

Entretejidos,
Transformación de ambientes de aprendizaje con material textil
para favorecer el desarrollo de la recursividad en estudiantes de noveno grado de la
Institución Educativa Presbítero Antonio José Bernal Londoño

Trabajo Presentado Para Obtener El Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica, Fundación
Universitaria los Libertadores

Luis Alfonso Isaza

Medellín, Antioquia

Marzo de 2016

Copyright © 2015 por Luis Alfonso Isaza. Todos los derechos reservados.

Dedicatoria

A las personas que mantienen viva la industria textil de este país y a las modistas que con sus creaciones silenciosas son merecedoras de todo reconocimiento.

Resumen

La escuela como espacio en el que se fomentan comportamientos sociales y la adquisición de conocimientos, tiene la misión de implementar estrategias que ayuden a mantener vivas la iniciativa y el interés por participar y transformar. Este proyecto trata de describir los cambios en el comportamiento, disposición y apropiación de los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Presbítero Antonio José Bernal Londoño después de elaborar diferentes objetos con material textil que han de servir de apoyo a actividades propias del área de educación artística. Partiendo de experiencias cotidianas y buscando un acercamiento significativo al material se pretende incorporar de manera innovadora prácticas didácticas donde la tela sea el eje central del desarrollo de las mismas. Para fortalecer la dimensión comunicativa y optimizar la utilización de recursos.

Palabras clave: Recursividad, ambientes de aprendizaje, experimentación, sensibilidad y material textil.

Abstract

The school as a space in which social behaviors and knowledge acquisition are promoted, has the mission to implement strategies to help keep alive the initiative and interest in participating and transform. This project aims to describe changes in behavior, disposition and appropriation of ninth graders of School Presbyter Antonio José Bernal Londoño after making different objects with textile materials which will be used to support activities of the area of education artistic. Starting from everyday experiences and looking for a meaningful approach to the material is to incorporate innovative teaching practices so where the fabric is at the center of their development. To strengthen the communicative dimension and optimize resource utilization.

Keywords: Recursion, learning environments, experimentation, sensitivity and textile.

Tabla de contenido

Capítulo 1 Mucha tela por cortar	10
Capítulo 2 Tejiendo alternativas para el desarrollo de la recursividad y la apropiación del contexto	18
Hilando Teorías.....	21
Cobijados por las leyes	30
Cortados con la misma tijera	35
Capítulo 3 ¡Mira que traje!	40
Capítulo 4 Entretejidos	45
Capítulo 5 Atando cabos	57
Lista de referencias.....	58
Anexos.....	60

Lista de tablas

Tabla 1, dibujo expandido.....	49
Tabla 2, Intervención de prendas.....	50
Tabla 3, Creación de vestuario.....	51
Tabla 4, Proyección de sombras.....	52
Tabla 5, Scanner corporal.....	53
Tabla 6, La trama.....	54
Tabla 7, Títeres dediles.....	55

Lista de figuras

Figura 1, Pedagogía activa.....	42
Figura 2, Métodos cualitativos desde una orientación interpretativa.....	26

Lista de Fotografías

Títeres dediles.....	61
La trama, dinámica grupal.....	62
Obra de teatro “Las mil y una noche”.....	63

Capítulo 1

Mucha tela por cortar

Sea cual fuere la causa, se ha condicionado a los estudiantes al uso de lápiz y papel limitando sus posibilidades creativas al tiempo que se atenta contra el medio ambiente. El despilfarro de papel es exagerado aún en nuestro tiempo, este es un material que se deteriora con facilidad y por esta razón su reutilización exige de cuidados que casi nadie está dispuesto a asumir, la institución educativa presbítero Antonio José Bernal Londoño no es ajena a esta problemática y por esta razón se pretende fomentar el uso de material textil en las clases de artística para explorar sus posibilidades creativas esperando observar cambios favorables en la actitud de los estudiantes frente a las actividades, el recurso utilizado y los resultados obtenidos.

La Falta de recursividad y de cuidado manifestada por los estudiantes del grado noveno, en el uso de materiales que poco favorecen la motivación, la apropiación de los espacios y el desarrollo de la dimensión lúdica, es manifestada por un porcentaje considerable de estudiantes, ellos manifiestan poco compromiso con su proceso de formación, la institución educativa para muchos representa un espacio de socialización y no el lugar para reflexionar sobre diferentes aspectos del ambiente, la vida y la sociedad.

Muchos de los recursos con los que se cuentan son utilizados de manera inadecuada y la imagen de una institución educativa cuyo objetivo es el de despertar el interés de los jóvenes por diferentes áreas del conocimiento y diferentes oficios, se ve desdibujada.

Sin embargo, las actividades lúdicas y artísticas resultan interesantes a los estudiantes y por esta razón se pueden convertir en una estrategia motivante que permita articular las

diferentes temáticas de las asignaturas académicas, para fortalecer el trabajo interdisciplinario propio de la educación basada en proyectos y de carácter investigativo.

Desde las mismas políticas educativas se han viciado múltiples aspectos de la dinámica escolar y las comunidades se han ido acostumbrado a esto sin darse cuenta que son ellas las más perjudicadas. Las exigencias para los jóvenes son pocas, al docente de alguna manera se le ha restado autoridad y esto repercute en el compromiso con las actividades y en el resultado de los procesos, las instituciones se evalúan por la cantidad de estudiantes que promueven y no por las competencias desarrolladas o los proyectos ejecutados con repercusiones sociales, se reconocen pero a la larga las exigencias son otras.

En la mayoría de los hogares de los estudiantes de la institución educativa Presbítero Antonio José Bernal Londoño no existen referentes, se estudia para cumplir con requerimientos sociales, para acceder a la vida laboral; el conocimiento y la investigación no representan una opción de vida.

El activismo en las instituciones es un factor de relevancia y no permite constancia en los procesos académicos, a las instituciones educativas se solicitan ejecutar infinidad de proyectos que aunque no carecen de importancia después de cumplir con los objetivos exigidos en muchos casos desaparecen, docentes desgastados y estudiantes saturados son el resultado de muchos de estos procesos.

Podemos observar como los medios de comunicación promueven modelos que no se parecen para nada a los trabajados en las aulas; tener por encima de todo, lo último y lo más pronto. Hace que del estilo de vida actual sea una carrera hacia el reconocimiento del otro, que no da tiempo ni para reflexionar sobre la propia existencia. La motivación nace del compromiso

por una situación que se comprende y que hace parte de una experiencia personal de ahí que sea fundamental en el proceso enseñanza aprendizaje.

Un joven que no encuentra significado a lo que se le pretende enseñar seguramente restará interés a los resultados de su trabajo, desarrolla actividades por cumplir, no porque se conviertan en parte de algo que quiere resolver, por esta razón resulta fundamental desde los primeros años de vida la implementación de actividades que propicien el fortalecimiento del pensamiento crítico y este se logra resolviendo situaciones reales mediante actividades que resulten motivantes como las actividades lúdicas.

Se requiere entonces de estrategias para motivar a los estudiantes, un joven motivado desarrolla las actividades con agrado y mayor compromiso, esto aumenta su responsabilidad y ha de repercutir de manera positiva en los resultados. Por eso, es tan importante tener en cuenta cuales son las necesidades de los estudiantes para así determinar que se va a enseñar y para qué, y aún más importante, como se va a enseñar.

Partiendo del hecho de que la escuela es el espacio donde niños y jóvenes acuden para fortalecer los valores recibidos en la familia durante sus primeros años de vida, cabe reconocerla como ese espacio en el que se adquieren algunos conocimientos básicos para desenvolverse en sociedad y donde en compañía de sus pares va descubriendo sus cualidades y definiendo sus intereses.

Se comprende que joven confundido y poco comprometido con su papel en la sociedad, afecta de manera negativa las transformaciones que requiere una sociedad en constate cambio, pero no solo el estudiante, también los docentes deben implementar estrategias que partan de sus propias iniciativas, que les permitan sentirse más motivados y satisfechos con los resultados

obtenidos, evitando ser absorbidos por el activismo sistemático de los procesos de calidad que se vienen implementando en las instituciones educativas del país.

A pesar de las dificultades que se puedan presentar, la propuesta que intenta superar las problemáticas educativas en relación con el poco interés manifestado por un importante grupo de estudiantes, debe ser de igual forma persistente. Actividades que vinculan experiencias personales en relación con el juego y los procesos de creación, resultan más motivantes y significativas. Es necesario romper con los procesos de la escuela tradicional que privilegia el ejercicio pasivo del estudiante como un sujeto destinado a recibir los conocimientos que posee su maestro, se debe seguir insistiendo en una enseñanza que reconoce que cada individuo según su contexto, posee conocimientos previos importantes, en la que todos tanto maestros como estudiantes son creadores de conocimiento teniendo en cuenta que la información está al alcance de todos.

Dado que son eminentes los procesos de autoaprendizaje y el manejo permanente de las TIC (tecnologías de la informática y la comunicación) que se vienen fomentando en la actualidad, pero si esos procesos de adquisición de información no se promueven con encuentros divertidos en el espacio escolar y no se proyectan en experiencias reales, difícilmente alcanzaran a generar inquietudes en muchos de los estudiantes.

Si se parte de cuestionamientos a situaciones reales en las cuales se evidencian aspectos a resolver, se deben establecer metas que permitan evaluar al finalizar un proceso o un ciclo, los alcances obtenidos. El nivel de satisfacción de las personas se puede estar midiendo no solo por medio de estadísticas o encuestas como se plantea en la actualidad, sino observando el compromiso y la participación.

Una vez planteadas las necesidades y las características de un contexto determinado se hace necesaria la dosificación del trabajo para no caer en el activismo producto de la necesidad de resolver una cantidad de proyectos y actividades ajenas a la realidad y en muchas ocasiones impuestas.

Si a un grupo de estudiantes le preguntas a que vienen a la escuela, es posible que muy pocos de ellos respondan, en la actualidad la escuela se ha convertido en un espacio para socializar, un espacio donde niños y jóvenes deben permanecer para estar alejados de los peligros de la calle mientras sus padres trabajan o como creen muchos es el lugar en donde se les enseña a ser respetuosos, responsables y aseados.

