

INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

Título: Estrategia ludica para la dinamización del escenario teórico en el énfasis de diseño de modas con estudiantes de 11° del Instituto Politécnico Manuel Sorzano González de Málaga, Santander.		
Lugar de Ejecución del Proyecto		
Ciudad/municipio/vereda/corregimiento: Málaga		Departamento: Santander
Duración del Proyecto: 8 meses	Fecha de iniciación: 16/02/2022	Fecha de Terminación: 30/10/2022
Autores		
Nombres autores	Dirección correo electrónico	Profesión
Mariela Jaimes Castellanos	mjamesc@libertadores.edu.co	Licenciada en educación física
Línea de investigación de los posgrados de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales		
Ambientes virtuales de aprendizaje y tecnologías en educación.		
Desarrollo humano, procesos de aprendizaje y ambientes emergentes.		X
Procesos educativos y transformación socioambiental.		
Proyección cultural desde el campo expandido de la educación artística.		

INFORMACIÓN DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

Presentación portada

- **Título del proyecto de intervención educativa**

Propuesta para la dinamización del escenario teórico en el énfasis de diseño de modas con estudiantes de 11° del Instituto Politécnico Manuel Sorzano González de Málaga, Santander.

- **Nombres de los autores, profesión y afiliación institucional**

Mariela Jaimes Castellanos, Licenciada en Educación Física, Instituto Politécnico Manuel Sorzano González

- **Fecha y lugar**

30 de octubre del 2022, Málaga - Santander

Estrategia lúdica para la dinamización del escenario teórico en el énfasis de diseño de modas conestudiantes de 11° del Instituto Politécnico Manuel Sorzáno González de Málaga, Santander.

Mariel Jaimes Castellanos
Licenciada en Educación Física
Instituto Politécnico Manuel Sorzáno González de Málaga, Santander.

Proyecto de grado presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Julián Andrés Alonso González

Fundación Universitaria Los Libertadores
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales
Especialización en Pedagogía de la Lúdica
Bogotá D.C., octubre de 2022

1. Resumen ejecutivo

En la siguiente propuesta encontrara el planteamiento de la problemática haciendo mención a la desmotivación por parte de los estudiantes por el desarrollo del escenario teórico de diseño de modas, debido a múltiples factores tanto internos como externos, posterior a esto en la justificación se menciona la importancia de implementar una estrategia que pueda aportar en su gran mayoría a la solución de las falencias, seguido se encontraran los objetivos tanto general como específico, esto últimos dando cuenta de los pasos importantes para el desarrollo de esta propuesta, subsiguiente a esto se exponen en la aproximación al estado del arte tres artículos de los cuales se evidencian uno a nivel institucional, otro a nivel nacional y por ultimo uno internacional, de los cuales se tomó referencia, seguido se dan a conocer en la estrategia metodológica las descripción de la población y el contexto, las fases que se resumen en 3: Indagar, Diseñar e Implementar, los instrumentos seleccionados para la realización de casa una de las fases, en el cronograma se estipula la designación en tiempo para el desarrollo de cada una de las actividades a realizar, seguido en los resultados se expone la propuesta la cual tiene como objetivo apropiar a los estudiantes sobre los temas y conceptos requeridos para el correcto desarrollo de prendas superiores para dama y se introducen evidencias fotográficas de la implementación, más adelante en las conclusiones se plantean tres y una recomendación para continuar aportando en la misma línea tratada en esta propuesta y final mente se encuentran consignadas las referencias bibliográficas tenidas en cuenta para la construcción es este documento.

Palabras Clave: Escenario teórico, Motivación, Diseño de modas, Lúdica

2. Planteamiento del problema

La poca práctica de la lúdica como herramienta fundamental para el desarrollo de la clase teórica de Diseño de Modas y elementos de sus entornos, ha significado la desmotivación, la poca retención y un incorrecto aprendizaje de los estudiantes de grado 11° del Instituto Politécnico Manuel Sorzáo Gonzales del municipio de Málaga, Santander.

González (2003) expone que en el presente la decepción educativa transfiere el espacio formativo transformándose en un inconveniente que incorpora agentes gubernamentales, población en general y docentes, en los últimos 3 años aproximadamente se viene evidenciando, mediante el dialogo (estudiante – docente) y reportes de calificaciones, una falencia en la pedagogía usada para llevar a cabo el escenario teórico de diseño en el grado 11°, esto va de la mano de elementos externos como: madres cabeza de familia con poco tiempo para brindar apoyo extra clase debido a sus trabajos, alumnos con bajo nivel de comprensión y observación, precarias condiciones económicas, violencia intrafamiliar, dificultad para la movilidad por vías terciarias, escasa alimentación, métodos y estrategias de enseñanza obsoletas que claramente causa en los estudiantes estrés, frustración y poco avance en su aprendizaje, son motivo para generar clases donde se dificulta la concentración y la motivación sobre el aprendizaje y como un resultado final el bajo rendimiento académico, Esteve (2001) refiere que los inconvenientes que se presentan al dar solución a los desafíos en la educación de la época XXI son acarreados de cierta forma a los docentes, en donde deben brindar calidad en la enseñanza a los estudiantes que cuentan con poco acompañamiento por parte de sus padres.

