

El dibujo como herramienta pedagógica de apoyo en el aprendizaje de la Historia

Trabajo de grado presentado para obtener el título de especialista en el

Arte en los procesos de Aprendizaje,

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Fundación Universitaria los Libertadores.

Joán Sebastián Troya Daza.

Enero de 2019

Copyright © 2019 por Joán Sebastián Troya Daza. Todos los derechos reservados.

Agradecimientos

A Dios, la vida, la luz y el amor.

A todos los que apoyaron y aportaron la realización de este proyecto. Su ayuda fue muy valiosa y en el momento oportuno.

Resumen

Este documento contiene el proceso de una propuesta de intervención pedagógica que pretende afrontar y resolver diversos aspectos de dificultad que presentan los procesos de aprendizaje mediante la inclusión de las artes en ellos, más específicamente de la expresión gráfica, el dibujo a mano alzada dentro del proceso educativo desarrollado en clase, el cual por medio de la capacidad expresiva aumente la apropiación de los conocimientos y el desarrollo de un pensamiento crítico en los estudiantes realizando al finalizar cada tema aprendido, una infografía explicativa sobre el mismo, fomentando sus capacidades expresivas y mayor pregnancia de los saberes. El grupo de estudiantes que participa en esta propuesta de intervención pedagógica pertenecen al instituto social ISCOL ubicado en Bogotá donde se ofrecen cursos técnicos y la validación del bachillerato. En este último grupo se ha detectado que los estudiantes demuestran falta de interés frente a la clase de historia y ciencias sociales, por lo cual se implementa la exploración gráfica dentro de este proceso y el desarrollo de la capacidad expresiva y comunicativa por medio de la misma. Junto a esto se hace un adiestramiento y acompañamiento para que los estudiantes sean capaces de realizar actividades y desarrollar muestras de aprendizaje como la elaboración de piezas gráficas, específicamente infografías que resuman y expliquen los conocimientos adquiridos en clase de historia generando mayor pregnancia de los aprendizajes.

Palabras clave

Aprendizaje, Arte, Dibujo, Infografía, Pieza gráfica, expresión,

Abstract

This document contains the process of a proposal for pedagogical intervention that aims to address and solve various aspects of difficulty presented by learning processes by including the arts in them, more specifically graphic expression, freehand drawing within the process educational developed in class, which through expressive capacity increases the appropriation of knowledge and the development of critical thinking in students by completing at the end of each subject learned, an explanatory infographic on it, encouraging their expressive abilities and greater pregnancy of knowledge. The group of students participating in this pedagogical intervention proposal belong to the ISCOL social institute located in Bogotá where technical courses and the validation of the baccalaureate are offered. In this last group it has been detected that the students show a lack of interest in the history and social science class, for which graphic exploration is implemented within this process and the development of the expressive and communicative capacity through it. . Together with this training and accompaniment is done so that students are able to carry out activities and develop samples of learning such as the production of graphic pieces, specifically infographics that summarize and explain the knowledge acquired in history class generating greater pregnancy of learning.

Keywords

Learning, Art, Drawing, Infographics, Graphic piece, expression,

Tabla de Contenido

Capítulo 1. Aprendemos a aprender.....	7
Capítulo 2. ¿Cómo está y hacia dónde va la educación?.....	14
Capítulo 3. ¿Cómo se construye este proyecto?.....	27
Capítulo 4. Conocimiento, arte y dibujo mejorando los aprendizajes	31
Capítulo 5. Lo que logramos.....	38
Lista de referencias.....	42
Anexo A.....	45
Anexo B.....	54

Capítulo 1

Aprendemos a aprender

Se considera que es importante e inherente para el ser humano y la vida el constante cambio, el universo no es estático y todo va moviéndose y cambiando, por lo cual, el ser humano como simples partículas comparados con la extensión del universo, posee y hace parte de ese gran todo y se une a la vida y lo positivo. La vida está en constante mejoramiento y transformación. De la misma manera, la educación se construye y mejora, pero, ¿qué sucede cuando esta no es efectiva o está fallando? Los procesos de aprendizaje deben estar en constante transformación y adaptación según las necesidades del contexto en el que se encuentre para ser realmente eficaces y productivos. De lo contrario, la labor del docente es casi nula y hasta contraria a su propósito.

Los docentes deben realizar procesos autónomos de evaluación donde tenga en cuenta aspectos positivos y elementos a mejorar. Debe realizar un diagnóstico del ambiente de su clase y transformar sus debilidades en oportunidades para el desarrollo idóneo de estos procesos y el mejoramiento de los estudiantes.

Por tales motivos, es necesario plantear posibles soluciones a las problemáticas que se presenten. En este caso la problemática sucede en la ciudad de Bogotá, en un instituto educativo social donde se ofrecen cursos técnicos y se valida el bachillerato los fines de semana llamado ISCOL. En el campo de la validación, que es el punto focal de este trabajo y la población escogida, se ofrecen clase de historia y ciencias sociales, entre otras, donde el docente debe ser capaz de evidenciar si los estudiantes presentan deficiencias en sus procesos educativos y de aprendizaje al no entender correctamente lo explicado en clase. Las causas de esta situación es que los estudiantes no son capaces de

procesar de manera efectiva los conocimientos a adquirir en clase de historia y ciencias sociales, por lo cual la clase se torna tediosa y aburrida para ellos.

Este trabajo nace desde la misma indagación sobre la educación y sus métodos. Al momento que como docentes auto evaluadores de la labor propia y grupal nos preguntamos *¿Cómo se deben desarrollar los procesos de enseñanza y aprendizaje en clase de ciencias sociales en el instituto ISCOL para que sean efectivos y útiles para estimular su potencial artístico junto con sus capacidades de aprendizaje?* Al intentar responder esta pregunta se reconoce que existen aspectos que apoyan este concepto son la exploración dentro de las aulas e investigación de los pedagogos y/o docentes junto a la innovación, la creatividad y el autoanálisis constante de manera positiva.

Se busca como objetivo del trabajo planteado que los procesos de aprendizaje sean concebidos y desarrollados de forma idónea, pregnando los conocimientos adquiridos en clase por medio de una metodología apoyada en el arte, específicamente en el dibujo como herramienta artística y expresiva.

Otro objetivo que se persigue con este ejercicio es el de mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes y fortalecer sus capacidades expresivas y artísticas.

Es reconocido el aporte, avance y mejoramiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje que generan los procesos de investigación que proponen e incluyen diversas metodologías y didácticas innovadoras, modernas y transversales que impulsan hacia un mejor desarrollo de estos procesos y un mejor aprendizaje. Una de estas metodologías usadas y con más aceptación por los conceptos educativos es la inclusión de alguna o varias de las artes de manera consciente, estudiada y directamente relacionada con los conocimientos y las necesidades junto con los objetivos a cumplir luego de este proceso. Si la sociedad y la humanidad misma no autoevalúan y mejoran sus procesos de

aprendizaje y los acopla con las necesidades y condiciones actuales continuamente, en un futuro cercano esto generará errores y deficiencias en los procesos de aprendizaje, lo que afecta a toda una sociedad y evita el avance. No se puede avanzar si no existe una constante autoevaluación y proceso de cambio y mejoramiento.

Precisamente, uno de estos ítems de avance es la comunicación y las relaciones humanas, el arte y sus diferentes expresiones, la gráfica hace parte de este hecho inherente al ser humano generando desde la era prehistórica con pruebas como la pintura rupestre, la que representa una forma de lenguaje comunicativo y herramienta de expresión de diversos tipos. Durante el paso de la humanidad en este planeta, la expresión gráfica se ha diversificado de muchas formas y se ha convertido paulatinamente en una muestra de las civilizaciones que han pasado, pueblos ancestrales y culturas. De la forma de vivir de las personas y los sucesos de interés en cada época y van escribiendo la historia mediante la expresión del artista que los plasma desde un sentir propio e interno que exterioriza y genera una huella y una referencia histórica.

Con el avance de la sociedad se ha generado un constante cambio y transformación de los paradigmas establecidos en busca de avance y mejoramiento. Uno de los cambios más importantes en la última era es el tecnológico, el cual se ha venido transformando radicalmente y ha transformado la sociedad y la humanidad. Un ejemplo del nivel de transformación es el arte y sus medios de expresión, donde hace 50 años, lo que antes hacía un cajista con experiencia en una semana de trabajo haciendo alguna pieza gráfica ahora lo puede hacer cualquier persona en segundos. Una carta escrita a mano podía tardar meses en ser entregada y ahora los mensajes atraviesan el mundo en instantes. De tal forma el arte ha sido transformado en algo más accesible y popular durante los últimos años. Un claro ejemplo de esto es el Grafiti y los Comics, entre otros tipos de expresiones, técnicas, medios y contextos usados para comunicar. La industria de la publicidad es una

abanderada en este tema buscando impactar siempre usando los medios posibles y la creatividad. Sus grandes socios son las casas creativas y productoras que generan piezas gráficas para los diferentes medios de comunicación.

