al conocimiento y/o desarrollo de habilidades o destrezas, pues implica considerar la intencionalidad pedagógica del juego, como lo reconoce Martínez (2008) citando los 8 principios didácticos de Stocker, K. (1984): carácter científico, sistematización, relación entre la teoría y la práctica, relación entre lo concreto y lo

abstracto, independencia cognitiva, comprensión o asequibilidad, de lo individual y lo grupal, de solidez de los conocimientos.

En la escuela, este es un proceso que busca educar a los estudiantes en conocer su importancia cultural y los principales indicios o condiciones que caracterizan la potencialidad creativa. Su inmersión en el aula desarrolla habilidades creativas fomentando en los niños una actitud de constante búsqueda, la capacidad de descubrimiento, aprendizaje y reorganización mental. También le permitirá desarrollar habilidades y destrezas para adaptarse y sobresalir en su entorno, relacionar lo que conoce con lo que aprenden, interpretar y a partir de sus experiencias solucionar problemas; expresando lo que piensan, sienten y lo que ven. (Acevedo, et al. 2016:30)

Finalmente, se abordará el concepto de creatividad relacionado al aprendizaje del dibujo y, por supuesto, a las condiciones que permiten o no el desarrollo de la misma. Las definiciones de creatividad están referidas a describirla como un proceso por el cual se llega al descubrimiento o la invención generalmente a partir de la combinación original de elementos ya conocidos. Algunos elementos que la caracterizan son la capacidad de producción, la posibilidad de generar asociaciones, la originalidad, la plasticidad o fluidez mental entre otros.

METODOLOGÍA

El principal objetivo de esta investigación conduce a indagar por los elementos que inciden en la enseñanza del dibujo y cómo se pueden potenciar los aprendizajes a partir de la implementación de estrategias lúdicas en el aula.

Por esta razón se define que la investigación será de carácter mixto ya que contará con la implementación de técnicas cuantitativas y cualitativas en el trabajo de campo con el fin de obtener una lectura de la problemática tanto desde la particularidad de lo que ocurre en la institución como desde la complejidad que ella supone; sin embargo, vale la pena aclarar que se privilegiará el análisis desde el enfoque cualitativo, de tipo descriptivo interpretativo mediante un estudio intrínseco de caso ya que el objetivo es alcanzar una mayor comprensión de la situación para posteriormente proponer herramientas pedagógicas que mejoren el proceso de enseñanza.

Entre las características definidas por Chetty (Citado en Martínez, 2006) para la metodología del estudio de caso, se encuentran:

- Es adecuada para investigar fenómenos en los que se busca dar respuesta a cómo y por qué ocurren.
- Permite estudiar un tema determinado.
- Es ideal para el estudio de temas de investigación en los que las teorías existentes son inadecuadas.
- Permite estudiar los fenómenos desde múltiples perspectivas y no desde la influencia de una sola variable.
- Permite explorar en forma más profunda y obtener un conocimiento más amplio sobre cada fenómeno, lo cual permite la aparición de nuevas señales sobre los temas que emergen. (Martínez, 2006:175)

De acuerdo con estas ideas, se hace pertinente la aplicación de esta metodología para el estudio ya que favorece la descripción e interpretación de los factores que inciden en la problemática observada, al mismo tiempo que puede brindar herramientas para la construcción de una lectura crítica de este fenómeno desde variables internas como aquellas que pueden develarse en el aula de clase y de variables externas que pueden incidir en el proceso de aprendizaje de los niños a través de las prácticas de acompañamiento extra escolar por parte de padres y cuidadores.

La población a abordar son 21 niños y niñas de primero que actualmente cursan el grado primero en el colegio La presentación de Envigado, 18 mujeres y 3 hombres. También se vinculará una población indirecta que son sus padres y cuidadores teniendo en cuenta que son ellos quienes dan continuidad al proceso formativo en los hogares; asimismo se contará con la participación de docentes tanto del área de artística como de aquellos que se relacionan con los estudiantes de primero y que puedan considerarse como informantes de relevancia para la indagación.