Manassero y Vásquez (2000) mencionan que los individuos desmotivados estiman que su rendimiento esta desligado de los actos y provocados por elementos externos a su propio dominio individual, de esta forma presentan emociones de incapacidad y pocas posibilidades en el cumplimiento de sus metas, esto evidencia la importancia de no permitir la desmotivación en los alumnos, por otro lado Guzmán, Jurado, Ramírez & Villa (2019) exponen que el hecho de desarrollar dinámicas lúdicas generar un sin fin de habilidades en quien las practica, resaltando una actitud autónoma y crítica.

De seguir con estos mismos métodos pedagógicos que no aseguren una educación participativa, didáctica y de gran aprendizaje, se generaría un atraso en la parte emocional, cognitiva y en la creación de habilidades que les permitan a los estudiantes ser personas competentes y en la superación de todos los aspectos como personas individuales, Torres & Quintero (2019) refieren que es indispensable reformar la academia y la enseñanza brindándoles a los alumnos espacios donde se contemplen las carencias, preferencias, a su vez el entorno y los cambios colectivos que se han venido presentando culturalmente, es por esto, por lo que se sugiere diseñar una propuesta con un elemento que permita la dinamización de la clase y que tengan en cuenta los diversos niveles cognitivos de los estudiantes, dicho elemento será una guía elaborada a partir del método lúdico, que posibilite su fácil comprensión, elaboración, creando espacios dinámicos, del cual el resultado sea el aumento del interés y motivación del estudiante por aprender.

2.1 Formulación del problema

¿Cómo se puede dinamizar el desarrollo del escenario teórico en el énfasis de diseño de modas para los estudiantes de 11° del Instituto Politécnico Manuel Sorzáo González en el año

2022?

3. Justificación

La propuesta que se presenta a continuación tiene como población de estudio a los alumnos del énfasis de diseño de modas de los grados 11° del Instituto Politécnico Manuel Sorzano Gonzales del municipio de Málaga - Santander, dándole la importancia a hallar las causas reales del bajo rendimiento académico y desmotivación presente en algunos de los estudiantes, dichos motivos se evidencian en la fase de indagación en donde se utiliza la entrevista grupal como único instrumento, de esta forma se permite tener un panorama claro y detallado sobre la problemática

Lo anteriormente mencionado permite el diseño y la implementación de una estrategia, basada en una guía lúdica, la cual consta de dos unidades, cada una de estas unidades está compuesta por actividades lúdicas y recursos propuestos para la exposición y aprendizaje del temario, desarrollándose en un lapso de tiempo de 4 meses y medio, esto con el único fin de posibilitar el mejoramiento de las falencias identificadas y así mismo fortalecer la parte cognitiva, la motivación, el aprendizaje y las relaciones interpersonales de los alumnos y docente, Ospina, Ospina, & Pulido (2020) expone que cuando se aprende por medio de elementos o actividades didácticas esas enseñanzas obtenidas por los alumnos con dificultad se pueden olvidar.

4. Objetivos

4.1. Objetivo general

Elaborar una estrategia que permita la dinamización del escenario teórico en el énfasis de diseño de modas, por medio de una herramienta lúdica para facilitar y estimular el proceso de aprendizaje de los estudiantes de 11° del Instituto Politécnico Manuel Sorzano González.

4.2. Objetivos específicos

Indagar qué piensan y sienten los estudiantes sobre el desarrollo del escenario teórico de diseño de modas, mediante una entrevista grupal, para poder abordar las falencias en la mayor medida posible.

Diseñar una estrategia basada en el método lúdico, para que despierte el interés de los estudiantes por las temáticas.

Implementar la estrategia antes diseñada, desarrollando momento a momento cada una de las etapas para llevar a cabo un escenario teórico más dinámico.

5.

Aproximación al estado del arte

A nivel institucional

La lúdica como estrategia para generar motivación e interés en los estudiantes de media secundaria en el área de artes

En el año 2019 Alejandro Quintero Castaño y Ana Milena Torres Jaramillo realizaron un trabajo para optar el título de especialistas en pedagogía de la lúdica de la Fundación Universitaria los Libertadores titulado “La lúdica como estrategia para generar motivación e interés en los estudiantes de media secundaria en el área de artes” el cual surge debido a la falta de interés por el área de artes de los estudiantes de los colegios Institución Educativa María Josefa Escobar e Institución Educativa Ciudad Itagüí ubicados en el municipio de Antioquia, para lo cual los autores acuden a la metodología lúdica como alternativa de solución mediante una propuesta de correspondencias visuales entre dichos actores escolares, fomentando así el interés por las prácticas artísticas y uso de la tecnología como alternativa creativa y social.

Con el desarrollo de esta propuesta de mejora los autores concluyen aspectos de vital importancia como la transformación de la educación hacia las necesidades particulares de los estudiantes y la inclusión de tendencias actuales en los modelos formativos, así como la apropiación del alumno de su proceso formativo donde el docente ya no cumpla un papel autoritario sino orientador. Por otra parte, también enfatizan en la importancia del arte en el proceso formativo como agente principal y no secundario.