El arte y los oficios relacionados se han transformado también, adaptado y diversificado de manera exponencial. Tanto que actualmente cuando se habla del término “artes gráficas” se hace referencia a la producción de todo tipo de elementos en su mayoría impresos, como tarjetas, pendones, avisos, cartillas, etc. Aunque algunas veces suele restringirse el término “Artes Gráficas” a las técnicas relacionadas con la impresión. Abarca a las diversas técnicas y procedimientos para la realización de impresiones, o cualquier sistema de reproducción gráfica para plasmar la creación tanto del artista como del Diseñador gráfico o los trazos sueltos de un simple garabatero que trata de concretar con sus manos lo que imagina su cabeza,

Buscando una solución se propone una metodología plural y transversal mediante un proyecto pedagógico de intervención artística donde integra el arte a su metodología, más específicamente la expresión gráfica y el dibujo a su clase y proceso de aprendizaje, como una herramienta que libera y muestra aspectos positivos y aprovechables. Luego de reconocer estos aspectos, podemos plantear como una pregunta problema con el fin de apuntar a lo más preciso, saber cómo el dibujo permite fortalecer los aprendizajes constructivos críticos desde una clase de Historiaren estudiantes en el Instituto Social ISCOL. Este instituto, ubicado en el barrio La Candelaria en Bogotá, dirigido por el padre Leonardo Fabio Soto Bracamonte, ofrece cursos técnicos y validación del bachillerato desde hace más de 15 años y apoya a la comunidad en general.

Luego de haber generado la pregunta como tal es necesario proponerse un objetivo general a cumplir como la labor mayor, esta es la de establecer estrategias que permitan fortalecer los aprendizajes desde una clase de Historia en estudiantes en un rango de edad

entre los 16 a 30 años en el Instituto Social ISCOL empleando el arte y la expresión gráfica. Al momento de enfocarnos directamente con los estudiantes, se buscan dos ítems muy importantes, el primero es generar en los estudiantes pensamiento crítico mediante un acercamiento profundo y personal hacia la Historia Universal mediante el dibujo. Como segundo punto se busca incentivar en los estudiantes sus capacidades expresivas por medio de la gráfica y el dibujo.

Es importante recalcar que esta pregunta nace con el ánimo de encontrar alguna falencia o falla real que se presenta en estos procesos al trabajar en el aula. A partir de esto se busca un fin principal que es el mejoramiento de los procesos de aprendizaje de los estudiantes por medio del uso del dibujo durante estos procesos pedagógicos. Existen otros aportes que están directamente ligados con el tema, pero se infiere más a los actores de estos procesos que a estos mismos de una forma personal e introspectiva. Se busca detectar y solucionar estas falencias para el mejoramiento de las actividades y procesos de educación. Se desea conocer cuáles son los beneficios y las mejoras que el desarrollo de esta actividad genera tanto en los estudiantes como en los docentes. Esta información enriquecerá los procesos de aprendizaje y dan un paso a paso de los procesos y experimentos propuestos para este fin.

Los estudiantes participantes en este proyecto se convierten en la población del mismo, ya que los procesos a desarrollar son diseñados para ellos.

De la misma manera reconocer el aporte por parte de esta publicación a la docencia y a pedagogía, aspectos primales en este tema y pilares básicos de la educación. Se trata de realizar un aporte en la búsqueda de actividades que acompañen y apoyen a este proyecto dentro del aula, Desde estos pequeños encuentros educativos y pedagógicos que son las clases, se comienzan a experimentar, descubrir y transformar la concepción de educación y a proponer nuevas y eficientes metodologías y didácticas que sirvan de soporte y

aliciente tanto a docentes como a estudiantes para mejorar sus procesos de enseñanza y aprendizaje. Y es allí donde la práctica y el quehacer diario aportan y son relevantes a nivel educativo por su aporte a la experimentación e investigación fortaleciendo también a los contextos educativos y pedagógicos aportándoles y transformándolos en pro de la humanidad.

Encontramos dentro de este proyecto la base y el aporte de la comunicación como medio transmisor de estos conocimientos y un generador de saberes abstractos más complejos e intrincados. La escritura junto con la tecnología entre otros aspectos, le ha dado al hombre mayores posibilidades de interacción e intercambio de ideas. La comunicación entre las personas y grupos es vital para el avance, pero lo es también para gestar y desarrollar bienestar en la convivencia y las relaciones interpersonales, las cuales conforman uno de los pilares de la interacción humana.

Desde la misma escuela se espera la construcción de una experiencia escolar formadora para desarrollar valores y habilidades sociales, emocionales y éticas que sustentan una convivencia más participativa y social, comparten y se desarrollan plenamente. También supone una educación capaz de incluir de la mejor manera y de forma pertinente a un gran grupo de estudiantes regularmente excluidos, que comienzan a ser tenidos en cuenta y exaltados en la escuela, desde el punto de vista de la responsabilidad por su desarrollo. Se busca una educación inclusiva, que promueva la igualdad entre todos sus alumnos, construye una base para una mejor convivencia social, en la que todos los participantes puedan sentirse parte de ella y se encuentren dispuestos y convencidos a ofrecer su colaboración a otros. Una educación que se desarrolle en el marco de una experiencia de convivencia apropiada, además de ser importante y pertinente para el desarrollo de habilidades ciudadanas, debiera también, favorecer la consecución de la equidad, igualdad y respeto entre sus estudiantes.

Con lo anteriormente dicho, se destaca que labor de un docente va más allá de la de transmitir conocimientos y se parece más a un ejercicio formador de buenos seres humanos, con saberes y cualidades sobre sí mismo y su entorno, valores y competencias sociales con el fin de aportar a la sociedad de diversas formas como un buen elemento.

El propósito de la humanidad es avanzar y la educación es un elemento importante para que esto suceda. Por tal motivo es justificable abordar el tema del trabajo.

Capítulo 2

¿Cómo está y hacia dónde va la educación?

Existen varios conceptos importantes en este caso al ser un tema tan extenso y con tantos enfoques que se le pueden dar. Se debe recordar que la educación es un ser vivo que se alimenta de muchos elementos que vienen de diferentes partes y cuenta con múltiples actores que participan en estos procesos y siempre está en constante transformación. Es precisamente por los estudios y las investigaciones desarrolladas en todos los aspectos que se genera un avance en la humanidad. El ánimo de superación, la creatividad y el ingenio son algunos de los elementos que sustentan la base del recorrido de la humanidad y generan un avance y un progreso. Entre estos están los procesos de aprendizaje, metodologías, arte y dibujo, piezas gráficas, infografía, expresión y mejoramiento.

Realmente el hombre ha cometido muchos errores durante este proceso, pero en su generalidad, la humanidad busca un progreso y mejoramiento del mismo y de los diferentes contextos donde se desenvuelve de manera altruista y en pos del bien. Para todos es importante la educación y se considera como un eje central para el desarrollo de una sociedad, pero muchas personas conciben la educación como un requisito en la vida para cumplir porque es lo que se debe hacer y conseguir un trabajo y hacer parte de la sociedad inconsciente permaneciendo ahí y no son capaces de reconocer la capacidad de mejoramiento en todos los sentidos del ser humano que generan la educación y las artes cuando se convierten en un auto-proceso continuo.

Se deben romper los paradigmas y ver un poco más allá de lo que ven los ojos. Que este acto genera otras opciones en la formación de cada persona y potencia un desarrollo exploratorio en busca de un ser integral. Es natural que la docencia se encuentra

constantemente transformándose y que las pedagogías con las que fueron educados anteriormente se han transformado y acomodado a las necesidades actuales y es desde hace unos años que este hecho ha generado múltiples propuestas y educativas que buscan formar seres humanos integrales, útiles y felices que desarrollaran su labor ante la sociedad de mejor manera y hagan parte del avance de la humanidad.

Hablando por ejemplo como una de las expresiones más maravillosas del hombre se deben nombrar las artes. Este concepto es entendido normalmente como las actividades y productos realizados con una finalidad mayormente estética y en algunos casos también comunicativa. Por medio del arte se expresan ideas, pensamientos emociones, sentimientos, etc. Se puede decir que es una visión del mundo por parte del artista, comunicador o usuario.