El concepto de escuela que se tiene en algunos contextos de la sociedad es el primer factor que incide en la falta de compromiso y de motivación no solo en niños y jóvenes sino también de algunos maestros. Muchos estudiantes asisten a las aulas para no quedarse solos en casa o porque sus padres o acudientes los mandan, pero no ven en ella el espacio para empezar a desarrollar sus capacidades, el espacio que les puede permitir ser partícipes de la transformación de su entorno.

Es importante que **saquemos los trapitos al sol** y reconozcamos que mientras las sociedades no tengan claro el compromiso de la familia en la formación de los niños y cuales el objeto de la escuela, la participación en esta carecerá de sentido. La escuela como espacio en el que se fomentan comportamientos sociales y la adquisición de conocimientos, tiene la misión de implementar estrategias que ayuden a mantener vivas la iniciativa y el interés por participar y transformar. La articulación de las actividades académicas con actividades lúdicas y de creación seguramente ayudara a dar sentido a una educación que promueve de alguna forma la mediocridad. De modo que el problema estaría enfocado a:

¿Cómo lograr mayor motivación, compromiso académico y desarrollo de la recursividad en los estudiantes de la institución educativa Presbítero Antonio José Bernal Londoño implementando estrategias lúdicas y artísticas que vinculen el uso de material textil como recurso fundamental?

Todo lo planteado hasta ahora con relación a las actividades lúdicas y estrategias creativas implementadas en las clases de artística explican la necesidad de **propiciar ambientes para el mejoramiento constante de los estudiantes de la institución educativa Pbro., Antonio José Bernal Londoño, mediante actividades lúdicas y artísticas en las que el uso de material textil permita fomentar el desarrollo de las habilidades para la vida (Autoconocimiento, relaciones interpersonales, resolución de problemas y conflictos, toma de decisiones, empatía y pensamiento crítico y creativo.) y la recursividad.**

- Incrementar la participación de los estudiantes del grado noveno en actividades lúdicas que vinculan habilidades motrices y el manejo de material textil, propiciando espacios de reflexión sobre el cuidado del ambiente y de los recursos producto del trabajo propio.
- Generar estrategias que influyan de manera positiva en el sentido de pertenencia y que se evidencie en el uso y cuidado de material didáctico e informativo de la institución.
- Fomentar la recursividad mediante la utilización de recursos versátiles, duraderos y de fácil acceso como los textiles, en los estudiantes del grado noveno.

El desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación exige cambios en las dinámicas de la enseñanza, la información está al alcance de todos, por lo que las aulas de clase se deben convertir en un espacio para compartir puntos de vista y sentimientos a través de

actividades creativas cargadas de significado que posibiliten el disfrute de la gran mayoría, espacios en donde se trabaje en búsqueda de alternativas de solución a problemas y cuestionamientos reales.

Todo ser humano posee una dimensión lúdica que en algunas sociedades solo es explorada en la etapa de la infancia, la estimulación de esta dimensión en sus múltiples posibilidades puede generar mayor disfrute y se ha demostrado que una persona motivada tiene mejores desempeños.

La falta de motivación y compromiso en muchos de los estudiantes puede tener diferentes causas, por esta razón las instituciones educativas como organizaciones responsables del desarrollo social, están en la obligación de analizar los contextos y buscar alternativas que se ajusten a las necesidades de las comunidades y de las nuevas generaciones; por esta razón la creación artística y la lúdica surgen como estrategias importantes en la intención de formar personas con pensamiento crítico y creativo.

Desde los primeros años de vida el juego hace posible el establecimiento de normas, desarrollo de habilidades, el compartir, imaginar y crear con los otros; en la juventud las actividades lúdicas deben servir para abordar situaciones y reflexionar sobre ellas.

El ejercicio de la investigación puede demostrar que las actividades vinculadas al arte y al juego son una alternativa adecuada para el desarrollo integral en la básica secundaria y que por ende es necesario aumentar la intensidad horaria de las áreas del conocimiento que fomentan este tipo de actividades.

La sociedad atribuye la responsabilidad a los maestros de la mayoría de las dificultades que se presentan en las instituciones educativas. Una de esas dificultades es la falta de motivación y de compromiso de los estudiantes, y aunque son múltiples los factores por los que un niño o un

joven no rinden en la escuela, se debe seguir en la búsqueda de alternativas para dar solución a esas dificultades.

La figura de educador exige una permanente transformación, los cambios se vienen dando cada vez de manera más acelerada y se hace indispensable la implementación de estrategias que permitan tanto a educadores como a estudiantes redefinirse permanentemente buscando satisfacción en el papel que desempeñan en cada etapa de su vida.

Capítulo 2

Tejiendo alternativas para el desarrollo de la recursividad y la apropiación del contexto

La investigación es el medio para la apropiación del conocimiento, la generación de las competencias necesarias para el entendimiento y aprehensión de la realidad desde las perspectivas de las disciplinas y de las profesiones y la constitución de un pensamiento crítico.

La formulación de este proyecto de investigación en la Especialización de pedagogía de la lúdica, permite visualizar el sentido de responsabilidad social de la labor docente que pretende impactar en la sociedad con planteamientos que permitan encontrar alternativas de solución a problemáticas propias de cada contexto.

Para lograr una educación de calidad, en la que los estudiantes adquieran aprendizajes significativos, se requiere que los docentes estén altamente capacitados para que la contribución al proceso de enseñanza de calidad sea eficaz, en donde el profesor teniendo en cuenta las necesidades del medio aproveche los recursos con los que cuenta y guíe las actividades, ayudando al desarrollo de habilidades y conocimientos duraderos, que permitan a cada estudiante sentirse protagonista de los cambios que requieren el medio en la búsqueda de una sociedad mejor para todos.

El contexto elegido para el desarrollo de este ejercicio investigativo es la Institución Educativa Presbítero Antonio José Bernal Londoño, de la ciudad de Medellín (Antioquia), en donde se pretende implementar alternativas para fomentar la apropiación del proceso de formación que deben asumir los jóvenes del grado noveno, que por medio de la implementación de material didáctico desarrollado en material textil y elaborado por ellos mismos, les permita una valoración profunda de las actividades que se desarrollan, una participación más activa, la

resignificación del aprendizaje, la apropiación y cuidado de los recursos que ellos mismos han ayudado a crear.

Todo lo anterior se conjuga en un objetivo general que es el desarrollo de la recursividad a través de la implementación de un material más versátil y duradero como lo es la tela.

Estimular la participación en los procesos de aprendizaje e involucrar a los estudiantes en una serie de iniciativas y acciones orientadas por el profesor, para contribuir al desarrollo de la creatividad: métodos activos, que permite convertirlos en actores directos del proceso de enseñanza y aprendizaje, al hacer que investiguen por sí mismos y pongan en juego sus propios intereses, necesidades o curiosidades.

Medellín y Antioquia siguen siendo líderes en el sector textil y de la confección, el 50 % de la producción textil del país se hace en Antioquia, aprovechando este potencial económico y cultural, soportando la propuesta en las posibilidades que ofrece el material y teniendo en cuenta las dificultades que se presentan en las institución educativa con el manejo del material utilizado en el desarrollo de actividades de aprendizaje se buscan alternativas más amigables con el medio ambiente que desde el área de educación artística permita aprovechar toda esta tradición de ciudad textilera.

La tela hace parte de la cotidianidad y ha sido poco explorada como recurso en los procesos de aprendizaje de las instituciones educativas de la básica y la media. Las madres de muchos de nuestros estudiantes se ocupan en el sector de la confección y este es otro factor a tener en cuenta que permitiría la interacción de los padres o cuidadores, tan ausentes en estos tiempos, en la formación de sus hijos.

Es casi una obligación social implementar desde las aulas actividades que permitan el desarrollo de las habilidades para la vida como lo son: el autoconocimiento, la empatía, la comunicación

asertiva, las relaciones interpersonales, la toma de decisiones, el manejo de problemas y conflictos, el pensamiento crítico, el pensamiento creativo, el manejo de las emociones y el manejo del estrés. Es así como el desarrollo de actividades que desde la lúdica fomenten la apropiación de los procesos y recursos necesarios para el desarrollo de aprendizajes y competencias hacen fundamental la implementación de estrategias novedosas, en este caso el trabajo con material textil, que posibiliten alternativas de desarrollo y mejoramiento del quehacer educativo.

“Ser contigo”, como se llama el proyecto que enmarca todas las actividades que se desarrollan en la institución educativa, ha avanzado menormente en el desarrollo de las competencias ciudadanas, pero se hace latente una situación problema en relación con el manejo de los recursos o ayudas didácticas que generan poco sentido de pertenencia y poco compromiso con los procesos de formación en un elevado porcentaje de los estudiantes, por tal razón se hace fundamental la implementación de estrategias que permitan seguir avanzando en estos procesos.

Es desde aquí donde surge la idea de fomentar la elaboración de material didáctico con la participación de los estudiantes del grado noveno, construyendo juegos, avisos u otros objetos con material textil que gracias a su versatilidad permitiría su reutilización, adecuación y almacenamiento, disminuyendo el uso del papel que por sus características en la mayoría de los casos se deshecha una vez terminada la actividad para la que fue requerido, esta dinámica de trabajo fuera de atender contra el medio ambiente genera en los jóvenes una tendencia al uso y el desuso que poco aporta a una conciencia de apropiación y al desarrollo adecuado de la recursividad.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta la adquisición de saberes, el desarrollo psicosocial y la conformación de la personalidad, encierra una gama de actividades

donde se cruza la actividad creativa, lo sensorial, el placer, las tradiciones y el conocimiento. Esto hace que la exploración del material textil como recurso fundamental en el aula, logre el desarrollo, la apropiación y el disfrute tan ausente cuando se utilizan otros recursos más perecederos.