El proyecto anterior aporta al trabajo en curso en la medida en que refleja la importancia de didactizar la educación mediante espacios y herramientas que mejoren el aprendizaje por parte de los estudiantes, pues los alumnos hacen uso de lo que ellos mejor saben manejar que son las redes sociales para la creación de mensajes artísticos para generar interacción. Por otra parte, aunque esta propuesta parte desde la metodología lúdica como método de enseñanza el proyecto actual está enfocado para estudiantes del área de diseño de modas por lo que las herramientas deben ser adaptadas acorde al perfil de dicha población académica.

A nivel nacional

Propuesta de clases con enfoque divergente en el programa diseño de modas de la CUN

En el año 2019 Lidia Esperanza Alvira Gómez en su artículo científico titulado “Propuesta de clases con enfoque divergente en el programa diseño de modas de la CUN” desarrolla una propuesta de enseñanza llamada Spa cerebral con el objetivo de hacer mucho más amena la forma de aprendizaje de los estudiantes de diseño de modas en la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior (CUN) en la asignatura Sector-Diseño-Confección-Moda; se tomó como modelo dicha materia debido a que su contenido requiere de procesos de lectura, lo cual en un contexto de enseñanza tradicional resulta dispendioso para los estudiantes de esta carrera, ya que su orientación vocacional está dada hacia el aprendizaje visual.

Es un proyecto de aula que consiste en el aprendizaje a través de la imagen y la expresión verbal (Alvira, 2018). Fue aplicada en una institución de educación superior a dos grupos de estudiantes de la jornada diurna y nocturna de la carrera diseño de modas. Este trabajo se plantea para un semestre académico, por lo que se divide en tres cortes distribuidos en la semana cinco, diez y dieciséis respectivamente, realizando actividades lúdicas de aprendizaje que permiten sustentar, de manera práctica, el contenido temático respectivo. A continuación, se describe lo realizado en cada corte:

En el primer corte se acuden a instrumentos como cambio de rol en el que el estudiante, mediante el uso de atuendos como sombreros, realiza su exposición del tema correspondiente,

luego en el segundo corte el docente prepara juegos didácticos para que el estudiante participe acorde a su investigación previa, esto con el objetivo de construir conocimiento a partir de vivencias (Alvira, 2018). A final de periodo el estudiante realiza un proyecto, mediante trabajo en equipo, e implementa un juego didáctico para llevar a cabo la temática específica asignada. Finalmente, en el tercer corte se acude a la visualización de datos análogos en la que, a partir de una imagen, el estudiante expone en la clase lo investigado, consolidando así el hábito de la lectura y la búsqueda de información a través de fuentes. Al finalizar se hace una encuesta no calificable para la asignatura, con el objetivo de recolectar información acerca del proceso.

Como conclusión principal la autora destaca la aceptación de la metodología didáctica por parte de los estudiantes, ya que de acuerdo con la encuesta aplicada se reflejó el mejoramiento de índices como la deserción, el proceso de aprendizaje, la motivación y la participación. Es así como este trabajo es de gran importancia para el proyecto en curso, pues caracteriza claramente al estudiante de diseño de modas y brinda alternativas para fomentar el aprendizaje creativo de contenido teórico que suele ser difícil de impartir para ellos. También es preciso afirmar que se debe tener precaución, ya que a diferencia de la fuente anteriormente mencionada el trabajo que se va a desarrollar está orientada hacia una población diferente como lo es la educación media, por lo que se debe tener en cuenta factores como los de comportamiento a la hora de diseñar las herramientas.

A nivel internacional

Biblioteca Viva: Espacio de apoyo a los procesos de Enseñanza y aprendizaje

Adriana Del Rosario Pineda Robayo y Vera Lucia Felicetti realizaron un trabajo de investigación hacia el año 2016 titulado ‘Biblioteca Viva: Espacio de apoyo a los procesos de Enseñanza y aprendizaje’, en una escuela pública ubicada en Porto Alegre, Brasil, a través del cual pretendían transformar el ambiente educativo de la biblioteca en un espacio dinámico y recreativo para sus alumnos.

Para el desarrollo de este proyecto que se publicó en el 2018, se aplicó la metodología cualitativa y la perspectiva del Análisis Textual Discursivo, en tres fases, las dos primeras basadas en adecuaciones de los espacios físicos respectivos para las actividades que se llevarían a cabo, luego, en la tercera se llevó a cabo la estrategia titulada ‘la hora del cuento’ en la cual implementaron 18 reuniones en la biblioteca, 11 en el primer semestre académico, en las cuales participaron 3 docentes junto con alumnos de los grados primero, segundo y tercero; en las otras 7 reuniones participaron 2 docentes (una de ellas participante de los primeros encuentros) y estudiantes de los grados cuarto y quinto donde se realizaron lecturas de cuentos acompañadas con actividades de canto, rompecabezas, elaboración de títeres, jugos de señas, juego y talleres dirigidos a docentes del colegio público.

Finalmente se realizaron entrevistas a los docentes, concluyendo que la integración de metodologías lúdicas en el entorno escolar despierta la motivación e interés en aprender, indagar e ir más allá a través del ritmo y otros componentes lúdicos existentes. De acuerdo con lo anterior, este tipo de investigación proporciona un aporte significativo al proyecto a realizar, puesto que demuestra que la aplicación de actividades lúdicas en la educación aporta positivamente en el aprendizaje estudiantil, haciendo de este un espacio interactivo y de disfrute para los involucrados.