Todo esto se puede plasmar y expresar a través de diversos recursos que ofrece cada una de las artes, como los recursos lingüísticos, sonoros, corporales, los recursos plásticos, etc. Cuando hablamos de arte, es importante decir que es un componente de la cultura, el cual se encarga de reflejar en su concepción los aspectos socioculturales y la transmisión de ideas, filosofías y valores, pertenecientes a cualquier cultura humana. Sin importarlas cuestiones del espacio y el tiempo. Se suele considerar que con la aparición del hombre que es capaz de pensar u Homo sapiens, el arte y sus expresiones tuvieron en el principio y los comienzos de esta raza una función mágica o espiritual. Con la evolución del ser humano esta condición se ha ido transformando, tanto que desde las grandes y primeras civilizaciones ha ido tomado un componente estético el cual como lo indica su nombre busca la belleza y hasta se ha desarrollado a partir de esto una función mercantil u ornamental.

Se puede observar que en el último siglo el arte ha adquirido y permeado los contextos sociales y de un tiempo para acá está siendo incluido y usado en el ámbito pedagógico.

Es innegable el sentido positivo, liberador y hasta curativo del arte y es importante reconocer que los seres vivos respondemos a los estímulos positivos generando una emocionalidad mayor y un comportamiento más afable, receptivo y dispuesto. Tan cierto es el argumento anterior que el arte ha sido considerado estimulante y hasta curativo. Hay una gran cantidad de publicaciones y estudios que hablan sobre las capacidades trascendentales del arte en el ser humano. Si el arte tiene este beneficio para la salud física, mental y espiritual, ¿no lo podría tener al combinarlo con los procesos de aprendizaje, la docencia y la educación?

Actualmente, al hablar de tendencias pedagógicas con este lineamiento es importante resaltar que la docencia busca una enseñanza dinámica al igual que los procesos de aprendizaje para que la atención y el interés no se pierdan hasta que aprender deje de ser un proceso tedioso, aburrido y de poco o nulo aprendizaje. Se busca que por el contrario el aprendizaje sea divertido y entretenido, para que el estudiante lo asimile de una mejor manera y sea capaz de generar una posición frente a este. Por esto es notorio que las tendencias se dirigen hacia la pedagogía crítica que propone Henry Giroux, la que aborda un quehacer reflexivo y crítico sobre la realidad propia de cada elemento inmiscuido en este proceso claramente se ajusta a este proyecto.

Se pueden definir como pedagogías críticas diciendo que son un conjunto de prácticas y experimentaciones pedagógicas que no son tradicionales, se pueden denominar alternativas. Este tipo de pedagogías tienen como propuesta una enseñanza que permita que los estudiantes sean quienes se cuestionen y desafíen lo establecido. Una indagación que sea capaz de abordarse a sí mismo y a su contexto así como las creencias y las prácticas que generan. Las figuras de poder establecidas, que operan en las sociedades a

distintos niveles son revaluadas por el estudiante curioso que no traga entero nada y emerge de esta postura pedagógica. (Giroux. - 1980)

Este tipo de pedagogías generan relación constante entre la teoría y lo aprendido magistralmente con la práctica y la experiencia propia de cada uno en la que se busca alcanzar un desarrollo mental y reflexivo generando un pensamiento crítico que implique un pensamiento, una expresión y un actuar crítico, autónomo y consciente. La conocida artista Carla Zaccagnini comenta sobre el dibujo: “El dibujo es de las técnicas artísticas tradicionales aquella que tiene una visión más sintética. Es siempre una acción que no se puede volver atrás. Una acción directa del lápiz sobre el papel, un corte, una incisión que queda marcada y que es un pensamiento de síntesis. El dibujo es el que tiene menos mediación entre la idea y la ejecución, al paso que la pintura se hace en capas y uno va a agregando.” (Zaccagnini-2008)

La Ley de la cultura 115 de 1994, señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público. Ley 115 de 1994.

Artículo 31. Áreas fundamentales de la educación media académica. Para el logro de los objetivos de la educación media académica serán obligatorias y fundamentales las mismas áreas de la educación básica en un nivel más avanzado, además de las ciencias económicas, políticas y la filosofía. Parágrafo. Aunque todas las áreas de la educación media académica son obligatorias y fundamentales, las instituciones educativas organizan la programación de tal manera que los estudiantes puedan intensificar, entre otros, en ciencias naturales, ciencias sociales, humanidades, arte o lenguas extranjeras, de acuerdo

con su vocación e intereses, como orientación a la carrera que vayan a escoger en la educación superior. (Ley 115 de 1994.)

En este proyecto el dibujo se considera como un elemento que genera libertad de expresión y pensamiento, lo que genera una mejor apropiación de los conocimientos presentados generando una apropiación más cercana y real entre los conocimientos eliminando el miedo y ofreciendo una herramienta de expresión a los estudiantes, lo que diversifica y amplía sus capacidades cognitivas y expresivas, aprovechando lo que pueden hacer de mejor forma generando así mejores seres humanos más útiles a la sociedad. Si para un adulto el dibujo, la pintura o la construcción se convierten en un proceso complejo pero divertido e interesante, en el niño reúne los diferentes elementos de su experiencia para formar a partir de eso un todo con un nuevo significado. Durante todo el proceso mental de seleccionar la herramienta y la forma, realizar e interpretar y reafirmar mediante lo conocido y lo plasmado esos elementos, el niño está dando un reflejo de sí mismo, de cómo piensa y cómo siente. No se pretende con este trabajo hacer

Creswell (2012) afirma:” Respecto al diseño de investigación, cabe resaltar que el diseño transversal descriptivo es un recurso que permite al investigador establecer procedimientos detallados que guíen el proceso de investigación”. Así mismo, afirma: “La participación activa y crítica de los actores sociales durante el desarrollo del proceso heurístico permite la toma de decisiones sobre las acciones por programar, ejecutar, replantear o reorientar a lo largo de la experiencia, el análisis y reconocimiento de las dificultades, debilidades y contradicciones en el ámbito objeto de estudio y las subsecuentes propuestas de acción y perspectivas de cambio social”.

En los niños empieza a desarrollarse a partir del año y medio y es a partir de esta edad cuando hay que empezar a darle al niño papel y ceras adaptadas a su edad para que pueda empezar a plasmar de forma innata con sus primeras rayas sobre papel toda su creatividad y emociones internas. Es conocido que a los niños de educación Infantil les gusta pintar y dibujar, pero a medida que crecen y ésta capacidad no es apoyada ni incentivada por los padres y maestros, esta forma de expresión tan preciada e interna se va perdiendo con el paso del tiempo y los niños van dejando de dibujar. Ante esto, nosotros, como padres y profesores tenemos la capacidad y la responsabilidad de estimular esta práctica para que se convierta en algo esencial para que los niños no pierdan el placer de dibujar.

En este proyecto son relevantes dos conceptos que se relacionan y marcan directrices para la investigación en curso. Estos son: el humanismo y el constructivismo. El término Humanismo tiene varios usos, por ejemplo, de la doctrina que se basa en la integración de los valores humanos. La cual se trabajará en este proyecto. A su vez, el humanismo puede hacer referencia a un movimiento renacentista. a través de cual se propone al hombre como centro de interés y se propone retornar a la cultura y los cánones grecolatinos para resaltar la belleza y los valores humanos que habían sido relegados durante la edad media.

Por su parte, el constructivismo posee varios usos, pero el que corresponde a este proyecto es el describe una corriente pedagógica basada en la teoría del conocimiento constructivista, la cual propone la necesidad de entregar a los estudiantes las herramientas necesarias para construir sus propios procedimientos y posteriormente para resolver un problema, lo que implica que sus ideas puedan verse modificadas y siga generando experiencia y aprendiendo.

En este trabajo se plantea un discurso transversal donde el arte y en especial las artes gráficas y el dibujo como protagonista refuercen los procesos de aprendizaje y generando una diversificación de los contenidos y las capacidades exploratorias que se ofrecen para que los estudiantes se apropien de estos y los puedan usar en un futuro. La idea con este proyecto es generar en los estudiantes un pensamiento crítico del cual se genere una postura frente a la vida y que todos los conocimientos y saberes adquiridos se conviertan en el material de donde van a generar su personalidad y pensamiento. Una posición frente a la vida y ante todo. Se busca que durante este proceso de aprendizaje los estudiantes sean capaces de apropiarse de los conocimientos y saberes para luego ser capaces de presentarlos de una forma crítica y autónoma de manera gráfica por medio de piezas gráficas conocidas como Infografías. En los lineamientos curriculares del estado correspondientes a Educación Artística encabeza: “Las artes han sido, y continúan siendo, los lenguajes con los cuales se escriben la historia de las costumbres, los sueños y las utopías, los amores y los desamores, los éxitos y los fracasos; pero, ante todo la génesis de la conciencia, el gusto por la armonía, las proporciones y la habilidad de crear, propiciar y disfrutar lo estético”. (Ministerio de Educación Nacional. 1997)

Esta investigación es de tipo descriptivo, ya que se enfoca en la labor de describir todos los aspectos relevantes durante el desarrollo de este proceso y recolectar la experiencia de los participantes, Por ejemplo el docente quien toma su propio proceso y su trabajo en clase, lo revisa y de una manera objetiva lo interroga y analiza para reconocer los problemas y las dificultades y bajo un trabajo en grupo conjunto con sus estudiantes se generan prácticas de investigación en el aula buscando aportar saberes y conocimientos pedagógicos. En este proyecto se realizará una investigación aplicada porque nace dentro del aula y sus resultados y beneficios serán directamente para los mismos participantes.