Hilando teorías

En la antigüedad el principal propósito de la escuela, en un sentido social y cultural, era la transmisión del conocimiento, la sociedad actual exige nuevos retos, cambios significativos en el paso de la sociedad industrial a la sociedad de la información. La sociedad demanda rutas que según las necesidades del medio permitan a cada individuo acceder de manera asertiva al conocimiento para implementar alternativas que posibiliten el desarrollo de la creatividad en la interacción con los otros y con los recursos del medio.

la necesidad cotidiana de comunicarse y de reproducir emociones encuentra en la lúdica, dimensión propia de cada ser humano, la posibilidad de construir ambientes que por medio de la creación artística, el juego y otras actividades fomenten el sano desarrollo.

Los métodos activos, vinculados con las actividades lúdicas, se centran en el estudiante, le ofrecen experiencias de aprendizaje ricas en situaciones de participación, y le permiten opinar y asumir responsabilidades, plantearse y resolver conflictos, asociándolos a situaciones cotidianas, los invita a actuar, a fabricar sus propios instrumentos de trabajo en una relación horizontal en la que cada miembro de la clase tiene algo que aportar.

Lo anterior se hace posible gracias a la capacidad de iniciativa, el poder de decisión, y la responsabilidad. Una pedagogía activa debe implementar estrategias que ayuden a superar la falta de motivación, el miedo al fracaso, la inestabilidad y la desconfianza.

Para apropiarnos de los elementos que hacen posible el desarrollo de una pedagogía activa es pertinente establecer desde Piaget y Vigotsky con fundamentos que hace parte del constructivismo como llegar a lo planteado por Dewey (John, 1978)

“Vigotsky considera el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo. En su opinión, la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. En el modelo de aprendizaje que aporta, el contexto ocupa un lugar central. La interacción social se convierte en el motor del desarrollo. Vigotsky introduce el concepto de 'zona de desarrollo próximo' que es la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial. Para determinar este concepto hay que tener presentes dos aspectos: la importancia del contexto social y la capacidad de imitación. Aprendizaje y desarrollo son dos procesos que interactúan. El aprendizaje escolar ha de ser congruente con el nivel de desarrollo del niño. El aprendizaje se produce más fácilmente en situaciones colectivas. La interacción con los padres facilita el aprendizaje. 'La única buena enseñanza es la que se adelanta al desarrollo'”. (Wanda, 2004)

Para Vygotsky la educación es el producto de la interacción que se establece entre el sujeto que aprende y los agentes mediadores de la cultura.

La teoría de Piaget, plantea el desarrollo del pensamiento y separa dos procesos el desarrollo y el aprendizaje, el desarrollo está relacionado con los mecanismos de acción y pensamientos que corresponden a la inteligencia, el aprendizaje se refiere a la adquisición de habilidades, datos específicos y memorización de información. El aprendizaje sólo se produce cuando el niño posee mecanismos generales con los que se pueden asimilar la información contenida en dicho aprendizaje, aquí la inteligencia es el instrumento del aprendizaje.

El crecimiento de la inteligencia se encuentra sujeto a un mecanismo regulador, denominado “factor de equilibrio”, el cual interacciona las causas del desarrollo de la inteligencia: la herencia, la maduración psicológica, el ambiente.

Otro punto que ilustra el carácter original de la teoría de Piaget, es el análisis crítico de las condiciones bajo las cuáles la experiencia activa se convierte en fuente de desarrollo intelectual, para entender esta posición, hay que comprender que toda actividad humana pasa a través del pensamiento, pero no en un nivel fijo. El conocimiento de las cosas va adquiriendo más significado a medida que el niño crece.

La institución Educativa Presbítero Antonio José Bernal Londoño ha conjugado diferentes tendencias pedagógicas en un modelo que ha llamado “Desarrollista social basado en competencias” esto para permitir atender las necesidades según las características del contexto. Así como ocurre con la institución educativa el desarrollo de este ejercicio de investigación requiere de un modelo mixto pero con un marcado componente de las pedagogías activas. (Samper, 2006)

El profesor, en la teoría constructivista, es un intermediario. Pero, ¿cómo se ejerce la influencia?, ¿cómo consigue el profesor incidir en la actividad constructiva del alumno con el fin de ayudarlo a asimilar los contenidos escolares? Aquí entran en juego los planteamientos de Vygotsky. Se intenta con ello situar la actividad constructiva psíquica del alumno en el entramado de las relaciones sociales.

La metodología activa se refiere a la actividad conjunta del profesor y el alumno. Implica relacionarla con experiencias de aprendizajes que conllevan a plantear actividades significativas. Permite la sucesión de procesos regulares entre sí, para conducir al niño por el camino de exploración, la investigación y la autoevaluación.

Dewey sostenía que la base de su teoría pedagógica es la Educación por la acción resaltando el valor de la experiencia, para él la escuela es la vida misma.

La Pedagogía activa demanda que la escuela se adapte al niño y no a la inversa, que el niño se adecue a la escuela. “Claparede arribó a una interpretación del pensamiento similar a la Dewey define, que todo acto tiene por función readaptar al sujeto” (Calero, 2006, pp. 145-146).

“El hombre, dice Dewey (1974) “es un ser activo que interviene espontáneamente. La acción creadora caracteriza las relaciones entre el sujeto y el mundo. Cuando se hace algo y se desea el éxito hay que utilizar los ojos, el oído y el tacto como guías de acción”

Un individuo debe realmente probar, en el juego o en el trabajo, a hacer algo con el material, ejercitando la propia actividad impulsiva y, por consiguiente, advertir la interacción entre su energía y el material empleado.” (Aravena, 2009)

Así como resulta casi imposible, en esta época, la implementación de una de las teorías pedagógicas por separado en el desarrollo de un proceso pedagógico investigativo, Sería inadecuado plantear el desarrollo de una inteligencia completamente separada de las otras.

La inteligencia como un potencial psico-biológico para procesar información, que puede ser activado en un entorno cultural, para resolver problemas o crear productos que son valorados en una cultura supone un medio y unas actividades específicas para su desarrollo las siguientes son las que se encuentran más estrechamente relacionadas con el ejercicio de elaboración de recursos didácticos con material textil; Inteligencia espacial, Inteligencia cinético-corporal, Inteligencia interpersonal, Inteligencia intrapersonal, Inteligencia lógico-matemática y la Inteligencia naturalista.

Gardner es famoso por haber propuesto el modelo de inteligencia múltiple, donde afirma que la inteligencia es un conjunto de capacidades específicas con distinto nivel de generalidad. Así,

la inteligencia deja de ser considerada como algo unitario y se transforma en una serie de elementos independientes y bien diferenciados.

La inteligencia trasciende la capacidad académica o intelectual. Poseer un gran volumen de conocimientos en un área específica del saber científico, por ejemplo, no garantiza el éxito en los negocios o en el plano emocional, dado que estos últimos dos puntos requieren de tipos de inteligencia diferentes.

Surge de la práctica social para volver, después de la reflexión, sobre la misma práctica y transformarla. De esta manera, la metodología está determinada por el contexto de lucha en que se ubica la práctica educativa: el marco de referencia está definido por lo histórico y no puede ser rígido ni universal, sino que tiene que ser construido por los hombres, en su calidad de sujetos cognoscentes, capaces de transformar su realidad.



<http://www.slideshare.net/npauta/modelos-pedagogicos-5301267>

En este punto se plantean algunos conceptos que entre muchos que seguramente harán parte del proceso de investigación

La recursividad

” La recursividad permite la génesis de nuevas funciones y nuevas estructuras, pues la recursividad es un proceso que genera una variabilidad emergente. Por generar variabilidad es mutacional, pero al ser de nuevo tipo, habrá que considerarla emergente” (Rodríguez, 2004)

Los procesos de observación, atención, emoción o pensamiento. Una sensación, una emoción, definen recursivamente lo que está sucediendo en el sistema sensorial, emocional...esto hace de la recursividad un concepto muy complejo.

Competencias,

Saber hacer en contexto, es decir, capacidad de actuación para identificar, interpretar y argumentar y resolver problemas en un entorno determinado, integrando el saber ser, el saber hacer y el saber conocer.

En el campo de lo educativo se han establecido una serie de competencias que se constituyen en la base para desarrollar destrezas más complejas, estas se denominaron “competencias básicas” y fueron áreas como las Matemáticas y el Lenguaje entre otras. Partiendo de ellas con un enfoque transversal se desprenden otras que deben tomar como base la actuación de las personas, allí se encuentran las competencias sociales y las competencias ciudadanas.

Noam Chomsky popularizó dos términos en la educación: la competencia como la capacidad potencial determinada por el grado de maduración y la actuación que es la realización efectiva de ese potencial, mientras que David McClelland, llamado el “padre de las competencias” transfirió el término competencia del mundo educativo al mundo laboral estableciendo objetivos, procesos, criterios de eficacia y los pasos necesarios para lograr dichos objetivos. (Castaño Duque, 2004)

Material didáctico,

El material didáctico es un medio idóneo, para generar reflexión, para ayudar a pensar, así como para no dejar por fuera de las aulas el complejo y maravilloso mundo emocional del niño/a. Por esto se considera que el material didáctico constituye uno de los elementos más

importantes de la educación porque contribuye a lograr un desarrollo socio-afectivo, creativo y armónico de los jóvenes. Cuando hablamos de materiales didácticos para las ejercitaciones psicomotoras nos referimos a todos esos materiales que contribuyen a educar el movimiento y desarrollar funciones intelectuales. La ejercitación psicomotora estimula el dominio, el movimiento sobre la coordinación general.

La palabra Didáctica tiene origen del griego didacticós, que significa “el que enseña” y concierne a la instrucción; didasco que significa “enseño” a esta se le ha considerado parte principal de la Pedagogía que permite dar reglas para la enseñanza, fue por esto que un principio se interpretó como “el arte o la ciencia de enseñar o instruir”. (Carvajal, 2009)

Material Textil,

En el pasado el término de textil se utilizaba exclusivamente para denominar a las telas que se encontraban tejidas, aunque, con el desarrollo de la industria la palabra se usa también para designar a las telas que se obtienen a partir de otros procesos.