6. Estrategia metodológica aplicada

Para el desarrollo de la propuesta se usó un tipo de investigación denominado investigación acción, con un enfoque cualitativo, Espinosa (2020) refiere a esta investigación como el instrumento educativo, el cual facilita el avance de una sociedad crítica y pensante, enfocada en conseguir cambios desde el ejercicio social.

6.1 Población y contexto:

Los estudiantes de grado 11 del Instituto Politécnico de Málaga, Santander, están entre las edades de 16 y 18 años, sus estratos son 1 y 2 pertenecientes en un 85% a la parte rural del municipio y son quienes presentan dificultades a la hora de desplazarse a su jornada educativa, debido al mal estado de las vías, algunos de estos alumnos viven en familias disfuncionales, en su mayoría la cabeza de familia es la madre, otras de las condiciones que presentan algunos estudiantes son: violencia intrafamiliar, escasez y dificultades cognitivas, de alguna forma son un impedimento para que puedan desenvolverse correctamente en el ámbito educativo.

El universo de la población son 11 alumnos de grado 11, donde la muestra se configura de una forma aleatoria simple, excluyendo estudiantes por las siguientes 3 razones: notas superiores a 3, no presentar alguna condición externa y no poseer alguna dificultad cognitiva, quedando así una muestra total de 6 estudiantes.

6.2 Fases o etapas (ruta metodológica):

FASE 1: En esta fase se indaga la perspectiva de los estudiantes sobre el desarrollo de escenario teórico del énfasis en diseño, es por eso, que se elige la entrevista de grupal como instrumento para realizar la indagación y así generar respuestas más orgánicas y verídicas por parte de los alumnos, las cuales serán la base para apuntarle a una correcta solución del problema.

FASE 2: En esta segunda fase se toma en cuenta las respuestas dadas por los alumnos para evidenciar la falencia y de esta manera poder diseñar una herramienta que permita dar una solución más acorde y a su vez abarque la mayor parte de la problemática presentada, el registro el instrumento seleccionado en esta etapa para llevar un reporte de acontecimientos relevantes durante la fase.

FASE 3: Por último, se implementa la herramienta diseñada anteriormente en el escenario teórico buscando como resultado una clase más dinámica y participativa por parte de todos los integrantes, para la ejecución de esta fase se eligió el registro como instrumento que permita tener una evidencia escrita de lo que va ocurriendo.

6.3 Técnicas o instrumentos:

TÉCNICA FASE 1: Entrevista grupal, se escogió esta técnica debido a la mayor fluidez que permite en las respuestas, crea un espacio sin juzgamientos en donde las opiniones aportadas por los estudiantes pueden ser lo más orgánica posible.

INSTRUMENTO: Useche, Artigas, Queipo, & Perozo (2019) refieren que la guía de entrevista permite una orientación al entrevistado a la hora de tener la aplicación con el entrevistado, para que de esa forma se pueda evitar cualquier distracción que haga que distorsione lo que se quiere preguntar y por ende perder respuestas necesarias.

Tabla 1

Guía de entrevista grupal

GUÍA DE ENTREVISTA GRUPAL	
Fecha de entrevista:	Nombre de los entrevistados:
Nombre del entrevistador:	
Objetivo de la entrevista:	
1 ¿En su opinión que ventajas y desventajas tiene el escenario teórico del énfasis de Diseño de modas?	
2 ¿Qué factores externos a lo académico se les presenta como un impedimento para tener un buen desempeño en la materia?	
3 ¿Consideran que los métodos usados por la docente son los correctos para captar su atención a la hora de aprender?	
4 ¿Qué actividades han logrado captar su atención para aprender una temática?	
5 ¿Cree que es importante dinamizar el espacio teórico?	
6 ¿Llega al aula de clases con la disposición adecuada para el aprendizaje?	
Observaciones:	

Fuente: *Elaboración propia.*

TÉCNICA FASE 2: Observación, se escogió esta técnica porque permite consignar lo que va surgiendo durante el desarrollo de la fase.

INSTRUMENTO: Useche, Artigas, Queipo, & Perozo (2019) expone que el Registro es una herramienta que se establecen lapsos cortos de tiempo y de forma constante las suposiciones hechas por el espectador.

Tabla 2

Registro general

REGISTRO GENERAL	
Situación para observar:	Nombre de quien registra:
Lugar:	Fecha de observación:
HORA	OBSERVACIÓN

Fuente: *Elaboración propia.*

TÉCNICA FASE 3: Observación, se escogió esta técnica debido a que posibilita una anotación de las acciones que van surgiendo en los momentos que se aplica la estrategia, brindando un resumen de los eventos.

INSTRUMENTO: Useche, Artigas, Queipo, & Perozo (2019) expone que el Registro es una herramienta que se establecen lapsos cortos de tiempo y de forma constante las suposiciones hechas por el espectador.