Se proponen tres fases o momentos de investigación (Tabla 2) relacionados a su vez con los objetivos específicos que se pretenden desarrollar y una fase final que busca la apropiación de los resultados de la investigación por parte de la comunidad educativa. Las actividades se conectarán con la ejecución de cada uno de los objetivos específicos teniendo en cuenta la consecución de resultados progresivos que permitan un análisis sistemático y transversal a la propuesta. Es así como a medida que se recopila la información se procederá con el análisis requerido para dar respuesta a las preguntas consignadas en cada eje problemático: así, se realizará un recorrido exploratorio, valorativo, analítico y por último, descriptivo de cada una de las variables propuestas y aquellas que puedan emerger en el proceso. Dichas variables son:

- a. Factores de desmotivación (internos y externos)
- b. Estrategias lúdicas implementadas el aula de clase para la enseñanza del dibujo
- c. Respuesta (aprendizaje y motivación) de los estudiantes.

Tabla 2. Fases de la investigación: objetivos, actividades y técnicas. Fuente: Elaboración propia.

Fase	Objetivo	Actividades	Técnicas
1 Exploración	Describir los factores que inciden en la desmotivación de los niños para el ejercicio y aprendizaje del dibujo en el grado primero del colegio La presentación de Envigado.	<ul style="list-style-type: none"> • Estudio exploratorio de la problemática, definición de las particularidades del caso en primero. • Recopilación de información 	<ul style="list-style-type: none"> • Encuestas a padres de familia (cuidadores) y docentes. • Entrevistas a docentes y estudiantes
2	Identificar las estrategias lúdicas implementadas por los docentes para la enseñanza del dibujo en el grado primero del colegio La presentación de Envigado.	<ul style="list-style-type: none"> • Observación de casos • Valoración de estrategias implementadas por los docentes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Matriz de estrategias lúdicas para la enseñanza del dibujo • Etnografía
3	Generar un banco de estrategias y actividades lúdicas que contribuyan a la	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de las estrategias y actividades y recolección de 	<ul style="list-style-type: none"> • Banco de estrategias y actividades lúdicas

	apropiación de conocimientos en el proceso de enseñanza-aprendizaje del dibujo entre los niños y niñas de grado primero.	información	
4	Socialización y apropiación de resultados entre la comunidad académica	Socialización y apropiación de resultados entre la comunidad académica	Foro con comunidad académica

En cuanto a las técnicas propuestas se considerará la implementación de encuestas con padres de familia, en las cuales se estructure la reflexión sobre las prácticas de acompañamiento que se realiza a los estudiantes; a partir de la información recopilada se espera contribuir a una reflexión más precisa sobre las formas en las que padres y cuidadores pueden potenciar o afectar el proceso de aprendizaje de esta actividad.

Por otra parte, se realizarán entrevistas a profundidad con los docentes que tiene una relación directa con el grado primero ya que se entiende la complejidad e interacción de este aprendizaje con otras asignaturas, y, al mismo tiempo, la percepción del desarrollo de esta habilidad en los niños puede favorecer la valoración externa del impacto que tienen las actividades lúdicas realizadas en la clase de artística hacia otras áreas del conocimiento.

Finalmente, se tendrá en cuenta la etnografía como un recurso fundamental para el levantamiento de la información. Se utilizará para ello la variante de la autoetnografía que

permita la valoración de la experiencia del docente de educación artística, esta se define como:

Una especie de “gesto” auto etnográfico que consiste en aprovechar y hacer valer las “experiencias” afectivas y cognitivas de quien quiere elaborar conocimiento sobre un aspecto de la realidad basado justamente en su participación en el mundo de la vida en el cual está inscripto dicho aspecto. El investigador tiene el privilegio y la responsabilidad de ser sujeto y objeto. Ello permite la propia interacción con el objeto de estudio e implica la posibilidad de formular y formularse preguntas y conocer pareceres. (Moreno, 2015:201)

Adicional a ello, se realizarán observaciones etnográficas al interior de las clases para recopilar de manera sistemática la información necesaria que permita registrar el proceso en el lapso de un tiempo pertinente que valide la investigación.