La industria textil es aquella área de la economía que se encuentra abocada a la producción de telas, fibras, hilos y asimismo incluye a los productos derivados de éstos.

Cabe destacarse que la producción de la industria textil es ampliamente consumida y por caso todos los productos que de ella provienen son vendidos en importantes cantidades en todo el mundo. Además, por tal situación es una de las industrias que más trabajadores emplea, tanto en la producción directa de los productos como en los comercios afines.

Las fibras son las materias primas más importantes y básicas que produce la industria textil, pudiendo ser su origen químico, petroquímico, que proveen de las fibras sintéticas, o agro ganadero, que generan las fibras naturales.

Hasta el siglo XX las fibras naturales tales como el algodón, la lana, el lino y la seda han sido las más empleadas, pero a partir de este momento la aparición de las fibras sintéticas, como el polyester y el nylon, comenzaron a destinarse más allá de para la producción de fibras para la producción de hilos de coser y de medias.

Ahora bien, una vez que la materia prima ha sido lograda o producida de manera natural, de animales y de plantas, o por vía de la industria química o petroquímica, se llevará a cabo el proceso de hilado para transformarlas en hilos y luego le seguirán el acabado, donde se las tiñe, blanquea, por ejemplo y el proceso de confección de la ropa, tan demandado por los consumidores finales. Este último es el encargado de transformar a la tela en una prenda de vestir o en cualquier otro tipo de producto de uso en el hogar como puede ser un mantel.

Inteligencias múltiples,

La inteligencia está vinculada a saber escoger las mejores alternativas para resolver una cuestión. El concepto abarca la capacidad de elaborar, asimilar y entender información para utilizarla en forma adecuada.

Se pueden distinguir distintos tipos o clases de inteligencia, como la inteligencia biológica, la inteligencia operativa o la inteligencia psicológica.

Para el psicólogo norteamericano Howard Gardner, la inteligencia es el potencial de cada persona. Dicho potencial no puede ser cuantificado, sino que sólo puede observarse y, a través de ciertas prácticas, desarrollarse. (Gardner, 2001)

Pedagogía,

La pedagogía es pues un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que se desarrolle o que sea utilizada, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto como poseedor del conocimiento.

La palabra pedagogía deriva del griego “Paidos” que significa niño y “agein” que significa guiar, conducir. Se llama pedagogo a todo aquel que se encarga de instruir a los niños.

Una definición útil de pedagogía es la que concibe a ésta como (la disciplina en que confluyen aportaciones diversas sobre el objeto de estudio 'educación (Barroso, C. 1987). Es útil especialmente porque es una definición receptiva a cualquier aportación, siempre que ésta no se añada masiva y pasivamente al espacio propio ocupado por la confluencia interdisciplinaria -en el sentido más evolucionado de este término, según Jantsch (1980) o Scurati y Damiano (1977)- en que se define la pedagogía, sino que, por el contrario, contribuya a esclarecer y delimitar dicho espacio.

Cobijados por las leyes

Existen normativas que velan por los derechos de los niños y los adolescentes y que regulan la prestación del servicio de educación planteando parámetros para el cumplimiento del mismo. Se hace aquí referencia a algunos capítulos y artículos que se consideran fundamentales en este ejercicio de investigación.

Decreto 1860 de Agosto 3 de 1994

Por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994, en los aspectos pedagógicos y organizativos generales.

CAPITULO I

DE LA PRESTACION DEL SERVICIO EDUCATIVO

Artículo 2º Responsables de la educación de los menores.

El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación obligatoria de acuerdo con lo definido en la Constitución y la ley. La Nación y las entidades territoriales cumplirán esta obligación en los términos previstos en las Leyes 60 de 1993 y 115 de 1994 y en el presente Decreto. Los padres o quienes ejerzan la patria potestad sobre el menor, lo harán bajo la vigilancia e intervención directa de las autoridades competentes.

CAPITULO III

EL PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

Artículo 14. Contenido del proyecto educativo institucional.

Todo establecimiento educativo debe elaborar y poner en práctica, con la participación de la comunidad educativa, un proyecto educativo institucional que exprese la forma como se ha decidido alcanzar los fines de la educación definidos por la ley, teniendo en cuenta las condiciones sociales, económicas y culturales de su medio.

CAPITULO V ORIENTACIONES CURRICULARES.

Artículo 33. Criterios para la elaboración del currículo.

La elaboración del currículo es el producto de un conjunto de actividades organizadas y conducentes a la definición y actualización de los criterios, planes de estudio, programas, metodologías y procesos que contribuyan a la forma integral y a la identidad cultural nacional en los establecimientos educativos. El currículo se elabora para orientar el que hacer académico y debe ser concebido de manera flexible para permitir su innovación y adaptación a las características propias del medio cultural donde se aplica.

Lineamientos curriculares

Educación Artística

La educación artística en el currículo escolar

La transformación cultural, un compromiso pedagógico Partiendo del diagnóstico anterior se plantean tres retos para la educación en general y específicamente para la formulación de un modelo metodológico para el área de Educación Artística. Cómo articular en la práctica pedagógica la experiencia de los educandos, de manera que los procesos de aprendizaje desarrollen la sensibilidad y creatividad de los alumnos, es decir que representen categorías mentales de apropiación selectiva, transformadora, de comprensión y de proyección de aspectos de la propia experiencia en el universo compartido, para que así, en los procesos mismos se involucren los sentimientos, las evocaciones, la atención, la expresividad, las nociones y visiones del mundo más auténticas de los alumnos. Cómo lograr igualmente que estos procesos nos motiven a asumir el reto de estar dispuestos a conjugar nuestros conocimientos con los caminos que los alumnos abren en función de una convivencia con sentido.

LEY 1098 DE 2006

Del 8 de noviembre de 2006

Por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia.

EL CONGRESO DE LA REPÚBLICA

Decreta

Título I

Disposiciones generales

Capítulo I

Principios y definiciones

ARTÍCULO 1o. FINALIDAD. Este código tiene por finalidad garantizar a los niños, a las niñas y a los adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión. Prevalecerá el reconocimiento a la igualdad y la dignidad humana, sin discriminación alguna.

ARTÍCULO 2o. OBJETO. El presente código tiene por objeto establecer normas sustantivas y procesales para la protección integral de los niños, las niñas y los adolescentes, garantizar el ejercicio de sus derechos y libertades consagrados en los instrumentos internacionales de Derechos Humanos, en la Constitución Política y en las leyes, así como su restablecimiento. Dicha garantía y protección será obligación de la familia, la sociedad y el Estado.

Cortados con la misma tijera

En la búsqueda de bibliografía de apoyo a este proceso se han encontrado proyectos de investigación que planten alternativas a la solución de problemáticas similares a las que se abordan en este proyecto.

Historieta como recurso lúdico para desarrollar las capacidades ciudadanas en los estudiantes del ciclo 2 del grado 402 del colegio simón bolívar de la localidad 11 de suba.

La complejidad de la vida moderna y la deshumanización presente en las grandes urbes, hace que la escuela deba asumir roles más complejos en la formación de los valores de los estudiantes y por ende en las actitudes y actuaciones de los mismos en la sociedad. Las capacidades ciudadanas antes eran formadas y fortalecidas al interior de las familias, pasaban de generación en generación sin un conocimiento consciente de su significado e importancia. Los habitantes de Bogotá anhelan una ciudad donde se reconozcan derechos y deberes. Que invite a cuidarla pero que también ofrezca seguridad, respeto, solidaridad, prosperidad, orgullo y bienestar para todos y todas. La lúdica demostró que es una excelente herramienta para producir cambios rápidos en los comportamientos de las personas apropiando la consciencia de lo moral como la base del bien común sin necesidad de una sanción legal. Lo académico, lo artístico, lo creativo, lo pedagógico y sobre todo la recuperación del dialogo asertivo, brinda a los estudiantes un espacio para la reflexión, la inclusión, la aceptación, la vinculación, el desarrollo de la autoestima, la identidad, la apropiación de la cultura y la integración de la ciudadanía como un deber ser.

Brigitte Berrio Prada

Ana Beatriz Pineda Guevara

Alicia Carolina Rincón Cortés

Fundación universitaria los libertadores

Vicerrectoría de educación virtual y a distancia

Especialización en pedagogía de la lúdica

Bogotá. – 2015

Estrategias lúdico pedagógicas para el fortalecimiento de los procesos académicos en los estudiantes de noveno grado del colegio María Montessori de Cartagena

A través de este proyecto, queremos dar herramientas de trabajo a los docentes de educación básica secundaria y en particular a los encargados del grado Noveno del colegio María Montessori en el marco de la inclusión de la lúdica en la planeación y puesta en práctica del ejercicio de enseñanza - aprendizaje para abordar el problema que se está presentado en dicha aula evidenciado en la una desmotivación de los estudiantes en la participación durante las actividades académicas, lo que ha incidido negativamente en el rendimiento académico de este grupo. Como parte de la solución a esta problemática y después de un sondeo hecho a través de la aplicación de una encuesta de satisfacción a los estudiantes objeto de esta investigación acción (I A) con el fin de descubrir el origen de tal desempeño y encaminar el proyecto al diseño de una tabla de categorías lúdicas y actividades orientadas al juego que pueden ser utilizadas como estrategias lúdico pedagógicas para la planeación y organización de los planes de clases lo que ayudaría a fortalecer los procesos académicos, con el único propósito de minimizar el impacto negativo de las clases en las diferentes áreas del currículo que corresponden al grado y que viene afectando el nivel de desempeño. Además, se busca cambiar los paradigmas de la clase

tradicional (Magistral) por una metodología activa y enriquecedora de doble vía: Docente-estudiante y viceversa utilizándose actividades lúdico pedagógicas, diseñadas como estrategias que le permitan a los estudiantes utilizar el juego, el teatro, la danza, la recreación y actividades culturales que permitan dinamizar el proceso enseñanza aprendizaje para conseguir un mejor nivel de desempeño en los estudiantes; a través del trabajo colaborativo siendo ellos el epicentro de su proceso de formación.