Tabla 3

Registro general

REGISTRO GENERAL	
Situación para observar:	Nombre de quien registra:
Lugar:	Fecha de observación:
HORA	OBSERVACIÓN

Fuente: *Elaboración propia.*

6.4 Tiempo estimado para el desarrollo del proyecto de intervención educativa:

Tabla 4

Cronograma de tiempo estimado para el desarrollo del proyecto

No.	ACTIVIDAD	TIEMPO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO							
		FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	
FASE DE INDAGACIÓN									
1	Configuración de la muestra	X							
2	Creación guía de entrevista	X							
3	Entrevista a grupo focal		X						
FASE DE DISEÑO									
4	Estructura de la guía		X						
5	Planteamiento de temáticas		X						
6	Creación de actividades			X					
FASE DE IMPLEMENTACIÓN									
UNIDAD 1									
7	Tema 1			X					
8	Tema 2				X				
9	Tema 3				X				
UNIDAD 2									
10	Tema 1					X			
11	Tema 2					X			
12	Tema 3						X	X	
EVALUACIÓN									
13	Entrega 1			X					
14	Entrega 2				X				
15	Entrega 3				X				
16	Entrega 4					X			
17	Entrega 5					X			
18	Entrega 6						X	X	

Fuente: *Elaboración propia*

6.5 Línea de investigación del grupo de Investigación “Transdisciplinar para la Transformación Social”

Desarrollo humano, procesos de aprendizaje y ambientes emergentes

Comprender el desarrollo humano desde las dinámicas de los procesos de aprendizaje de los sujetos en las diversas formas de interacción en ambientes emergentes.

Se escoge esta línea de investigación por que la propuesta planteada está encaminada a dar solución en una problemática educativa dentro del Instituto Politécnico Manuel Sorzano Gonzalez, es por esta razón que esta línea es la más acorde para la elaboración de la presente propuesta.

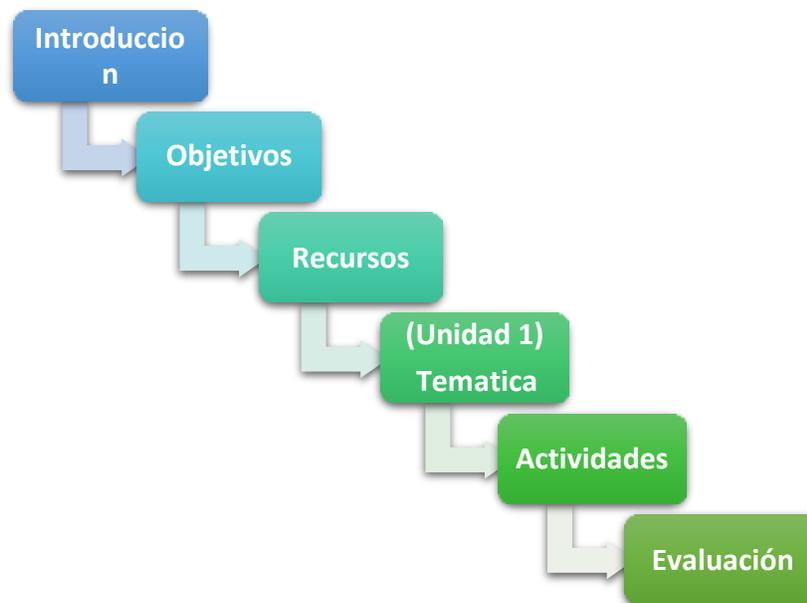
7. Resultados (preliminares, parciales o totales) y discusión

PROPUESTA: GUÍA APRENDIENDO CON LÚDICA

La propuesta de la guía aprendiendo con Lúdica, es una herramienta creada para que permita dinamizar el escenario teórico, la cual presenta la estructura que se muestra en la figura 1.

Figura 1

Estructura de la Guía Aprendiendo con lúdica



Fuente: *Elaboración propia*

Introducción

El objetivo principal de la educación es el desarrollo integral de las personas capaces de hacer cosas nuevas. En esta guía se presentan dos unidades, las cuales abarcan 6 temas relevantes para la creación de habilidad y conceptos necesarios en el área de Diseño de modas más específicamente en lo que respecta al área de blusas para mujer, dichas habilidades y conceptos le permiten a los alumnos un buen desempeño tanto en el escenario de taller de la modalidad como en áreas externas, la guía didáctica se crea con el fin de proporcionarle al estudiante una herramienta lúdica que le permita apropiarse de los conceptos y habilidades necesarias para

Objetivos

Apropiar a los estudiantes sobre los temas y conceptos requeridos para el correcto desarrollo de prendas superiores para dama.

Desarrollar habilidades y teorías para la elaboración de patrones y confección de prendas básicas para dama sobre medidas.

Recursos

1. practicas experimentales
2. videos explicativos
3. video beam
4. fichas técnicas
5. tablas de medidas estándares

Unidades y Temáticas

UNIDAD 1

Tema 1: Medidas anatómicas superiores de dama

Tema 2: Como tomar medidas anatómicas superiores de dama

Tema 3: Tabla de medidas

UNIDAD 2

Tema 1: Teoría del molde para básica blusa de dama

Tema 2: Molde básico dama en escala 1:25 y tamaño real

Tema 3: Ficha técnica de patronaje

Actividades

Cada una de las actividades presentadas en la guía, permiten la fácil comprensión y practica de cada uno de los temarios anteriormente expuestos, a continuación, se expondrá el desarrollo de una actividad para dar claridad sobre su ejecución.