RESULTADOS DE LOS INSTRUMENTOS

Teniendo en cuenta que para lograr un diagnóstico acertado de la situación es necesario, además de la observación directa del grupo, la recolección de datos que se utiliza en la encuesta como instrumento apropiado para ello, al igual que la entrevista y la matriz.

Encuesta

La encuesta está conformada por una serie de preguntas de selección múltiple con el propósito de recolectar información con respecto al concepto e importancia que el niño tiene de la clase de dibujo y su situación frente al área y sus preferencias. Por otra parte se indaga sobre la motivación de los profesores con respecto a la materia. Para finalizar se pregunta sobre sus preferencias en cuanto al dibujo.

Se hace en forma de conversatorio, con la finalidad de no tener respuestas tan puntuales, y poder obtener resultados más amplios para la recolección de datos y obtener un análisis más concreto del instrumento.

1. ¿Cómo te parece la clase de dibujo?

- a. Muy buena
- b. Buena
- c. Poco buena
- d. Nada buena

2. ¿Qué haces en tu tiempo libre?

- a. Televisión
 - b. Ver celular
 - c. Pintar
 - d. Hago deporte
3. ¿El profe de artística te motiva a que te guste el dibujo?
- a. Mucho
 - b. Poco
 - c. Nada
4. ¿Cómo es la clase de artística?
- a. Muy buena
 - b. Buena
 - c. Poco buena
 - d. Nada buena
5. ¿Qué es lo que más te gusta hacer en clase de dibujo?
- a. Pintar con marcador
 - b. Pintar con color
 - c. Dibujar

A continuación se ve en las encuestas de los 15 niños, donde se tomaron sus muestras para el análisis del instrumento.

Se supone que entre la edad de los 4 a los 7 años debe de ser muy confortable el hecho de coger un lapiz o un color para realizar un dibujo o pintar. Teniendo en cuenta que esta encuesta realizada a niños entre los 6 y 7 años de edad arrojan resultados diferentes a lo que se quisiera encontrar, el resultado es el siguiente.

1. ¿Cómo te parece la clase de dibujo?	Número de respuestas	%
A. Muy buena	5	33%
B. Buena	5	33%
C. Poco buena	3	20%
D. Nada buena	2	13%