Naicy Maria Castilla Batista

Dagoberto Yepes Fajardo

Cartagena - 2015

Interculturalidad y arte textil como símbolo de identidad

Prof. Débora Finkelstein

Lic. Patricia Méndez

Investigación sobre las características de una producción textil de raigambre indígena en la provincia de Chubut. A través de ella pretendemos generar insumos básicos para ser resignificados por los docentes provinciales en el marco de propuestas educativas abiertas, estrechamente relacionadas con el entorno de los estudiantes. Propuestas de este tipo generalmente se enmarcan dentro de programas de educación intercultural pero sin un fundamento investigativo serio sobre el valor y las características de los contenidos curriculares que se pretenden desarrollar. Por otra parte, y en lo concerniente a la Provincia de Chubut, estos contenidos se limitan exclusivamente al idioma o lengua mapuche, sin considerar otros aspectos

que hacen a la identidad⁵ de los actuales pobladores del interior provincial. Consideramos que la producción textil de raigambre indígena que se desarrolla en la Comarca de la Meseta Central de la Provincia de Chubut es un elemento relevante para la conformación y representación de la identidad de los pueblos de la zona, para la difusión de la ² cultura⁶ de sus habitantes y para el diseño de políticas educativas respetuosas de los mismos. Nuestra investigación identifica el valor histórico y cultural de esa producción. Estimamos que ello aportará contenidos significativos a los espacios curriculares empleados en la Provincia, vinculándolos con aspectos que hacen a la identidad regional. (Méndez, 2008)

Que tiene por objeto por un lado, la realización de un trabajo de investigación histórica y etnográfica cuyo principal objetivo es identificar el valor histórico y cultural de la producción textil en la región de la Meseta Central de la Provincia de Chubut y contribuir a su valoración; por otro analizar, en el marco de las propuestas de educación intercultural vigentes, la forma en que esta categoría se tiene en cuenta en los currículos y pensar en estrategias que permitan que esta investigación pueda ser resignificada en las escuelas.

Debido a que nuestra investigación se encuentra en curso, es que el énfasis de esta presentación está puesto en el primer aspecto, el cual hasta el momento ha sido mayormente desarrollado; en relación al segundo, nos interesa introducir algunas consideraciones relacionadas con nuestro posicionamiento inicial vinculadas a la utilización del concepto de interculturalidad.

Benchmarking sobre manufactura esbelta (lean manufacturing) en el sector de la confección en la ciudad de medellín, colombia

Benchmarking about Lean Manufacturing in the Textile Sector in Medellin

Juan Gregorio Arrieta Posada;

Victoria Eugenia Botero Herrera

María Jimena Romano Martínez

En este documento se presentan los resultados de un benchmarking entre diferentes empresas del sector de la confección en el que se busca evaluar el grado de implementación de la Manufactura Esbelta (Lean Manufacturing) en sus respectivos procesos productivos. Específicamente se trabaja con empresas que fabrican blue jeans, camisas tipo polo y camisetas t-shirts. En efecto, este sector industrial en la ciudad de Medellín está muy desarrollado y es uno de los más dinámicos de la industria, por lo tanto es de mucho interés su evaluación. Para el desarrollo del benchmarking se construyó un cuestionario y se aplicó en las diferentes empresas entrevistadas. El resultado más significativo que se halló es que la implementación de las técnicas de Manufactura Esbelta no se encuentra muy difundida entre las compañías del sector y solamente las que tienen trayectoria de trabajo como empresas exportadoras o licenciatarias de marcas internacionales son las más avanzadas en su aplicación y desarrollo.

Estudio de cooperación entre Colombia y Corea del

Sur en el sector textil-confecciones*

Recibido: 15 noviembre de 2011 - Revisado: 30 de diciembre de 2011 - Aceptado: 15 de abril de 2012

Ronald Rojas Alvarado**

Jorge Medina Fernández de Soto***

En el presente artículo se identifican las oportunidades comerciales, en el sector textil-confección, entre Colombia y Corea del Sur. Para tal fin, se analiza el flujo internacional de materia prima y productos terminados entre dichas economías. Asimismo, se considera el output innovador (expresado a través de sus patentes nacionales e internacionales) y se llevan a cabo diversas entrevistas a expertos del sector.

Capítulo 3

¡Mira que traje!

Existen diversidad de maneras de abordar una investigación desde las metodologías implementadas, las culturas y las diferentes disciplinas han logrado impactar con variadas formas de indagación sobre las sociedades que son su objeto de estudio.

Los postulados que antes eran un obstáculo en el desarrollo de muchos procesos de investigación, hoy no son motivo de preocupación, han ampliado sus fronteras y han dado lugar a diversas metodologías que se pueden mezclar entre ellas.

Tanto en el método empírico analítico como en el interpretativo y en el crítico social se establece un sistema de relaciones, cuando se habla de relaciones variables es prudente advertir que se debe implementar un sistema cuantitativo, pero cuando lo que se analizan son categorías, es pertinente usar el método interpretativo y cambiar la estructura de la pregunta.

Si la investigación pretende hacer una reflexión crítica a problemáticas sociales, entonces puede optar por el método crítico social

En cuanto a los enfoques, “a diferencia del método Empírico analítico propio de lo cuantitativo, los métodos interpretativo y crítico social poseen una estructura crítica; es decir, cada vez se le permite al investigador y a las comunidades participantes adentrarse más en sus problemas cuya tendencia es lograr emancipar y solucionar” (libertadores, 2015)*1

En la investigación educativa el dilema de los métodos ha quedado atrás, según el enfoque que se le dé el investigador puede tomar elementos de otros métodos para la recolección de la información.

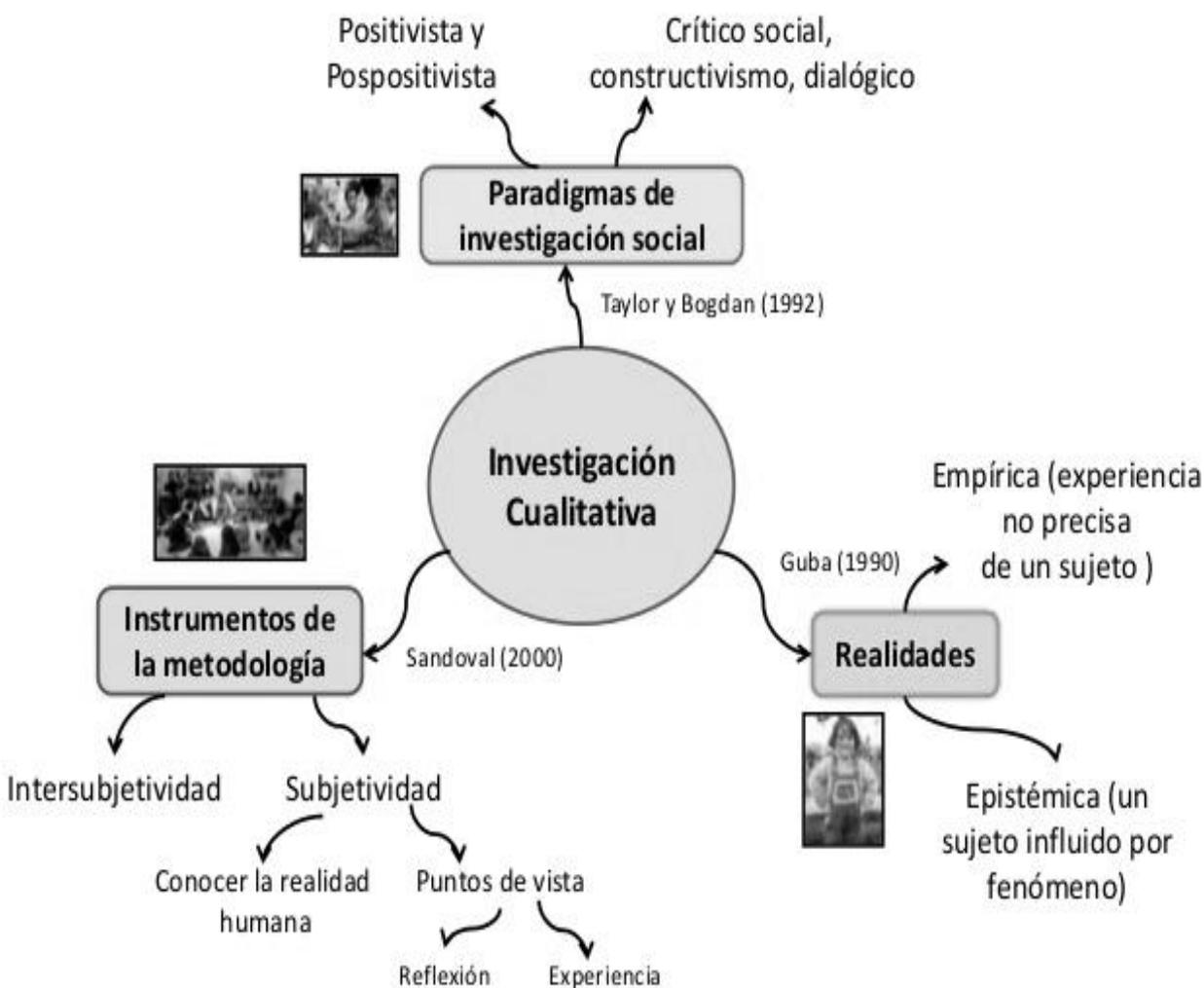
El proyecto se cualifica en la modalidad de investigación cualitativa de tipo investigación Acción. (Latorre, 2003). Trata de describir los cambios en el comportamiento, disposición y apropiación de los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Presbítero Antonio José Bernal Londoño después de elaborar diferentes objetos con material textil que han de servir de apoyo a actividades propias del área de educación artística.