Bajo el lineamiento general pedagógico de la investigación, corresponde al cualitativo, por el análisis del comportamiento y sus respectivas razones. El objetivo está en brindar alternativas pedagógicas robustecidas y complementadas con el uso de herramientas artísticas gráficas. Sampieri (1997) define “los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de las personas, grupos, comunidades o cualquiera otro fenómeno que sean sometidos a análisis” (p.77). Además, miden variables con las que tienen que ver “y en qué medida puede innovar o realizar cambios en los métodos de trabajo. Los descriptivos se centran en medir con la mayor precisión posible” (p.79). Definiendo el qué, el cómo y las personas incluidas dentro de la medición. Nos encontramos en la investigación aplicada, al estar buscando la solución a un problema y básica, porque queremos someter a pruebas este fenómeno. Para delimitar directamente la línea de investigación que sigue este proyecto podemos hablar primero de una línea pedagógica ya que se tendrán en cuenta modelos pedagógicos contemporáneos, pero al mismo tiempo, por ser una investigación dentro del aula misma se debe tener una línea artística de manera interdisciplinar que aporte un proceso experimental. Se determina que esta es una investigación cualitativa ya que no busca datos numéricos ni estadísticos, sino que es un proceso interpretativo que busca entender una situación desde el punto de vista de los actores participantes en la investigación y en este proceso de aprendizaje, llamados técnicamente Población de esa manera inmiscuida para este proyecto son los estudiantes del instituto social ISCOL, ubicado en Bogotá, donde se ayuda a personas de bajos recursos a desarrollar cursos técnicos y a personas que se encuentran validando el bachillerato. La Población se ubica aquí y especialmente la muestra tomada para este proyecto son los alumnos que se encuentran validando el bachillerato y hacen énfasis en clase de Historia y ciencias sociales. La línea de investigación está claramente dirigida

hacia la pedagogía y la formación humana mediante el uso y soporte de didácticas relacionadas con el arte.

Existen tres referentes importantes para este proyecto que se desarrollaron en la *Fundación universitaria Los Libertadores* con anterioridad por compañeros de la misma especialización y poseen elementos y aspectos afines con el trabajo en curso, los cuales se relacionarán en algunos conceptos y aportan un conocimiento previo y un soporte para realizar este trabajo.

El primer trabajo consultado en la Fundación Universitaria Los Libertadores se llama “*El dibujo como herramienta pedagógica para potenciar el desarrollo psicosocial de las niñas de 5 años del colegio El sagrado corazón de Manizales*”. Aquí se demuestra que el arte ofrece una posibilidad valiosa para abrir la mente y verlo todo desde otra perspectiva sin el temor a ser considerado raro o discriminado de alguna manera como puede suceder con otras disciplinas. Al pensar libremente se abre un abanico de posibilidades casi universal y libre donde la capacidad de expresión e indagación no son censuradas, por el contrario se incentivan. “Reconocer la grandeza de la Educación artística, sólo es posible cuando se contextualiza a partir de reconocer experiencias tanto a nivel nacional como internacional y se llega a la conclusión, que el problema está en darle el verdadero sentido y valor desde los mismos protagonistas implicados en este tipo de formación. Tras visiones reduccionistas de currículo, se opacan los grandes desarrollos, apropiaciones y creaciones de los estudiantes y maestros, quienes en muchas ocasiones recurren a tiempos y escenarios, mal denominados extracurriculares”. (Salazar, Tellez, & Vásquez, 2015)

Es importante para este trabajo resaltar la labor docente y la enseñanza a través del arte como elemento canalizador y expresivo. Fomentando de esta forma la educación artística como medio de comunicación y expresión.

El segundo trabajo relacionado de la *Fundación universitaria Los Libertadores* se llama “*Las TIC en los procesos de aprendizaje participativo y colaborativo en dibujo geométrico para las especialidades de diseño AXIS 2002-2012*” y es importante desde la idea que la educación en las escuelas y universidades esté acorde con su tiempo y contexto sociocultural actual y sea capaz de responder a las necesidades actuales de la sociedad y avances tecnológicos actuales. El uso de la tecnología genera un punto más de apoyo a los procesos de aprendizaje y a la comunicación conectándonos a grandes distancias y a gran velocidad. Esto cambia la forma de comunicarnos y por ende nuestra forma de aprender y enseñar, por lo que los docentes deben capacitarse.

“Por otro lado, en oposición a lo que se pueda pensar, el gran avance de la tecnología, hardware y software especializados en dibujo y diseño digital no son una amenaza a los procesos creativos del dibujo sin instrumentos, llamado a dibujo a mano alzada; al contrario, sirven para potenciar el aprendizaje, el manejo y la pasión por el dibujo”

(meneses & kukurelo, 2013)

El tercer trabajo relacionado de la *Fundación universitaria Los Libertadores* se llama “*Experiencias artísticas como elementos motivadores para la lecto-escritura Fundación educativa Rochester*” Aquí existe un elemento que es decisivo y necesario para adquirir el conocimiento y expandir la mente a nuevas posibilidades y realidades inimaginables que nacen de la capacidad del ser humano de pensar e imaginar. Son herramientas comunicativas que nos acercan a los otros y permite interactuar, vivir en comunidad, compartir y aprender.

El autor dice también que. “El aprendizaje de la lectura y la escritura supone un cambio en el contacto y en las relaciones de los niños y las niñas con el mundo que les rodea y consigo mismos.

Así mismo, el área de Educación Artística se entiende como lo que "constituye uno de los ejes fundamentales de la formación integral del individuo por su importancia en el desarrollo de sensibilidad" (Jiménez, 2015)

Es conocida la cantidad de estímulos en el cuerpo que genera una imagen, el poder y la capacidad de impacto, empatía o desagrado instantáneo que provoca en el ser humano. El cerebro se activa e inmediatamente después de percibir la imagen la registra y el cerebro busca referentes memoriales o recuerdos. El proceso anteriormente descrito genera más conexiones interneuronales a partir de la información recibida e interconecta todos los elementos facilitando y nutriendo el aprendizaje. Este proceso también estimula el desarrollo de la identidad personal y una posición frente a todo lo que llega a sus manos. Ser más sensibles y sensoriales, hasta más receptivos y dispuestos.

Se relacionan con el proyecto otros tres referentes externos que son de importante relevancia con este proyecto debido a su naturaleza pedagógica e investigativa desde las artes y la transversalidad que genera al realizar un refuerzo pedagógico y expresivo que amplía las posibilidades de aprendizaje y habilita el pensamiento crítico y libre. Una condición muy importante en esta transformación educativa en la que nos encontramos es la propuesta por Howard Gardner en su teoría de las inteligencias múltiples. Aunque esta propuesta lleva más de 20 años de haber sido publicada es completamente actual porque es un eje central de este cambio al poner la vista y la atención en las distintas capacidades de las personas en vez de castrarlas mentalmente y relegarlas porque no aprueban pruebas estandarizadas y por el contrario rompen sus sueños y los desmotiva para seguir adelante y desarrollando sus capacidades y posibilidades de triunfo y éxito de cada uno. Es posible, "Según la hipótesis de las inteligencias múltiples decir que la inteligencia no es un conjunto unitario que agrupe diferentes capacidades específicas, sino una red de conjuntos autónomos, relativamente interrelacionados. La inteligencia es

un potencial biopsicológico de procesamiento de información que se puede activar en uno o más marcos culturales para resolver problemas o crear productos que tienen valor para dichos marcos. (Gardner, 2012)

Es importante destacar del segundo referente externo que atañe y es importante para este trabajo porque pretende resaltar la curiosidad de los docentes en la actualidad, ya que muchos de ellos por su propia cuenta se han puesto a reflexionar sobre su actividad y han decidido aprovechar los diferentes recursos que se ofrecen para mejorar y darle mayor interés y un Plus a sus clases y agregarlos dentro de las mismas y convertirlos en herramientas que mejoren estos procesos. La tecnología es un recurso actual muy importante, aunque no es el único con el que se debe contar. Es mas una tarea de exploración e imaginación para poder aprovecharlos y sacarles el jugo de la mejor forma para que los conocimientos adquiridos por la lectura o clase magistral, los estudiantes sean capaces de razonarlos, interiorizarlos y expresarlos de manera creativa y artística.