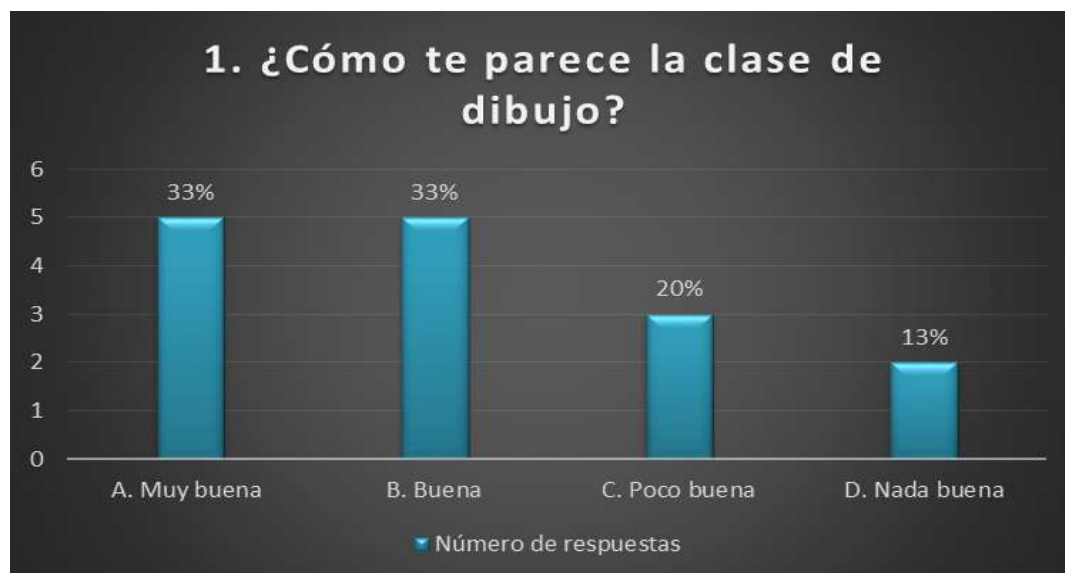


Figura 1 Gusto por el dibujo.

Fuente: Elaboración propia.

Analizando el 100% de las respuestas el 66% de los niños se inclinaron por lo que es buena y 34% en que no es tan buena, detallandola de la siguiente manera 33% en a. Muy buena, 33% en b. Buena, el 20% en c. Poco buena y el 13% en d. Nada buena.

En primero de primaria en la clase de artística, la vertiente de dibujo debe de ser un deleite inicialmente en su totalidad, pero esta grafica arroja resultados diferentes, donde claramente se ve que aunque la pregunta esta dividida en 4 opciones, hay 2 inclinaciones, buena o no tan buena.

En el momento de hacer esta pregunta en el conversatorio, los 5 niños que se inclinaban por la parte no tan buena, tenia un trasfondo claro, sus papás no tenían un acompañamiento con ellos aun estando presentes, su distractor inicial era la tecnologia (tablets, computador y celulares), hacen parte de su compañía inicial, desde que llegan a casa hasta que duermen, de esta manera papá y mamá pueden estar tranquilos con el entretenimiento de sus hijos, donde sus tutores se convierten en youtube, netflix entre otros.

2. ¿Qué haces en tus ratos libres?	Número de respuestas	%
A. Televisión	4	27%
B. Ver celular	7	47%
C. Pintar	2	13%
D. Hago deporte	2	13%



Figura 2 Tiempo libre

Fuente: Elaboración propia.

Una pregunta de mucho valor, teniendo en cuenta que el mundo actual esta basado en el sistema tecnológico.

Efectivamente sus respuestas eran el 74% estan basadas en lo tecnológico y el 26% en lo humano – motriz, detallandola de la siguiente manera 27% en a. Television, 47% en b. Celular, el 13% en c. Pintar y el 13% en d. Hago deporte.

Es importante traer a colación que los padres están divirtiendo a sus hijos con la tecnología ya que esto los entretiene “hipnotiza”, y los mantiene encerrados en un mundo tecnológico que los vuelve entes del sistema; su respuesta, su enfoque es claro, lo tecnológico (television y celular), dos respuestas que aislan la moticidad como dibujar, pintar, hacer deporte entre otros, de el mundo en el que vivimos.

3. ¿El profe de artística te motiva a que te guste el dibujo?	Número de respuestas	%
A. Mucho	10	67%
B. Poco	4	27%
C. Nada	1	7%



Figura 3 Motivacion del dibujo

Fuente: Elaboración propia.

Aunque la grafica nos muestra que el porcentaje esta por encima del 50% de una respuesta positiva, siguen teniendo muchos vacíos motivacionales por partes del docente, ¿será que no hay estrategias para el amor al dibujo?, pero al avanzar en el conversatorio sobre la pregunta de la encuesta, se encuentra que ese 34% que dicen poco o nada, se están basando en que quieren trabajar mas desde la tablet, celular o computador, ya que solo con un clic pintan sin salirse de la línea, es menos demorado, porque un clic lo hace todo.