ACTIVIDAD

Con la ayuda de sus familiares o compañeros, realizo un video en el cual se evidencie la toma de medidas superiores a 3 personas diferentes. Subir el video a la plataforma para compartirlo en clase.

1. Se busca la colaboración de 3 familiares o compañeros de clase a quienes se les tomar las medidas.
2. Se preparan las herramientas necesarias para la toma de medidas (cinta métrica), (cordón o cinta) para marcar la cintura como referencia y la grabación (cámara o celular).

- Se ubica de pie a la persona a quien se le tomaran las medidas, esta persona deberá estar en una posición recta y doblando el brazo simulando un ángulo de 90°
- Se procede a amarrar el cordón o cinta métrica a la altura del contorno de cintura la de persona para que sirva como guía.
- Teniendo realizados los anteriores pasos, se da inicio a cada una de las tomas de medidas las cuales serán consignadas en el cuaderno del estudiante, a su vez se da inicio a la grabación del video.
- Como resultado se presenta un video realizando el mismo procedimiento por cada una de las personas colaboradoras.

El anterior paso a paso se presenta para dar una idea de cómo se deben desarrollar las demás actividades que se presentan en la guía.

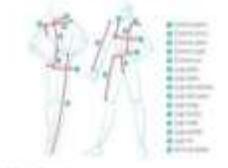
Evaluación

Los recursos a evaluar serán tanto el desarrollo como el producto final de cada una de las actividades de clase como las extra clases, para esto se tienen en cuenta los siguientes indicadores:

- Cumple con lo planteado en la actividad
- Presenta de forma creativa el desarrollo de la actividad
- Adjunta evidencias audiovisuales o físicas
- Presenta coherencia con la temática vista
- Presenta de forma organizada y limpia los desarrollos

Anexo 1

Guía Aprendiendo con lúdica

INSTITUTO TECNOLÓGICO DE NEQUÉ, SALVADOR NORZABAL OPORLEJÉ, MAGALÁN, SAN CARLOS	QUINTA SECCIÓN 13
TECNOLOGÍA PROFESOR: ANTONIO VILLALBA	PERIODO: 02
UNIDAD APRENDIENDO CON LÚDICA <i>"La diligencia es el camino de la gloria, más que del conocimiento"</i>	
INTRODUCCIÓN El objetivo principal de la educación es el desarrollo integral de las personas capaces de hacer cosas nuevas y con creatividad respecto de que otras personas hicieron.	
OBJETIVO Identificar medidas y elementos especiales para el estudio de medidas de prendas superiores.	
INSTRUMENTOS Papel milimetrado, escuadra, regla, compás, lápiz, lápiz, marcadores, alfiler, agujas, tijeras, alfileres, cintas, cinta métrica, costurera, reglas, hilo, alfileres, hilo, alfileres para tela, alfileres para tela, alfileres para tela y alfileres.	
UNIDAD 1 ¿QUÉ VAS A APRENDER? TEMA 1: MEDIDAS ANATÓMICAS SUPERIORES DAMA	
	
RESUMEN Este tema se divide en tres partes:	
CONCEPTOS Este tema se divide en tres partes:	
GLOSARIO	
1. CONTORNO PECHO: Bucleo el pecho por la parte más prominente, con la sonda anterior para que sea plana de un ángulo, pero siempre aprisa.	
2. CONTORNO DE CINTURA: Envolúvase que rodea a la altura del ombligo aproximadamente. Se toma de la parte más ancha del torso para saber el punto donde se ubica la medida.	

1. CONTORNO DE CINTURA: Envolúvase con la cinta métrica del torso, una medida para que quede en la más prominente de la cintura, entonces gístrate para ir colgando y bajar el hilo por la cintura, y lo otro hace el otro lado sin fallar. Indicarle que la medida sea recta.

2. TALLE DELANTERO: Tomando como punto de partida el nacimiento del cuello (punto de referencia con el nacimiento de los hombros), medir hasta la cintura pasando por el pecho.

3. TALLE ESPALDA: El collar se divide en cuatro: dos arriba desde el cuello, así como hasta la cintura. Al igual que con la cintura, la medida puede ser de cuello hasta codo y luego como referencia el punto donde se genera el problema de los pliegues del cuello.

4. LARGO DE BRAZO: Establece con el brazo ligeramente doblado, desde el nacimiento del brazo en el hombro, hasta el brazo de la mano y pasado por el codo.

5. CONTORNO DE BRAZO: Realizar el brazo a la altura de su parte, una medida, desde el nacimiento del brazo, desde el punto de referencia de los hombros para abajo, aproximadamente la cintura.

6. ANCHO DE ESPALDA: Se mide a la altura entre la clavícula y el pecho, como se muestra en el punto medio. Eso que se mide con una regla y medir la distancia de un lado a otro.

TEMA 2: COMO TOMAR MEDIDAS ANATÓMICAS SUPERIORES DAMA

¿COMO TOMAN MEDIDAS DE COSTURA?
 Saber tomar medidas de costura correctamente puede resultar de lo más útil a la hora de costurar una prenda o realizar otro tipo de labores de costurero. No obstante, aprender de la forma adecuada es clave en aquellos oficios que requieren un buen uso de las medidas.