Como los niños no han desarrollado estas capacidades aún, es labor del docente y los padres ser una guía y estimular y acompañar en este proceso. Un buen ejemplo son las fábulas y los cuentos infantiles, de donde surgen proyectos pedagógicos y formativos.

Dicen los autores de este segundo referente que “El presente documento presenta al docente una rica experiencia en el desarrollo de las temáticas, utiliza cuentos como puntos de reflexión, a los cuales se han denominado como actividad aprendo dibujando y contando, con la intención de introducir al lector al mundo imaginario de los niños, niñas y adolescentes, sin desconocer los contenidos conceptuales y el desarrollo de la experiencia como tal”. (Polanco, 2013)

La imaginación y la creatividad posibilitan una condición de expresión mucho más desarrollada en las personas junto con mejores herramientas para una mejor convivencia.

Este es un aspecto importante que toca también el tercer referente externo escogido llamado “Dibujo y aprendizaje” donde se rescata la capacidad expresiva y comunicativa de las artes y en especial del dibujo como una herramienta versátil, válida y efectiva en los procesos de aprendizaje. Se dice en este referente que “El dibujo no solo es el medio que le permite al niño expresar y elaborar nuevos modelos artísticos desde su visión de sí mismo y del mundo; sino que además a través de él puede expresar su inteligencia o su nivel de desarrollo mental y lo más significativo del dibujo para este tema de estudio es que es un medio que permite al niño la proyección de su propia existencia y de la relación que tiene con las demás personas y con el medio en que convive”. (Pretel, 2004)

Luego de haber presentado las bondades del arte en diferentes aspectos del ser humano, es importante aterrizar desde donde se va a hacer presente este ejercicio. Lo interesante es que, desde la expresión artística y gráfica como la pintura, el dibujo o la caricatura los estudiantes profundizarán sus conocimientos y desarrollarán sus capacidades expresivas, sociales y artísticas, mediante el uso del dibujo como medio de expresión y forma de comunicación. Para esto, clase a clase se tomará un tiempo para hacer dinámicas integradoras entre los conocimientos y el dibujo, muestras de piezas gráficas y se profundizará en la infografía, para que los estudiantes la conozcan, se familiaricen y generen las propias como piezas explicativas del tema de cada clase.

De esta forma se abre un abanico de posibilidades anteriormente inexistente sobre la comunicación y la interacción personal, las cuales fortalecen las capacidades y ayudan a formar y forjar una identidad propia junto con su personalidad

Capítulo 3

¿Cómo se construye este proyecto?

Si nos ubicamos en este proyecto bajo el lineamiento general pedagógico de la investigación, corresponde al cualitativo, por el análisis del comportamiento y sus respectivas razones. El objetivo está en brindar alternativas pedagógicas lúdicas artísticas, en mejora de la convivencia, los aprendizajes y la coexistencia escolar, mediante la implementación de conocimientos y herramientas artísticas dentro de su desarrollo cotidiano con el fin de fortalecer los procesos y aprendizajes de todos los participantes incentivando y desarrollando la expresión gráfica y el dibujo, especialmente enfocado hacia las piezas gráficas y la infografía con el fin de preñar estos procesos en los estudiantes generando una nueva forma de aprender y expresarse.

En esta metodología, no son tangibles los procesos pedagógicos por no ser medibles ni tampoco ser tabulados. Colciencias aun no los valora para ser reconocido en el campo educativo. La razón, simplemente corresponde a nosotros mismos, al no sistematizar nuestras experiencias educativas y todas las connotaciones que ello representa. Procesos, investigación, continuidad, enriquecimiento al compartir experiencias y proyección, para generar cambios positivos dentro de la población de investigación, sistematizando y llevando a otros escenarios para consultar y continuar.

Se habla para este proyecto de una forma de ponerse en acción o una metodología de sesiones de exploración y aprendizaje tanto individual como colectiva que integre todos los elementos y herramientas que puedan aportar a mejorar los procesos de aprendizaje de todos los participantes mediante un proceso transversal donde la didáctica se convierte en un elemento diversificador y apoya la exploración en las artes como eje transversal que conjuga, agrupa y apoya para fortalecer los procesos de aprendizaje. Las

metodologías tradicionales y emergentes complementen los procesos de aprendizaje por medio del uso de las artes como elemento transformador que aporte y genere otro uso y punto de vista y opinión, por lo cual se usará directamente en este proyecto. Pero las artes son muy diversas y generan infinidad de posibilidades tanto físicas como imaginarias. Por tanto en este caso en particular, la inclusión artística se direcciona más específicamente a la expresión gráfica manual, una forma de expresión tan simple como eficiente, informativa y comunicativa.

Rayar, hacer garabatos. Exactamente, mediante el dibujo a mano alzada, el cual será usado como herramienta exploratoria artística en la elaboración de piezas gráficas e informativas como lo son las infografías. Este tipo de piezas gráficas han conseguido diversificarse y adaptarse a los contextos socioculturales desarrollando estilos y personalidades tal y como lo hace el arte convirtiéndose en un legado para la historia y un reflejo del momento en que el artista plasma su obra y presenta su sentir ante lo que sucede a su alrededor.

Sampieri (1997) nos ilustra al definir “los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de las personas, grupos, comunidades o cualquiera otro fenómeno que sean sometidos a análisis”. Además, miden variables con las que tienen que ver “y en qué medida puede innovar o realizar cambios en los métodos de trabajo”. Ídem, Sampieri continúa afirmando. “Los descriptivos se centran en medir con la mayor precisión posible” (p.79). Definiendo el qué, el cómo y las personas incluidas dentro de la medición. Estamos en la investigación aplicada, porque queremos someterla a pruebas, el fenómeno que se está investigando. Además, me apoyo en una encuesta como variable dentro de la investigación para generar un diagnóstico.

Por razones anteriormente descritas, se considera que la forma de realizar un acercamiento al arte en las aulas no puede limitarse a conocimientos teóricos, sino que

por el contrario se deben desarrollar actividades exploratorias libres y guiadas con el arte, mas concretamente con la pintura, el dibujo y la expresión gráfica. Estas herramientas corresponden a instrumentos reales y simbólicos y generan espacios y momentos de profundización tanto de los conocimientos como de las técnicas artísticas y su capacidad de manejo. “Entender la cultura organizada en sistemas significa, entre otras cosas, que los elementos culturales forman una red mutuamente independiente; un cambio ocurrido en uno de estos elementos afecta al resto de los componentes del sistema”. Nazar, V. (1990). Se propone por parte del docente experimentar con una metodología distinta a la tradicional que sea más participativa por parte de los estudiantes donde se utilice el arte y más específicamente la expresión gráfica como herramienta de comunicación y forma de expresión personal acerca de los hechos históricos que hacen parte de esta clase. Usando claramente un enfoque exploratorio.

El eje fundamental está ubicado en Didáctica De Las Disciplinas, al preocuparse por el método y la enseñanza. Al llegar al escolar de forma, que le genere pasión por el acto de aprender y la reflexión crítica sobre la proactiva pedagógica. La didáctica al igual que la pedagogía es una ciencia prospectiva, es decir, que su estatuto epistemológico se encuentra en permanente construcción y cambio. La didáctica es frecuentemente invocada y reivindicada no solo en los espacios dedicados a pensar la educación sino como una necesidad de cualquier profesión que en algún momento establece contacto con la docencia.

Esta modalidad de participación será tenida en cuenta por el docente junto con la justificación de cada estudiante al momento de calificar, junto con un Diario de campo que contenga los dibujos y las evidencias de las piezas de cada estudiante. De esta forma se espera que los estudiantes se incentiven por participar más de la clase y que

comprendan de mejor forma los hechos que son parte de esta materia y desarrollen una capacidad crítica y mejor apropiación de los saberes.

Luego de describir esta parte del proyecto queda claro que este será de tipo cualitativo, ya que lo que se busca no son datos numéricos, sino por el contrario basándose en los datos generados desde las experiencias de aprendizaje entre los participantes del proyecto. Además de interpretar la información. Busca el saber de forma cualitativa, que valore la experiencia misma y el que hacer constante es el camino por el cual se descubre y retroalimenta el mismo y se obtienen resultados. Existe un proceso importante que atañe a los conocimientos que están siendo objeto de estudio. Es una unión o combinación entre adquirir un conocimiento, interiorizarlo, apropiarse de él y desarrollar un ejercicio que lo demuestre y además estimule sus capacidades expresivas y artísticas fortaleciendo sus capacidades comunicativas.

A partir de sus líneas Macro, cada facultad propone sus propias líneas, con el fin, que sus estudiantes aporten a esta línea de investigación y la línea propiamente de la facultad Pedagogía, Medios y Mediación corresponde a la línea de Pedagogía, Didáctica e Infancia. Con sus tres respectivos ejes. Pedagogía, didáctica e infancia.