Sobre la línea de investigación correspondiente a pedagogías, didáctica e infancias, de la Universidad los Libertadores, el proceso será desarrollado con la metodología cualitativa aprovechando elementos propios del método interpretativo, en la intención de establecer que cambios se generan cuando se utiliza el material textil en la elaboración de recursos didáctico por parte de los mismos estudiantes.

La población corresponde a los estudiantes que cursan el grado noveno de la institución educativa presbítero Antonio José Bernal Londoño, 234 jóvenes entre los 14 y los 16 años, de extracto 1 y 2 en su mayoría que evidencian falta de compromiso y responsabilidad para presentar los materiales requeridos para el desarrollo de las clases.

Para la aplicación del análisis se tomará un porcentaje correspondiente al 35% de los estudiantes cumpliendo con el nivel de representatividad que exige una muestra.

Métodos cualitativos desde una orientación interpretativa



https://www.google.com.co/search?q=metodos+cualitativos+de+investigacion+desde+una+orientacion+interpretativa&espv=2&biw=1341&bih=656&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj6o-fMpq3LAhWBdR4KHZb1AOUQ_AUIBigB#imgrc=oxb6KzQ88kWeRM%3A

Con los datos proporcionados por la población investigada, correspondiente a las apreciaciones entorno al uso de material textil en el desarrollo de recursos didácticos y los cambios experimentados y observables se plantearan las conclusiones finales.

La investigación cualitativa es inductiva, los investigadores desarrollan conceptos, intelecciones y comprensiones partiendo de pautas de los datos y no recogiendo datos. En los estudios cualitativos los investigadores siguen un diseño de la investigación flexible, comienzan sus estudios con interrogantes sólo vagamente formulados. Estudia a las personas en el contexto de su pasado y de las situaciones en las que se hallan, en esta es esencial experimentar la realidad tal como otros la experimentan, busca una comprensión detallada de las perspectivas de otras personas frente a una situación. (tylor & bodgan, 1987)

La investigación-acción en las escuelas se caracteriza por que analiza las acciones humanas y las situaciones sociales experimentadas como problemáticas, susceptibles de cambio y que requieren una respuesta práctica, La investigación-acción se relaciona con los problemas prácticos cotidianos experimentados. Las entrevistas y la observación participante son importantes herramientas de investigación en un contexto de investigación-acción. (Latorre, 2003)

El proyecto de investigación es propuesta factible, creativa y detallada y su aplicación, para realizar una mejora o resolver una problemática educativa, actitudinal, institucional y ambiental.

La encuesta es una herramienta estadística de la cual se vale un investigador para obtener datos a partir de realizar un conjunto de preguntas dirigidas a una muestra representativa o al total de la población en estudio, formada por personas o instituciones con el fin de conocer estados de opinión, características o hechos específicos.

Los instrumentos utilizados para este proyecto serán la observación, las entrevistas y las encuestas por medio de las cuales se puedan medir los conocimientos de padres y estudiantes sobre lo relacionado con la utilización del material textil en el medio, y las sensaciones experimentadas los estudiantes al enfrentarse con el material además de la actitud frente los productos resultantes en cuanto al manejo y cuidado de los mismos.

Se plantea inicialmente después de una selección aleatoria de estudiantes para el muestreo realizar una encuesta para identificar a cerca del conocimiento y la utilización que se hace del material en el medio cotidianamente, en según lugar se enfrenta a los estudiantes al material en el desarrollo de propuestas con el material y se recogen las apreciaciones de los participantes, finalmente se hará de nuevo una encuesta para comparas las características del material con otros más comúnmente usados y las cambios en relación con el manejo y cuidado.

Para la realización de encuestas resulta especialmente apropiado el uso de la escala de Likert para capturar la intensidad de los sentimientos del encuestado hacia las afirmaciones formuladas.

Capítulo 4

Entretejidos

Los procesos formativos que se imparten en la Institución Educativa Presbítero Antonio José Bernal Londoño propenden por el fortalecimiento de las competencias ciudadanas, mediante el desarrollo de actividades de carácter investigativo se propician ambientes para reflexionar sobre situaciones y problemáticas propias del contexto.

La comprensión del entorno y el reconocimiento del otro son factores fundamentales para el desarrollo de una sana convivencia, sin embargo, es importante insistir en otros factores que pueden incidir de manera significativa en la relación que los jóvenes tienen con el medio en el que habitan y que ayudan al desarrollo de su creatividad y su recursividad.

Desde las clases de artística se pretende implementar estrategias que permitan mejorar aspectos relacionados con el desarrollo de la creatividad y la recursividad implementando estrategias que desde la lúdica y la utilización de material textil propicien cambios de actitud en los estudiantes, para que en su relación sensorial con nuevos materiales puedan generar reflexiones que permitan mejorar los ambientes que habitan.

La tela es muy versátil y en nuestro medio en donde proliferan las creaciones a partir de este material puede ser de gran utilidad para ayudar a niños y jóvenes a desarrollar sus competencias al tiempo que se van apropiando de la industria que nos identifica ante gran parte del mundo y el que se desempeñan muchas madres que también hacen parte de la comunidad educativa.

Es propio de esta sociedad el abuso del papel, pero en nuestras instituciones es fundamental que se experimente con nuevos materiales que permitan a corto o largo plazo la sostenibilidad del medio.

El desarrollo de la recursividad se logra implementando estrategias en las que para la creación de sus propuestas, los estudiantes tengan contacto con diversos materiales, la comprensión del entorno y el reconocimiento del otro se hace posible desde construcciones colectivas en donde el material textil sea objeto de estudio y a la vez medio creativo.

Las experiencias que se propicien a partir del contacto con los tejidos deberán despertar nuevas sensaciones y desarrollar nuevos conceptos estableciendo la posibilidad de utilizar y reutilizar con mayor frecuencia el material en procesos de comunicación en el desarrollo de nuevos aprendizajes.

Esta estrategia pretende desarrollar un trabajo integral participativo y creativo que fomente el desarrollo de nuevos conocimientos a través de una experiencia eminentemente sensible.

Intentando **tejer ambientes propicios de experimentación y creación** nos damos cuenta que son múltiples las causas que hacen que los estudiantes se aburran en las aulas y se muestren desmotivados, el disfrute es fundamental para el logro de aprendizajes significativos, la laboriosidad y la curiosidad son factores que se deben fomentar desde la escuela.

Debido a que el papel y el cartón son tenidos como los recursos por excelencia y con preocupación por el daño que se ocasiona al medio ambiente con el uso y el abuso de estos materiales en las instituciones educativas, se pretende implementar en la Institución Educativa Presbítero Antonio José Bernal Londoño el uso marial textil el en desarrollo de actividades lúdicas y artísticas, aprovechando las diversas posibilidades que ofrece el material gracias a sus cualidades.

La tela es un material de fácil acceso y de uso cotidiano que debido a la importancia que tiene en el medio se puede convertir en pieza fundamental para fomentar el desarrollo de la creatividad en una sociedad que desafortunadamente y en gran medida debido el uso inadecuado de la tecnología que cada vez ve más limitado el desarrollo de procesos creativos colectivos, más cuando se piensa que ya todo está creado y que la principal alternativa en la vida es conseguir dinero para comprar las cosas hechas.

Para fortalecer el desarrollo de la recursividad se plantean una serie de actividades lúdicas integradoras que promueven aprendizajes significativos al tiempo que se fomenta la participación, la motivación y el cuidado del medio ambiente.

Partiendo de experiencias cotidianas y buscando un acercamiento significativo al material se pretende incorporar de manera innovadora prácticas didácticas donde la tela sea el eje central del desarrollo de las mismas.

Así, en la línea de lo descrito **el objetivo central** de la propuesta es Fomentar el desarrollo de la creatividad, la recursividad y la apropiación del contexto en el que se habita, mediante actividades lúdicas y artísticas en las que se utilice el material textil como recurso fundamental.

Cabe resaltar que las actividades de intervención fueron surgiendo otros objetivos más específicos estos son:

Desarrollar actividades artísticas con material textil, utilizándolo de diversas formas.

Elaborar propuestas artísticas colaborativas en las que el cuerpo y el vestuario creado colectivamente para la caracterización de personajes, permitan comunicar conceptos y experiencias

Determinar en qué medida la utilización de materiales diferentes a los usados en la escuela cotidianamente como el papel y el cartón, contribuye al desarrollo de la recursividad en los estudiantes.

Propiciar experiencias sensoriales que permitan a los estudiantes descubrir las propiedades plásticas de los textiles.

Reconocer la importancia de los textiles en el medio local a través de reflexiones sobre la participación de miembros de la comunidad en empresas de la moda y la confección.

La estrategia consiste en la transformación de dinámicas en el aula mediante la lúdica, el trabajo colaborativo y el uso de materiales menos convencionales, posibilitando ambientes de aprendizaje y socialización acordes con las necesidades manifestadas por los estudiantes.

En el desarrollo de las actividades se plantean de entrada problemáticas relacionadas con el contexto que deben ser resueltas en grupos de trabajo y proyectadas con ayuda del material textil.

El eje del desarrollo de **las actividades** es la construcción de ambientes que permitan transformar las dinámicas escolares para dar espacio al esparcimiento, fortalecer la dimensión comunicativa y optimizar la utilización de recursos.

El logro de conocimientos y habilidades por medio de juegos y creaciones en el que el recurso textil es fundamental, da lugar a las actividades que se presentan a continuación.

Actividades en las que se hacen evidentes los valores de los participantes, sus miedos, creencias y fortalezas e interactúan el gozo, la creatividad y el conocimiento.

En las tablas además de las actividades, aparecen también, los contenidos de la propuesta de intervención y los indicadores de evaluación.