CONSEJOS PARA TOMAR MEDIDAS PARA COSTURA
 Las tomas de medidas para diferentes prendas de vestir en una medida si se toman en puntos correctos como se muestra en el video. En la práctica, debes seguir los estándares establecidos según el tipo y uso de la prenda. También es muy recomendable seguir una tabla de medidas para costura donde se detallan los datos como referencias, y así tener la mejor idea de cómo tomar las medidas. Por último, es recomendable hacer las tomas de la mejor manera y procurar tener siempre a mano una cinta métrica para que puedas tomar las medidas con precisión.

VIDEO: <https://www.youtube.com/watch?v=K11H1F9u0>

TEMA 3: TABLA DE MEDIDAS
 En esta tabla se le que detallamos las medidas que hemos asignado a cada talla según nuestro patrón de cintura. Cuando necesites a realizar el patrón de las prendas, es importante tener el número de tallas a la mano.

TABLA DE MEDIDAS PRESELECCIONADAS						
NUMERO DE LA PRENDA	A	B	C	D	E	F
1. Largo espalda	41	42	43	44	45	46
2. Largo espalda	35	36	37	38	39	40
3. Largo espalda	31	32	33	34	35	36
4. Largo espalda	24	25	26	27	28	29
5. Largo espalda	17	18	19	20	21	22
6. Largo espalda	8	9	10	11	12	13
7. Largo espalda	11	12	13	14	15	16
8. Largo espalda	15	16	17	18	19	20
9. Largo espalda	19	20	21	22	23	24
10. Largo espalda	23	24	25	26	27	28
11. Largo espalda	27	28	29	30	31	32
12. Largo espalda	31	32	33	34	35	36
13. Largo espalda	35	36	37	38	39	40
14. Largo espalda	39	40	41	42	43	44
15. Largo espalda	43	44	45	46	47	48
16. Largo espalda	47	48	49	50	51	52
17. Largo espalda	51	52	53	54	55	56
18. Largo espalda	55	56	57	58	59	60

TEMA 4: PRACTICO LO APRENDIDO

1. ACTIVIDAD: Realizar las medidas según el tema de medidas.



Fuente: *Elaboración propia*

Para la fase de evaluación se tuvieron en cuenta los resultados de aprendizaje que se muestran a continuación en la tabla 5.

Tabla 5
Resultado de aprendizaje

UNIDAD 1
Identifica las diferentes medidas anatómicas en dama parte superior

Reconoce la forma de tomar cada una de las medidas con la cinta métrica
 Clasifica las medidas anatómicas, según su toma
 Conoce la tabla de medidas estándares para dama

UNIDAD 1

Conoce la teoría para la básica blusa de dama
 Interpreta mordería para hacer desarrollo de moda
 Reconoce los elementos que componen un plano en patronaje
 Comprueba el escalado 1:25 a tamaño real
 Utiliza la ficha técnica como herramienta para la descripción de prendas

Fuente: *Elaboración propia*

A continuación, se presentan los resultados de los instrumentos utilizados para cada una de las fases:

Anexo 2

Guía de entrevista grupal

GUÍA DE ENTREVISTA GRUPAL	
Fecha de entrevista: marzo 18 del 2022	Nombre de los entrevistados: Luisa Castro Pérez Paola Rangel Arango, Deyanira Rodríguez Lina García Rojas, Marcela Estupiñan Martínez, Camila González Ruiz
Nombre del entrevistador: Mariela Jaimes Castellanos	
Objetivo de la entrevista: Indagar qué piensan y sienten los estudiantes sobre el desarrollo del escenario teórico de diseño de modas.	
1 ¿En su opinión que ventajas y desventajas tiene el escenario teórico del énfasis de Diseño de modas?	Ventajas: Adquirimos el conocimiento necesario para la práctica. Aprendemos cosas nuevas. Desventajas: no se logra tener plena concentración durante toda la clase. Se hacer aburrido solo leer, copiar y poner atención. Algunos temas son muy aburridos y extensos. Aprendemos poco porque no nos llama la atención ciertos temas.
2 ¿Qué factores externos a lo académico se les presenta como un impedimento para tener un buen desempeño en la materia?	Llegadas tarde a clase por dificultad con el transporte. Problemas familiares. Poco apoyo por parte de los padres con las tareas. Dificultades económicas.
3 ¿Consideran que los métodos usados por la docente son los correctos para captar su atención a la hora de aprender?	No, pienso que son aburridos. Es aburridos solo verla explicando. Aunque es teoría debería ser más activa, que no nos permita aburrirnos del tema. No, debe buscar nuevas formas de motivarnos.
4 ¿Qué actividades han logrado captar su atención para aprender una temática?	Juegos. Actividades en grupo. La práctica durante la explicación. Cuando se interactúa con los demás compañeros.
5 ¿Cree que es importante dinamizar el espacio teórico?	Si, para motivarnos a aprender. Si, que se haga más divertido. Si, para que nos permita comprender de una forma más fácil los temas extensos.
6 ¿Llega al aula de clases con la disposición adecuada para el aprendizaje?	No siempre, en algunas ocasiones estamos pensando en otras cosas. Si, creo que uno llega dispuesto a aprender, solo que se aburre durante la clase. Algunos inconvenientes no nos permiten estar 100% con las ganas a aprender en la clase.
Observaciones:	