Capítulo 4

Conocimiento, arte y dibujo mejorando los aprendizajes

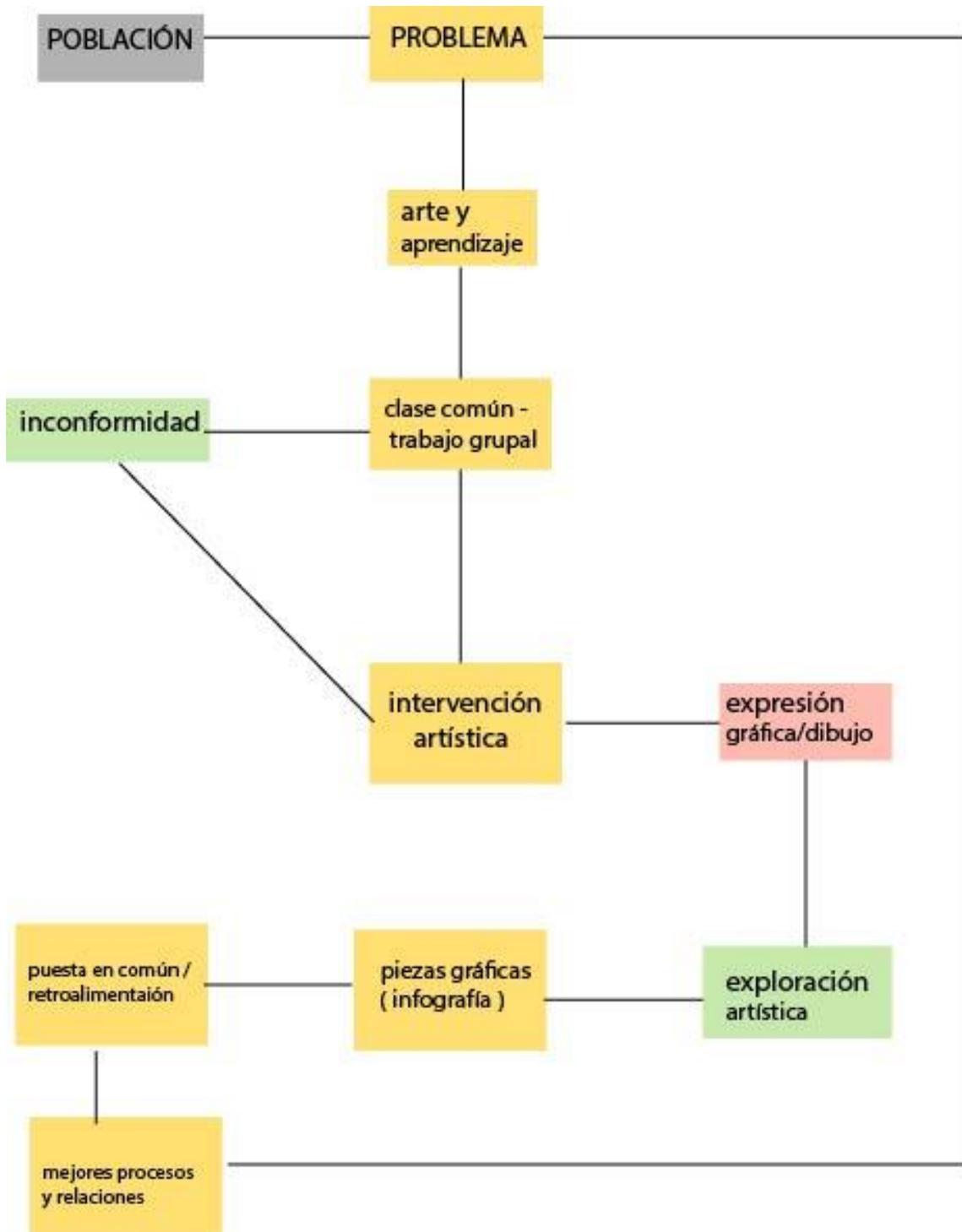


Figura 1. Gráfica Ruta pedagógica

Fuente: Elaboración propia

El diseño de una ruta pedagógica es una guía para los docentes y maestros en la concepción, construcción y posterior implementación de estrategias y metodologías para el mejoramiento de los aprendizajes de los estudiantes desde el aspecto curricular y el fomento de las competencias ciudadanas.

El primer paso que se lleva a cabo en esta fase es contextualizar la población, la cual se menciona brevemente en capítulos anteriores, pero es indispensable conocer exactamente el grupo específico con el cual se va a trabajar y cumplir los objetivos. Estas personas son los estudiantes del instituto ISCOL que se encuentra validando el bachillerato. Sus edades oscilan entre los 16 y 35 años y la mayor parte del grupo trabaja entre semana, por lo cual comienzan o retoman sus estudios de bachillerato y continuar con su formación. Son personas con espíritu de superación e intenciones reales de hacerlo, pero durante las clases se presenta por parte de los estudiantes cansancio y pereza a desarrollar las temáticas previstas de la forma tradicional.

Luego de identificar cual es la falencia existente en sus procesos de aprendizaje. Este primer paso es indispensable ya que de aquí es de donde se comienza a trabajar en pos de cumplir con los objetivos y solucionar el problema mediante el uso de las herramientas correctas para abordar cada problemática ofreciendo ayuda y que el proyecto se desarrolle de la mejor forma.

Se propone un ejercicio transversal entre los conocimientos a adquirir y la modalidad de la clase apoyada por un ejercicio didáctico con elementos de expresión gráfica. De esta forma los estudiantes son estimulados a involucrarse e interactuar. Además de incentivar el pensamiento flexible.

Como punto de cierre, luego del desarrollo de la actividad viene en primera parte una evaluación de los avances y logros conseguidos con el desarrollo de las sesiones. La segunda parte es el desarrollo de una retroalimentación grupal y una puesta en común del proceso desarrollado. Ninguno de los comentarios o aportes carece de importancia y se busca mediante una actividad grupal fortalecer los conocimientos y las capacidades de los estudiantes para comunicarse, debatir y tomar decisiones.

Al momento de las sesiones, el papel del docente durante esta etapa es la de organizar el espacio, disponer los estudiantes y los elementos para que todo se lleve a cabo de manera positiva. Ser un mediador es una labor muy importante, ya que de este depende que la actividad transcurra en calma, armonía y trabajo en equipo.

La propuesta a realizar se llama “Conocimiento, arte y dibujo mejorando los aprendizajes” cuenta con sesiones de trabajo donde los estudiantes aparte de recibir sus clases magistrales de la manera común recibirán un conocimiento gráfico histórico y comercial acompañado de etapas de exploración con dibujo en las clases con el fin de nutrir, incentivar, reforzar los conocimientos y mejorar los procesos de aprendizaje junto con la apropiación de los conocimientos y saberes adquiridos.

El objetivo gráfico de cada sesión consiste en el desarrollo de una infografía grupal explicativa, sencilla y divertida donde se abarque el tema desarrollado en clase y se evidencie la apropiación de los conocimientos por parte de los estudiantes y su habilidad mental y gráfica para darse a entender de forma estética, contundente y válida. Como elemento principal recolector se destaca el uso de una bitácora o diario de campo donde estarán plasmadas las labores desarrolladas individual y colectivamente junto con las ideas principales y conceptos como parte del bocetaje de las infografías en un orden cronológico, lo cual permite conocer el desarrollo del proceso histórico paso a paso generando información a un nivel más descriptivo y profundo. En este proyecto se busca

contar con la ayuda del arte, ya que este posibilita el acceso a la información en todos los ámbitos y facetas del quehacer humano, lo cual permite reflexionar a los educandos frente al sistema educativo y su propia labor como formadores integrales de seres humanos, al mismo tiempo los estudiantes como actividad grupal de cada sesión planearán y desarrollarán varias propuestas de Infografías donde expliquen el tema histórico anteriormente estudiado.

De esta manera se intenta dar respuesta a todos los retos que impone la modernidad junto con la sociedad actual, que faciliten y estimulen los aprendizajes junto con el desarrollo de competencias de convivencia para solucionar conflictos del contexto escolar y social donde se encuentren los estudiantes. Lo anterior se realizará mediante el uso de los recursos con los que se cuenta, se incluye aptitudes y habilidades aprendidas previamente y puestas a funcionar dentro del contexto.



Figura 2. Diagrama desarrollo sesiones en clase.

Fuente: Elaboración personal.

Esta propuesta tiene como eje conductor la necesidad de que todos los participantes en este proceso alcancen y desarrollen sus capacidades cognitivas, expresivas y artística. Mediante un proceso agradable, interesante y formador de conciencia. Existe ya un tema en específico sobre el cual se va a desarrollar cada sesión, basados en este, se ha planteado un ejercicio de razón y acción, donde esta última es fomentada y potencializada mediante la expresión gráfica. Como dice el dicho: “Una imagen vale más que mil palabras”.