4. ¿Cómo es la clase de artística?	Número de respuestas	%
A. Muy buena	8	53%
B. Buena	5	33%
C. Poco buena	0	0%
D. Nada buena	2	13%

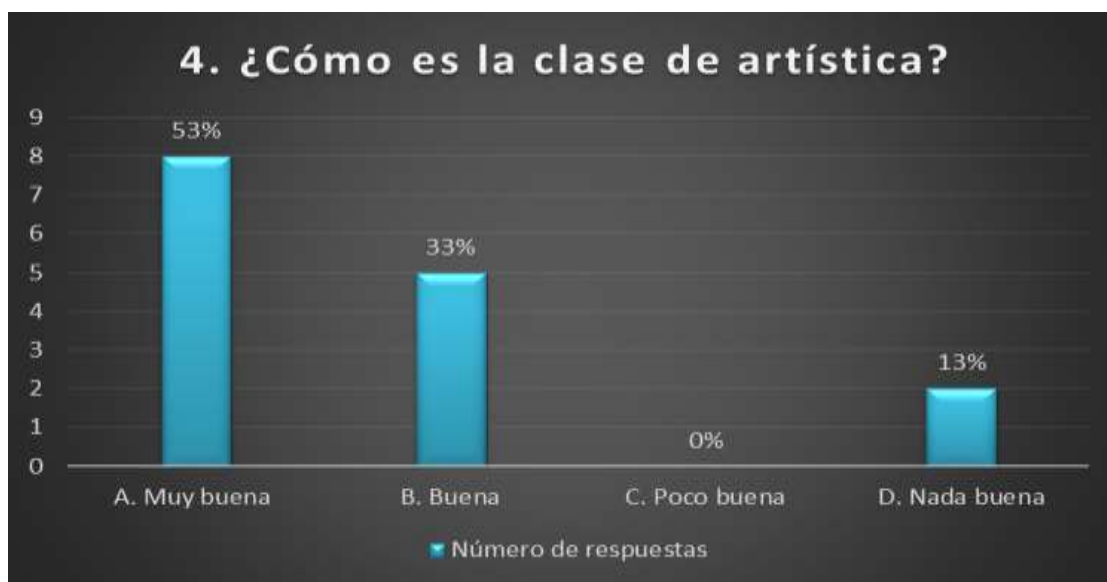


Figura 4 Gusto por artística

Fuente: Elaboración propia.

Considerando que del 100% de las respuestas, el 86% de los niños se inclinaron por lo que es buena y 14% en que no es tan buena, observando que el 53% en a. Muy buena, 33% en b. Buena, el 0% en c. Poco buena y el 13% en d. Nada buena.

Hay una buena reacción ante la clase de dibujo con sus respectivas variables, en este caso 2 de los niños fueron la respuesta negativa donde en el conversatorio explicaban que ni siquiera era el docente sino que ya no hay necesidad de utilizar lapices, colores, ni hojas, donde sus respuestas eran “hay que cuidar el medio ambiente” ¿esta no es una respuesta de

una adulto?. Su decir era que en su Mac los programas pintaban, dibujaban, delineaban y hacían plantillas de lo que quisieran.

Es necesario aclarar que los celulares, Tablet, computadoras y dispositivos táctiles, sólo permiten la ejercitación de la mano y en particular del pulgar, dejando de lado aquellas destrezas motoras necesarias para el dibujo. Esto conlleva además, a que la acción, exploración e imaginación en el pequeño se manifieste en forma escasa o nula.

5. ¿Qué es lo que más te gusta hacer en clase de dibujo?	Número de respuestas	%
A. Pintar con marcador	10	67%
B. Pintar con color	4	27%
C. Dibujar	1	7%



Figura 5 gustos de los estudiantes

Fuente: Elaboración propia.

La tecnología ha venido excluyendo varias herramientas que aportan a la motricidad fina de los niños entre ellas el lápiz.

De acuerdo con lo anterior, se identificaron situaciones en esta pregunta con los niños como, “es mejor pintar que dibujar”, ya que las plantillas están listas como mándalas, muñecos, paisajes entre otras.

Es mejor el marcador, fue la respuesta más favorable a esta pregunta, porque no te deja salir de la línea, te rellena los espacios en blanco y nunca hay que sacarle punta.