Fuente: *Elaboración propia*

Anexo 3

Registro general

REGISTRO GENERAL	
Situación para observar: Diseño de guía Lúdica	Nombre de quien registra: Mariela Jaimes Castellanos
Lugar: Instituto Politécnico	Fecha de observación: 25/03/2022 - 18/04/2022
FECHA/HORA	OBSERVACIÓN
25/03/2022 3:36 pm	Se realiza la ruta de aprendizaje para la guía didáctica, y la estructura del formato de la misma.
29/03/2022 4:55 pm	Se plantean los objetivos, la introducción y materiales.
4/04/2022 2:15 pm	Se escoge el temario a desarrollar según la cantidad de clases programadas durante el periodo, de esta misma forma se dividen los temas en 2 unidades.
7/04/2022 5:09 pm	Se establecen los recursos por medio de los cuales se expondrán las temáticas correspondientes, por otro lado, se brinda un breve resumen de forma conceptual.
14/04/2022 4:25 pm	Actividades de practico lo que aprendí
18/04/2022 4:25 pm	Actividades evaluó lo aprendido

Fuente: *Elaboración propia*

Anexo 4

Registro general

REGISTRO GENERAL	
Situación para observar: Implementación de la guía	Nombre de quien registra: Mariela Jaimes Castellanos
Lugar: Instituto Politécnico	Fecha de observación: 21/04/2022 - 12/08/2022
HORA	OBSERVACIÓN
28/04/2022 9:45 am	Se observa que los estudiantes atienden a la explicación practica realizada por la docente y posterior a esto se realiza la actividad grupal evidenciando que los estudiantes se apropiaron correctamente del conocimiento.
12/05/2022 6:50 am	Se observa que el recurso (video) para la explicación de la teoría de la blusa capto la atención de los estudiantes.
23/06/2022 10:30 am	Para la enseñanza de la teoría de molde a escala se realizó una actividad en la cual se intercambiaban conocimientos en los cuales los alumnos estuvieron muy atentos y participes.
21/07/2022 9:45 am	Los estudiantes realizaron el patrón básico de camisa con sus propias medidas, donde pusieron a prueba el conocimiento anteriormente adquirido y a la hora de evaluar se notó un gran acierto en sus desarrollos.
12/07/2022 7:20 am	Durante la realización de la Ficha técnica de patronaje se logra observar que el componente colaborativo fue de gran ayuda, permitiéndole a los alumnos reforzar con sus compañeros.

Fuente: *Elaboración propia*

8. Conclusiones y recomendaciones

A partir de la evidencia recolectada se plantea que, para el planteamiento de las preguntas del guion de entrevista, se pudieron especificar mejor las preguntas y realizar una mayor cantidad, que permitiera una respuesta clara y no tan ambigua.

La evidencia presentada, nos lleva a concluir que las actividades propuestas dentro de la guía fueron un aporte positivo para captar el interés y la participación por parte de los estudiantes.

Para finalizar, se puede concluir que la estrategia diseñada permitió generar el dinamismo en el escenario teórico en el aula de clases.

Recomendación

Se recomienda a quienes decidan tener un tema de estudio similar al que se trata en esta propuesta, que siga aportando en esta misma línea, para que de esta forma se contribuya con material cada vez más amplio y ayude con la educación futura.

9. Referencias bibliográficas

- Alvira Gómez, L. E. (2018). Propuesta de clases con enfoque divergente en el programa de Diseño de Modas la CUN. *Ignis*, (11), 101-110.
- Espinoza Freire, E. E. (2020). La investigación cualitativa, una herramienta ética en el ámbito pedagógico. *Revista Conrado*, 16(75), 103-110.
- Esteve Zarazaga, J. M. (2001). El profesorado de secundaria: hacia un nuevo perfil profesional para enfrentar los problemas de la educación contemporánea. *Revista Fuentes*.
- González Barbera, C. (2003). Factores determinantes del bajo rendimiento académico en educación secundaria.
- Guzmán Rojas, C. J., Jurado Terranova, J. A., Ramírez Salazar, G. E., & Villa Baquero, S. M. (2019). La lúdica una estrategia generadora de axiología y competencias ciudadanas, en los estudiantes de la básica secundaria, de la Institución Educativa Román María Valencia.
- Manassero, M. & Vásquez, A. (2000). Análisis empírico de dos escalas de motivación escolar. *Revista electrónica de Motivación y Emoción*, 3 (5-6).
- Ospina Duque, A., Ospina Duque, S. J., & Pulido Ruz, B. M. (2020). La lúdica como estrategia de aprendizaje.
- Robayo, A. D. R. P., & Felicitti, V. L. (2018). Comprensiones sobre la práctica pedagógica del profesor: La lúdica a la hora del Cuento. *Educação*, 43(3), 393-412.
- Torres Jaramillo, A. M., & Quintero Castaño, A. (2019). La lúdica como estrategia para generar motivación e interés en los estudiantes de media secundaria en el área de artes.
- Useche, M. C., Artigas, W., Queipo, B., & Perozo, É. (2019). Técnicas e instrumentos de recolección de datos cuali-cuantitativos.