Es importante que durante el desarrollo del proyecto los estudiantes reciban una muestra y un adiestramiento sobre las piezas gráficas, en especial la infografía para conocer sus características y usos. Para que, por grupos, clase a clase realicen infografías explicativas acerca del tema estudiado en cada sesión. De esta manera se estimula a los estudiantes con una didáctica nueva y se aportan saberes, competencias e inteligencias personales de diversos tipos.

Luego de esto, todos se reúnen todos y se realiza una puesta en común de las infografías grupales mediante una breve presentación y se analizan. Este es un momento muy importante ya que en este paso los estudiantes se autoevalúan y se co-evalúan apreciando las propuestas de los grupos logrando mayor profundidad en los conocimientos adquiridos generando en ellos una posición y una opinión crítica. Como último paso en este proceso el docente propone una evaluación grupal acerca del tema histórico y las infografías desarrolladas por los grupos con la opinión de cada uno junto con las fortalezas y los aspectos a mejorar como persona y como grupo.

De esta manera se cierra la sesión y todos se disponen a arreglar y organizar el aula. Todos estos ejercicios son beneficiosos y generan mejor integración entre las personas al trabajar en equipo y a generar un pensamiento crítico frente a sus aprendizajes mediante la expresión gráfica, pero al mismo tiempo el estudiante está aprendiendo la conceptualización de ideas y la construcción de su identidad.

Los estudiantes afrontarán el concepto de arte desde una aproximación básica y simple donde los conceptos no serán tal relevantes en primera instancia como la etapa de reconocimiento y exploración con las herramientas y técnicas con las que ellos van a trabajar, entre lápices de color, rotuladores y pinceles, oleos, lienzos, cartulinas y diversos sustratos.

Los contenidos teóricos se presentarán como una muestra clase a clase donde los estudiantes aprenderán de arte y serán inspirados a realizar su propia obra.

Desde la concepción de punto y línea sobre el espacio , el acto de rayar por rayar contra el acto de rayar para comunicar. La psicología del color desde el punto artístico y comunicativo junto con las sensaciones e ideas que generan en las mentes de los demás. La estética del arte desde el concepto de diagramación y la organización de los elementos sobre el plano. La correcta conjunción de estos elementos tendrá como resultado la comunicación correcta de un mensaje que se rige bajo ciertos parámetros pero que de la misma manera ofrece ciertas libertades y posibilidades artísticas y comunicativas.

Capítulo 5

¿Qué conseguimos?

. Se genera un aporte a la experiencia pedagógica realizando este modelo de propuesta de intervención donde se incluye el dibujo y la expresión gráfica como herramientas efectivas de expresión y aprehensión en los procesos de aprendizaje común y aporta constructivo para el mismo y la educación. Al encontrar estos dos elementos se genera una nueva capacidad y oportunidad expresiva y comunicativa y se genera un aporte mucho más personal e interno por parte de cada uno de los participantes de estos procesos evidenciando y cultivando sus diversas inteligencias y formas de aprender.

Luego de vivenciar y participar en este tipo de sesiones, los estudiantes se han sentido diferente, mejor, más tranquilos y dispuestos, relajados durante las sesiones, divertidos al buscar el conocimiento, ansiosos y cómodos con los resultados y con ellos mismos. Han manifestado interés y ganas de aprender del conocimiento adicional entregado sobre expresiones gráficas e historia del arte. De esta manera podemos inferir que aprender es divertido e innato, la curiosidad y las ganas de avanzar y descubrir está dentro de todos nosotros y que con un pequeño estímulo estas condiciones se despiertan y comienzan a generar una información nueva que aporta en todos los sentidos humanos y aflora la sensibilidad y desarrolla la fluidez en la expresión tanto mental e ideológica como oral y expresiva.

Los procesos de aprendizaje se ven fortalecidos con el desarrollo de estas actividades artísticas vinculadas con sus materias acostumbradas, ya que los estudiantes encuentran diferentes formas de interiorizar y representar los conocimientos adquiridos en clase mediante la elaboración de infografías y piezas gráficas.

Se pudo evidenciar que aunque no todos los estudiantes tenían habilidades artísticas desarrolladas, se interesaban por las artes y tenían gusto por estas. A algunos les gustaba cantar, a otros dibujar y a unos más a actuar

Ver a todo un curso realizando una labor a partir del arte, para cambiar sus propios pensamientos dentro de una sana convivencia escolar. Es una tarea loable. Encontrar estudiantes que poseían dificultades casi inquebrantables, elaborando trabajos artísticos juntos y sonriendo, es de resaltar. Gritando a todo pulmón al final de una clase de artes sobre sus resultados, fue gratificante. Con este grupo objetivo, se realizó este durante el presente año, una serie de actividades, enfocadas y dirigidas hacia el mismo trabajo.

Se logró evidenciar, con el avance de las sesiones, la mejoría clase a clase de los lazos sociales, afectivos y laborales fortalecidos entre los integrantes de los equipos y en el grupo en general, además del docente. La comunicación e interacción positiva fortaleció los lazos comunicativos y afectivos de los estudiantes junto con su red comunicativa. Lo que demuestra que este tipo de espacios estimulan la sensibilidad y los valores humanos.

Los estudiantes se encontraban algo incómodos al comienzo de las sesiones por el grupo de trabajo que le tocaba algunas veces porque tal vez no les caían bien algunos compañeros o simplemente porque no los trataban con frecuencia, y eso se notaba en la relación entre ellos mientras desarrollaban las sesiones y actividades como al momento de socializar con sus compañeros para ponerse de acuerdo en las decisiones a tomar para realizar el trabajo grupal en la puesta en común de su trabajo y la construcción de la Infografía explicativa de cada sesión o pieza gráfica final. Pero por medio de la interacción y comunicación constante buena disposición lo resolvían o al menos lo controlaban luego, por lo que se concluye que este tipo de ejercicios mejoran las competencias sociales de los participantes y contribuyen a formar mejores seres humanos mejor preparados para la vida en sociedad y más felices.

Recuerdo las palabras Ana Frank y su frase que dice que a pesar de todo, la gente es muy buena. El creer en cada chico que se tiene al frente como alumno, aunque no se piense, es una proyección tanto en presente, como en futuro de nosotros. Ellos hablarán y recordarán durante todo el trayecto de sus vidas, porque simplemente... fuimos sus profesores y, por ende, fuimos parte de sus vidas. Todos los seres humanos somos valiosos y cada uno de nosotros cuenta con un compendio de virtudes, defectos y capacidades e inteligencias que se deben valorar y explotar. la búsqueda de identidad artística dentro de los escolares del grupo focal del proyecto. Mediante varias actividades lúdicas y dentro de entornos en medio de una sana convivencia escolar, algunos escolares encontraron su deseo y gusto artístico con el fin de explotarlo y proyectarlo hacia su vida personal.

Las clases, sesión a sesión se fortalecieron y fluían de manera más armónica a medida que avanzaban generando un mejor trabajo desde el mismo desarrollo de las actividades por parte de los estudiantes.

También se evidenció que los estudiantes tenían mejor manejo de la información recibida luego de cada sesión y mayor apropiación y mejor entendimiento de los mismos, estimulando el pensamiento crítico.

La ejecución e implementación de estos espacios y metodologías similares fortalecen los procesos de aprendizaje y desarrollan capacidades e inteligencias alternas de los estudiantes cuando se empalman correctamente. Esta es una oportunidad para que los estudiantes descubran sus habilidades y las desarrollen de la mejor manera mediante la estimulación de las mismas por parte de los padres y docentes hacia la vida personal de los estudiantes y hacia el futuro. El arte posee cualidades expresivas, liberadoras y comunicativas. La sensibilización del espíritu.

El dibujo constituye un proceso complejo en el que la persona reúne diversos elementos de su experiencia para formar un todo con un nuevo significado a su estilo propio desarrollando así una línea gráfica propia y una sensibilidad que seguramente será útil tanto en lo laboral como en la vida misma.

Lista de referencias

American Psychological Association (2010). *Manual de publicaciones de la American Psychological Association* (3era ed.) (Trad M. Guerra Frías). México: Editorial El Manual Moderno.

Congreso de Colombia. (8 de febrero de 1994) Ley General de Educación. [Ley 115 de 1994]. Recuperado de: https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Creswell, John W. (1994). *Diseño de investigación. Aproximaciones cualitativas y cuantitativas*. Sage. Capítulo 9

Felix Frank, A. (1985). *El diario de Ana Frank*. Santiago, Chile. Editorial Pehuén.m

Gardner. H (1985.) Obtenido de <https://psicologiaymente.com/inteligencia/teoria-inteligencias-multiples-gardner>

Giroux, H. (1983). *Teoría y resistencia en educación*. México: XXI editores.