Entrevista

La entrevista está conformada por tres preguntas, donde los padres de familia y docentes darán cuenta de cada una de sus respuestas. Las preguntas estas direccionadas inicialmente a los padres de familia o cuidadores, dejando claro que la tercer pregunta está pensada puntualmente para el docente, sin dejarla de aplicar a los padres de familia o cuidadores, ya que él docente es el que tangiblemente tiene en presente la reacción del niño a la hora de su gesticulación y su deseo frente a el dibujo.

1. ¿Qué hace el niño en tiempo libre?
2. ¿A qué edad empezó a estudiar?
3. ¿Cuál es la reacción del niño para la clase de dibujo?

Tareas como rasgar, cortar, pintar o colorear se relacionan directamente con la capacidad del niño de coordinar su acción con los movimientos de manos y dedos; favoreciendo la motricidad fina, que desempeña un rol protagónico en el siguiente aprendizaje de la habilidad motriz.

Claro está, que con la respuesta que se obtuvo en la pregunta 1. ¿Qué hace el niño en tiempo libre? no se obtuvo este tipo de resultados como rasgar, cortar, pintar, colorear entre otros, que ayudan a la motricidad fina, ya que sus respuestas en la generalidad eran ver televisión, jugar en la Tablet, mirar su celular entre otras, donde en ninguna respuesta hubo jugar, pintar, colorear, correr, etc.

Según los expertos, los primeros años de vida en el ser humano son decisivos en la formación y el desarrollo de la inteligencia, personalidad y el comportamiento social que alcanzará el niño en los años venideros. Por lo que al momento del ingreso al sistema escolar, debe poseer un nivel de desarrollo físico, psicológico y social que le permita enfrentar adecuadamente esa situación y sus exigencias.

Teniendo en cuenta lo anterior, la respuesta más general de los padres que se obtuvo en la pregunta 2. ¿A qué edad empezó a estudiar?, fue a sus 2 años, ya que los padres tenían que trabajar y las guarderías o jardines les brindaban una “buena educación” durante la jornada del día.

La motricidad, es uno de los núcleos básicos que contribuyen al desarrollo global e integral. Es el soporte de aprendizajes escolares propios de edades tempranas que, de no desarrollarse a su debido momento, repercuten negativamente para alcanzar los niveles de madurez que debieran darse.

Los niños de primero son muy receptivos, ya que les encanta asociarse con ideas novedosas de la clase, pero siempre está a la expectativa de la preparación que el docente haya tenido para la clase, por ello la respuesta fue positiva, obviamente con las excepciones a la regla, que no tienen empatía con el dibujo o en su defecto con el maestro.

Matriz

Se realizó un análisis documental, donde se hace un comparativo de estrategias que hay dentro del plan de área y el diario de campo del docente, que aunque los dos son institucionales uno es más narrativo y el otro es mas es de orientación y se traen a colación factores de éxito y fracaso.

Tabla 3. Matriz: estrategias del diario de campo y plan de área. Fuente: Elaboración propia.

Numero de estrategias	Personales (Hechas por el docente)	Académicas (lineamientos del colegio)
1		<ul style="list-style-type: none">• Hacer que los temas del plan de área, sean direccionados a la motivación de las actividades institucionales, dando a conocer los trabajos más exitosos y de buena calidad realizados en clase para la sana y buena competencia entre ellos.
2	<ul style="list-style-type: none">• Incentivar al niño con beneficios que lo motiven a trabajar contento con una acción específica “escuchar música”	
3	<ul style="list-style-type: none">• Al iniciar la clase se muestran videos de	

	<p>motivación, con el fin de cambiar la energía obtenida de la clase anterior sea teórica o lúdica. Lo cual ara que la clase obtenga toda la atención que el docente necesita.</p>	
4		Instrucciones de seguimiento para captar su atención.
5		Ejercicios de estiramiento, terminando con un masaje por parejas que los haga identificar el trabajo en equipo
6	<p>Se realizan juegos que no tengan interacción entre ellos mismos, solo de concentración, donde el de atrás repita lo que el de adelante está haciendo</p>	