	<p>Transformación de ambientes de aprendizaje con material textil para favorecer el desarrollo de la recursividad en estudiantes de noveno grado de la Institución Educativa Presbítero Antonio José Bernal Londoño</p>		
EDUCADOR/A	Luis Alfonso Isaza	FECHA	04 – 08 - 2015
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Dibujo expandido		
OBJETIVO	Descubrir las posibilidades creativas que ofrecen algunos objetos que llevamos con nosotros cotidianamente.		
EJE	experimentación		
MATERIALES	Prendas de vestir, cuerdas, bolsos y otros objetos.		
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD			
<p>Inicialmente se les narra a los estudiantes historias en las que aparecen diferentes personajes y elementos, se le solicita representar esos personajes utilizando los objetos que tienen a la mano, en especial prendas de vestir y bolsos. También se entrega a cada grupo de trabajo cuerdas de tejido elástico y se les pide construir imágenes aprovechando las mallas de la placa deportiva o en el suelo</p>			
REFLEXIÓN PEDAGÓGICA (Acerca de lo observado, las dificultades, logros alcanzados y conclusiones)			
<p>Existen limitaciones creativas que posiblemente tienen su origen en los tipos de materiales que se utilizan en las actividades académicas, lápiz y papel facilitan el orden de una clase y son materiales versátiles, pero no son los que favorezcan de mejor manera la recursividad en los chicos, es importante darle la posibilidad a otros materiales y experimentar las posibilidades que ofrecen.</p>			
INDICADOR DE EVALUACION			
<p>Experimentación con nuevas herramientas y materiales, y representación colaborativa de personajes aprovechando las propiedades plásticas de los medios utilizados.</p>			

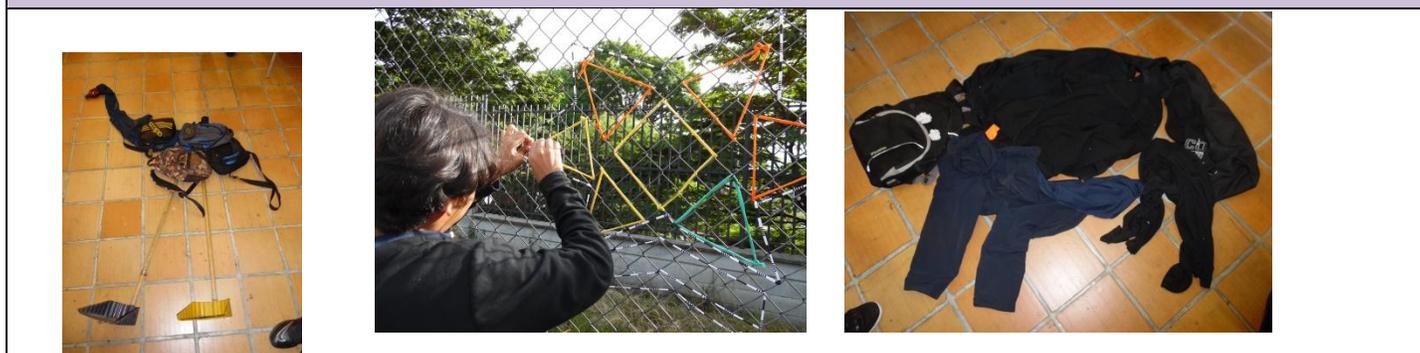
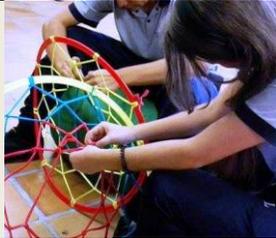
EVIDENCIAS: (Cuadernos, fichas realizadas, fotos)

Tabla 1, actividades de la intervención

	<p>Transformación de ambientes de aprendizaje con material textil para favorecer el desarrollo de la recursividad en estudiantes de noveno grado de la Institución Educativa Presbítero Antonio José Bernal Londoño</p>		
EDUCADOR/A	Luis Alfonso Isaza	FECHA	18 -08 - 2015
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Intervención de prendas		
OBJETIVO	Comunicar mediante la transformación de una prenda de vestir experiencias, conceptos o cuestionamientos a situaciones sociales o corporales.		
EJE	Sensibilidad - Expresión – desarrollo del pensamiento crítico		
MATERIALES	Prendas de vestir (medias, camisetas, zapatos, etc...) sustancias, cuerdas y herramientas para hacer cortes o quemar.		
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD			
<p>Inicialmente cada estudiante debía escoger un término abstracto y consultar su significado. El término que debería estar relacionado con un sentimiento o condición humana, sería representado haciendo cualquier clase de intervención sobre una prenda de vestir, para lo cual se podían hacer cortes, amarres o aplicar pinturas u otras sustancias. Finalmente se hace un cierre donde los jóvenes expresan lo que alcanzaron a percibir y exponen sentimientos sobre situaciones humanas y conceptos artísticos.</p>			
REFLEXIÓN PEDAGÓGICA (Acerca de lo observado, las dificultades, logros alcanzados y conclusiones)			
<p>El desarrollo del pensamiento crítico implica adentrarse en el ejercicio de encontrar el significado a tantas cosas que pasan desapercibidas. Somos víctimas del exceso de información y los medios nos muestran lo que le conviene a unos pocos, somos indiferentes y estamos bien entrenados. Esta clase de ejercicios que inicialmente para algunos carecen de sentido permite el desarrollo de otras sensibilidades.</p>			
INDICADOR DE EVALUACION			

Comprensión del desarrollo expresivo de sensaciones, sentimientos e ideas a través de metáforas y símbolos	
EVIDENCIAS: (Cuadernos, fichas realizadas, fotos)	
	

Tabla 2, actividades de la intervención

	Transformación de ambientes de aprendizaje con material textil para favorecer el desarrollo de la recursividad en estudiantes de noveno grado de la institución educativa Presbítero Antonio José Bernal Londoño		
EDUCADOR/A	Luis Alfonso Isaza	FECHA	25 – 08 - 2015
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Creación de vestuarios		
OBJETIVO	Motivar el desarrollo de la creatividad a partir de la creación de vestuario con telas, sin usar cortes ni costuras.		
EJE	Creación		
MATERIALES	Rectángulos de tela de diferentes tamaños y cuerdas		
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD			
Tomando como base la historia inicial de “las mil y una noches”, donde intervienen diferentes personajes, se solicita a los estudiantes que en grupos caractericen a uno de estos personajes creando el vestuario a partir de unas mantas y retazos de tela que ellos mismos deben escoger.			
REFLEXIÓN PEDAGÓGICA (Acerca de lo observado, las dificultades, logros alcanzados y conclusiones)			
Los resultados despiertan en la mayoría la capacidad de impresión, estamos en una época en la que todo se consigue hecho y para muchos es difícil entender el que siempre habrá espacio para proponer cosas nuevas. No todo está hecho, ni todo hay que comprarlo y los diferentes grupos se esfuerzan por construir el vestuario más elaborado partiendo de lo mínimo.			
INDICADOR DE EVALUACION			
Comprensión del desarrollo expresivo de sensaciones, sentimientos e ideas a través de metáforas y símbolos			
EVIDENCIAS: (Cuadernos, fichas realizadas, fotos)			



Tabla 3, actividades de la intervención.

	<p>Transformación de ambientes de aprendizaje con material textil para favorecer el desarrollo de la recursividad en estudiantes de noveno grado de la institución educativa Presbítero Antonio José Bernal Londoño</p>		
EDUCADOR/A	Luis Alfonso Isaza	FECHA	04 - 09 - 2015
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Proyección de sombras		
OBJETIVO	Incentivar el desarrollo la expresión corporal a partir de actividades que involucran el cuerpo como instrumento de representación.		
EJE	expresión		
MATERIALES	Tela blanca a manera de pantalla, pufs y cuerdas		
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD			
<p>Previamente los estudiantes en grupos de trabajo han elaborado y ensayado la representación de un guion por medio de proyección de sombras.</p> <p>Se dispone en el aula de una tela blanca que será utilizada como pantalla y en donde cada grupo de estudiantes proyectara las representaciones corporales según el guion.</p> <p>La representación que debe ir acompañada de un tema musical acorde a la historia y es proyectada frente al grupo y evaluada de manera inmediata.</p>			
REFLEXIÓN PEDAGÓGICA (Acerca de lo observado, las dificultades, logros alcanzados y conclusiones)			
<p>El trabajo colaborativo fortalece el reconocimiento del otro desde las diferencias, algunos grupo por falta de entendimiento no logran llevar a cabo el ejercicio lo que también es motivo de reflexión dentro de la actividad.</p> <p>La proyección de sombras exige coordinación, precisión y creatividad para hacer ver cosas que no existen.</p> <p>En grupo se puede llegar más lejos aunque de manera más lenta.</p>			
INDICADOR DE EVALUACION			
Experimentación desde diferentes manifestaciones de la expresión artística.			
EVIDENCIAS: (Cuadernos, fichas realizadas, fotos)			



Tabla 4, actividades de la intervención.

	<p>Transformación de ambientes de aprendizaje con material textil para favorecer el desarrollo de la recursividad en estudiantes de noveno grado de la institución educativa Presbítero Antonio José Bernal Londoño</p>		
EDUCADOR/A	Luis Alfonso Isaza	FECHA	18 - 09 - 2015
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Scanner corporal		
OBJETIVO	Reflexionar sobre la conciencia corporal, la relación con el propio cuerpo y el de los otros.		
EJE	sensibilización		
MATERIALES	Mantas y fuchis (pelotas elaboradas en tela)		
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD			
<p>Para la realización de esta actividad los estudiantes deben hacerse con un compañero de toda su confianza. Inicialmente se solicita a uno de los miembros de cada pareja acostarse bocarriba para que su compañero recorra su cuerpo con la tela muy lentamente desde la cabeza, como si lo estuviera descubriendo. Una vez terminado este primer ejercicio, se le solicita al compañero que esta acostado voltearse bocabajo y se le masajea la espalda haciendo rodar por esta y con algo de presión, la pelota de tela o fuchi. Después del intercambio de roles se expresa en una plenaria las sensaciones experimentadas y los contratiempos que se presentaron.</p>			
REFLEXIÓN PEDAGÓGICA (Acerca de lo observado, las dificultades, logros alcanzados y conclusiones)			
<p>Para lograr desarrollar la autoconfianza es fundamental el reconocimiento del propio cuerpo como principal instrumento de interacción con el mundo, el enfrentar a los jóvenes a esta clase de ejercicios, en los que cabe aclarar que no hay contacto directo, fortalece la aceptación y el respeto por los otros.</p>			
INDICADOR DE EVALUACION			
Desarrollo de procesos de comunicación interpersonal.			

EVIDENCIAS: (Cuadernos, fichas realizadas, fotos)



Tabla 5, actividades de la intervención.

	<p>Transformación de ambientes de aprendizaje con material textil para favorecer el desarrollo de la recursividad en estudiantes de noveno grado de la institución educativa Presbítero Antonio José Bernal Londoño</p>		
EDUCADOR/A	Luis Alfonso Isaza	FECHA	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	La trama		
OBJETIVO	Reconocer la manera como enfrentamos las dificultades.		
EJE	expresión		
MATERIALES	Cuerdas elásticas de tejido de punto.		
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD			
<p>Se pide a los estudiantes ubicarse en dos filas a lado y lado del salón. Se entregan dos rollos de cuerda de diferente color que deben pasar por cada uno de los que integran las filas a manera se zic zac, se recomienda que no sea a la misma altura. Una vez generado el tejido en el centro del salón se invita a dos estudiantes a competir cruzando el tejido sin tocar ninguna de las cuerdas, quien lo haga en el menor tiempo posible será el que mejor sortee los obstáculos. Finalmente en plenaria, se compara el ejercicio con la manera que tienen las personas de resolver dificultades en la vida diaria.</p>			
REFLEXIÓN PEDAGÓGICA (Acerca de lo observado, las dificultades, logros alcanzados y conclusiones)			
<p>El juego nos permite reconocer aspectos de la personalidad que no son tan evidentes. Este ejercicio utilizado a manera de analogía con las situaciones que hay que resolver en la cotidianidad, permite observar los ritmos de cada participante; en él es posible analizar el nivel de paciencia, de cuidado y de agilidad mental.</p>			
INDICADOR DE EVALUACION			
Participación activa en las dinámicas grupales e individuales considerando las normas de convivencia que favorecen el desarrollo de competencias ciudadanas.			
EVIDENCIAS: (Cuadernos, fichas realizadas, fotos)			



Tabla 6, actividades de la intervención.

	Transformación de ambientes de aprendizaje con material textil para favorecer el desarrollo de la recursividad en estudiantes de noveno grado de la institución educativa Presbítero Antonio José Bernal Londoño		
EDUCADOR/A	Luis Alfonso Isaza	FECHA	25 – 09 - 2015
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Títeres dediles		
OBJETIVO	Desarrollar la creatividad a partir de la creación de historias y personajes fantásticos.		
EJE	expresión		
MATERIALES	Tela de diferentes colores, botones, piedras de bisutería, lanas y silicona.		
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD			
<p>La actividad comienza con la creación de un guion en donde se planteen situaciones salidas de lo normal con personajes fantásticos.</p> <p>Luego se entrega a cada estudiante el material necesario para la creación de su personaje y finalmente se pone en escena la historia y se crea un video con ayuda de los celulares para ser compartido con los demás miembros del grupo en la actividad de cierre.</p>			
REFLEXIÓN PEDAGÓGICA (Acerca de lo observado, las dificultades, logros alcanzados y conclusiones)			
<p>La fantasía para muchos estudiantes de secundaria y media empieza a carecer de sentido, a algunos les resulta ridículo imaginar mundos fuera de la realidad que viven.</p> <p>Es necesario fantasear con los estudiantes y reflexionar sobre las construcciones, después de todo, los resultados son el producto de la realidad de cada uno.</p>			
INDICADOR DE EVALUACION			
Desarrollo de habilidades comunicativas que implican dominio técnico y manejo de fundamentos artísticos			

EVIDENCIAS: (Cuadernos, fichas realizadas, fotos)

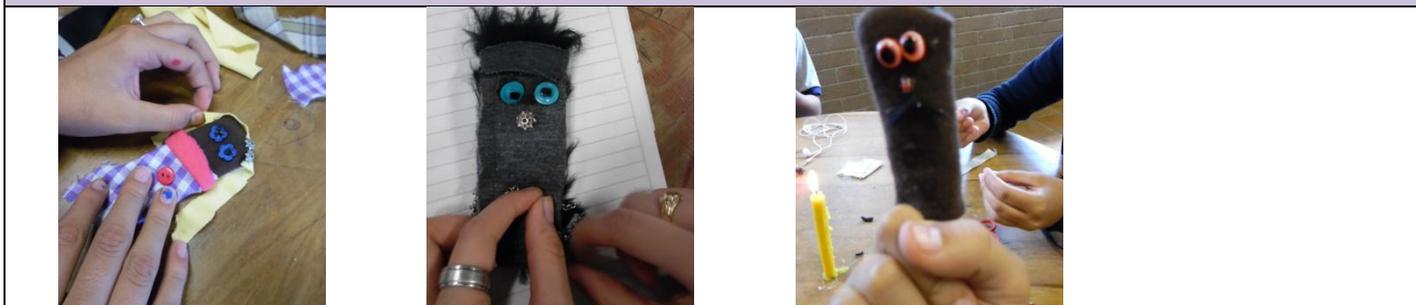


Tabla 7, actividades de la intervención.

Materiales, herramientas y administradores de los recursos.

En esta experiencia creativa y sensorial fueron fundamentales materiales como:

Cuerdas, telas, hilos, vinilos y pegantes;

Herramientas como: tijeras, máquinas de coser, agujas, reflectores, pinceles, encendedores, extensiones eléctricas y computadores.

Las actividades se llevaron a cabo en diferentes espacios, fueron estos el aula de artes, el auditorio de la institución, corredores y mallas de la cancha.

El principal recurso, el humano, está conformado principalmente por los estudiantes que con su interés y compromiso llevaron a cabo la propuesta haciendo de esta una experiencia de disfrute.

Capítulo 5

Atando Cabos

Una vez terminada la propuesta de intervención se concluye que:

- Las relaciones que establecen los jóvenes con los diferentes materiales utilizados para la elaboración de sus propuestas artísticas determinan su nivel de interés y compromiso con las actividades desarrolladas, la experiencia sensorial provoca cambios de actitud frente a su ejercicio creativo.
- El enfrentarse con materiales diferentes a los cotidianamente utilizados genera una disposición de apertura hacia nuevos aprendizajes, las posibilidades plásticas del materiales textiles, entre ellas, color y textura propicia representaciones mentales que desde las emociones y la fantasía propia de la imaginación amplía el abanico de posibilidades lúdico artísticas
- En el contexto antioqueño es evidente un importante papel de la producción textil, creaciones ingeniosas que en diferentes épocas del año convocan en la ciudad de Medellín a locales y extranjeros, en algunos de estos procesos y muestras participan de manera indirecta miembros de la comunidad educativa.
- La lúdica entendida como una posibilidad de motivación, inherente al desarrollo del ser humano, debe ser fomentada en las aulas de clase para fortalecer procesos y mejorar los resultados que seguramente obtendrán más fácilmente jóvenes y niños que disfrutan de lo que hacen en compañía de sus pares.

Lista de Referencias

- Aravena, M. C. (2009). Rincones y juego simbólico en el desarrollo social de los niños y niñas de preescolar. Estudio comparativo en las instituciones educativas : Angel Polivio Chaves y Ecuatoriano Suizo. *Rincones y juego simbólico en el desarrollo social de los niños y niñas de preescolar. Estudio comparativo en las instituciones educativas : Angel Polivio Chaves y Ecuatoriano Suizo*. Quito, Ecuador.
- Carvajal, M. m. (2009). La didáctica en la educación. Fundación academia de dibujo profesional.
- Castaño Duque, G. A. (2004). *Una mirada a las competencias*. Bogota.
- Gardner, H. (2001). *Sánchez Barberán, Genís*. Barcelona: Paidós.
- H, E. A. (2012). La escuela activa y el constructivismo.
<http://eah2012.blogspot.com.co/2012/04/escuela-activa-y-el-constructivismo.html?view=magazine>.
 (s.f.).
- john, D. (1978). *Experiencia y pensamiento*. Buenos Aires: Losada.
- Latorre Antonio, D. r. (s.f.). Bases metodológicas de la investigación educativa. Barcelona: Ediciones experiencia.
- Latorre, A. (2003). *La Investigación Acción, conocer y cambiar la practica educativa*. España: graó.
- libertadores, F. U. (2015). investigación educativa. *Metodologías de la investigación en pedagogia y educación*. Bogota.
- Martha Marlen Velasquez, N. R. (2010). La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total. Bogotá: Tabula Rasa.
- Méndez, D. F. (2008). Interculturalidad y arte textil. Argentina: Universidad Nacional de Misiones, Posadas.
- Rodriguez, A. (2004). *hipótesis y verdad en ciencia: Ensayos sobre la filosofía de Karl R. Popper*.
- Samper, j. d. (2006). Modelos pedagógicos, hacia una pedagogía dialogante. Bogotá: Aula abierta, Magisterio.
- tylor, s., & bodgan, R. (1987). introducción a los métodos cualitativos de la investigación.
- Wanda, R. A. (2004). La Valoración de las Funciones Cognoscitivas en la Zona de Desarrollo Próximo. *Educere*.

<http://www.slideshare.net/npauta/modelos-pedagogicos-5301267>

https://www.google.com.co/search?q=metodos+cualitativos+de+investigacion+desde+una+orientacion+interpretativa&espv=2&biw=1341&bih=656&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj6o-fMpq3LAhWBdR4KHZb1AOUQ_AUIBigB#imgrc=oxb6KzQ88kWeRM%3A

Anexos



Títeres dediles realizados por estudiantes del grado 9° C, 2015



La trama, dinámica corporal desarrollada con estudiantes del grado 9° D, 2015



Obra de teatro "Las mil y una noche"

En esta propuesta teatral el vestuario y la escenografía fueron construidas por los estudiantes con material textil.