CONCLUSIONES

Lo que se logró con el presente trabajo, fue buscar estrategias lúdicas que llevaran a que el estudiante pudiera tener toda la empatía con el dibujo, que es la iniciación de la creatividad mental y motriz de su vida; de igual manera compartir al docente, que él es la ayuda a actuar como facilitador de ese desarrollo creativo a sus alumnos y alumnas, donde pueden crear experiencias como:

- El juego en el dibujo como actividad motriz.
- El juego en el dibujo como actividad social (relación con los demás, cooperación, cumplimiento de las normas.
- El juego en el dibujo como actividad intelectual: aprender a escuchar, interpretar órdenes y mensajes, actuar conforme a unas normas establecidas de antemano.
- El juego en el dibujo como actividad psicológica (vencer miedos, timidez, complejos, etc.).

Con el paso de la historia, el juego en el dibujo poco a poco ha cobrado vida, y ha empezado a entrar en la escuela. Se empieza a considerar como el medio lúdico por el que los niños y las niñas pueden llegar a la adquisición de sus conocimientos. Como se da en la explicación del modelo aristotélico, “el juego es una actividad tolerada solo como medio para atraer al niño a las ocupaciones serias o como requerimiento para el descanso luego del trabajo” (Sarlé, 2006, p.35).

Por ultimo pero no menos importante, se pretende lograr que el estudiante deje de ver el lápiz, la hoja, los colores como objetos prehistóricos, ya que son instrumentos que ayudan a la motricidad fina del mismo, sin importar que la tecnología como las Tablet, celulares, computadores y otros aparatos, les vendan la idea de hacer lo mismo en tiempo más corto, pero sacrificando lo tangible de palpar los instrumentos del dibujo sin obtener la motricidad requerida y la creatividad para su edad.

TABLAS

Tabla 1. Paralelo de las etapas de desarrollo de la expresión gráfica según la teoría de Britsch-Kornmann y la expresión anímica intuitiva (psicología)

Tabla 2. Fases de la investigación: objetivos, actividades y técnicas.

Tabla 3. Matriz: estrategias del diario de campo y plan de area. Fuente: Elaboración propia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acevedo Córdoba, A. Y., Pérez Pérez, B. A., & Ortiz, J. A. (2016). El dibujo y la pintura como estrategia lúdica para el mejoramiento de la habilidad lectora en los estudiantes de grado primero del colegio marco Antonio Carreño Silva.
- Colegio La Presentación Envigado (2016) Proyecto Educativo Institucional. Recuperado: <http://www.colpresentacionenvigado.edu.co/images/2017/Circulares/PEI2017-VU.pdf>
- Gómez Rodríguez, T., Molano, O. P., & Rodríguez Calderón, S. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga.
- Martínez Carazo, P. C. (2006). El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica. *Pensamiento & gestión*, (20).
- Martínez, L. (2008). Lúdica como estrategia didáctica. *Revista digital Escholarum*. Universidad Autónoma de Guadalajara AC Recuperado de: <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>.
- Moreno, G. A. M., & Daza, C. G. (2015). La etnografía en el ámbito educativo: una alternativa metodológica de investigación al servicio docente. *Revista de Educación y Desarrollo Social*, 9(2), 192.
- Perandones, P. C., & Castro, N. A. (2015). La enseñanza del dibujo: un recorrido por el modelo académico difuminado en la práctica escolar. En *Actas del XVIII Coloquio de Historia de la Educación: Arte, literatura y educación* (pp. 40-52). Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya.
- Sarlé, P. M. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Sarlé, P. (2008). *Enseñar en clave de juego*. Noveduc Libros.

Stiehler, G., & Sarto, L. S. (1937). Metodología del Dibujo-Trabajos manuales: labores femeninas. Economía doméstica. Música y gimnasia.

Viadel, R. M. (1988). El dibujo infantil: tendencias y problemas en la investigación sobre la expresión plástica de los escolares. Arte, individuo y sociedad, (1), 5.