Jiménez, M. (2015). Fundación Universitaria Los Libertadores Experiencias artísticas como elementos motivadores para la lecto-escritura Fundación Educativa Rochester. *wtf*, 27-30.

Kandinsky, V. (1991). *Punto y línea sobre el plano*. Barcelona, España: Editorial Labor p. 15.

Ministerio de educación nacional (1994.) Obtenido de:

https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-channel.html?_noredirect=1

Nazar (2014.) Obtenido de: <https://www.todostuslibros.com/autor/nazar-espeche->

Polanco, B. (2013). Fundación Universitaria Los Libertadores El dibujo como estrategia pedagógica para el aprendizaje.

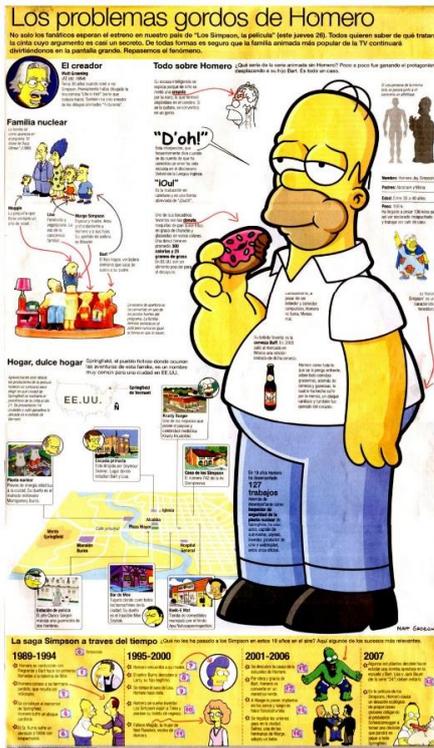
Pretel, A. (2004). Fundación Universitaria Los Libertadores el dibujo como herramienta pedagógica para potenciar el desarrollo psicosocial de las niñas de 5 años del nuevo colegio del sagrado corazón de la ciudad de manizales .

Salazar, C., Tellez, J., & Vásquez, J. (2015). El arte una ventana hacia los procesos de aprendizaje en las ciencias sociales del grado octavo “b” del colegio agustiniano norte- bogota. “el museo un aula en el colegio”. 1-10.

Sampieri (2006.) Obtenido de <https://www.studocu.com/en/document/instituto-tecnologico-de-veracruz/politicas-publicas/book-solutions/sampieri-metodologia-de-la-investigacion-4ta-edicion-sampieri-2006-ocr/2248528/view>

vygotsky (1825.) Obtenido de: <https://psicologiamente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>

Zaccagnini, C. (1973). *www.guggenheim.org*. Obtenido de <https://www.guggenheim.org/artwork/artist/carla-zaccagnini>



3.

Infografía Homero Simpson. Recuperado de: <http://www.google.com>



4.

Infografía Inteligencias Múltiples. Recuperado de: <http://www.google.com>

LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Se ha descubierto que no existe un único tipo de inteligencia, sino varios, conectados entre sí.

- Inteligencia Lingüística:** Habilidad en el uso del lenguaje para comunicar ideas.
- Inteligencia Lógico-Matemática:** Capacidad para razonar y resolver cuestiones numéricas y lógicas.
- Inteligencia Espacial:** Mucha capacidad viso-espacial y noción de la perspectiva. Facilidad para las artes visuales.
- Inteligencia Musical:** El tipo de inteligencia más común. Solo requiere la estimulación correcta.
- Inteligencia Corporal Cinestésica:** Habilidad en el uso del cuerpo como medio expresivo. Propia de actores y deportistas.
- Inteligencia Intrapersonal:** Autocontrol, conocimiento profundo de las propias emociones.
- Inteligencia Interpersonal:** Empatía, conocimiento profundo de las emociones de otras personas.
- Inteligencia Naturalista:** Clara noción y afinidad por el mundo natural.

educapeques

5.

Infografía Inteligencias Múltiples. Recuperado de: <http://www.google.com>

What is the difference?

Humans vs. animals
Humans have long considered themselves truly unique. But it turns out that the better word from "unique" is "most advanced". Every year scientists prove that some purely human traits are found in animals.

ALMOST OUTPERFORMED
Human body is inferior to animals - except long-distance running.

Speed
Foryone faster while diving reaches: **320 km/h**
White-throated neederlark is the fastest flying bird in level flight, reaching: **170 km/h**
Fastest running animal is cheetah: **120 km/h**
Fastest swimming fish - shortfin mako shark: **50 km/h**

Eyesight
Eagles best vision 8 times sharper than humans.
8 times sharper than humans

Hearing/communication range
their sounds travel up to **1800 km**

Lifespan
Longest living animal is quinkajou, the mouse lemur, that lives to **405-410 years**.
Some tortoises live up to **200 years**.

Size
Biggest animals are blue whales, heaviest weighed **190 tons**

Long distance running
But no animal beats humans when it comes to long distance running.
Yannis Kouros, leading ultramarathon runner, did 560 kilometers in 1:11 a.m.
Ultra-marathon records:
24 hour: **285.453 km** | 48 hour: **428.890 km**

Stone of memory: Apes in the wild have been recorded to count tiger cubs by putting their ears, tails and patting them - and escaping later, only to return and do it again.

Complex communication: Although chimpanzees can't really communicate verbally, they can do it through sign language.

Ethical: Elephants feed and wait for crippled herd member, showing empathy.

Grief: Wild dolphins, which swim encircling from an illness to Ashouke dolphin, learned to tail-walk only from dolphins living in captivity, without human trainers.

Self-awareness: All great apes, dolphins, elephants and magpies recognize their reflection in the mirror, if they see anything unusual they try to rub it/ remove it.

Counting: Chimpanzees have similar basic arithmetic, mental, rote verbal skills (adding up) as humans.

Long term memory: Clark's nutcracker remember for at least half year where they put seeds - and they eat 5 thousand caches in a 15-mile area.

Self-repair and construction: Ravens use stones to crack eggs, sometimes immobilizing an egg with a bigger stone and hitting it with a smaller one.

Source: www.infographic.com

6.

Infografía Cual es la diferencia. Recuperado de: <http://www.google.com>

50 AÑOS DE MAFALDA

Este 29 de septiembre se cumple medio siglo de la creación de la tira cómica de Mafalda, una niña de seis años que hizo reflexionar a millones de personas sobre la humanidad y la paz en el mundo. Aquí la recordamos.

SU CREADOR
Joaquín Salvador Lavado Tejón, "Quino"
 Nació el 17 de julio de 1932
 Originario de Mendoza, Argentina
 Pensador y humorista gráfico

FECHAS CLAVE

- 29 de septiembre de 1964: Primera aparición de Mafalda en la tira cómica de un semanario.
- 9 de marzo de 1965: Mafalda se publica por primera vez en un periódico.
- Diciembre de 1966: Se publica el primer libro de Mafalda con 5 mil ejemplares.
- 22 de diciembre de 1967: Se interrumpe la tira por el cierre del diario Mundo.
- 25 de junio de 1973: Quino decide no dibujar más tiras de Mafalda.



EL LEGADO DE MAFALDA

- 9 años duró la tira cómica
- 26 idiomas
- 206 libros
- 104 capítulos en dibujos animados
- 3 periódicos, revistas y semanarios

¿QUIÉN ES MAFALDA?
 Una niña de clase media
 Nació en Argentina
 Tiene 6 años
 Es inteligente,
 amante de la justicia
 y la paz mundial

Le gustan

- Los Beatles
- La democracia
- Los derechos de los niños
- Las panquecas (hot cakes)

Odia

- La sopa
- A James Bond
- Las armas
- La guerra

PERSONAJES DE LA TIRA CÓMICA



Papá
Empleado de oficina que fomenta el ahorro familiar. Surge el 29 de septiembre de 1964.



Raquel (madre)
Ama de casa preocupada por el hogar. Surge el 6 de octubre de 1964.



Felipe (amigo mayor)
El soñador. Surge el 2 de junio de 1968.



Manolito (amigo)
Ambicioso y materialista. Surge el 25 de marzo de 1965.



Susanita (amiga)
Prejuciosa y tradicionalista. Surge el 6 de junio de 1965.



Guille (hermano pequeño)
Inocente y tierno. Surge el 2 de junio de 1968.



Libertad (amiga más pequeña)
Socialista convencida. Surge el 15 de febrero de 1970.



Miguelito (amigo más pequeño)
Ingente pero "el centro del mundo". Surge en 1966.

Fuentes: quino.com, el album.org, foto.gobierno.ark, saberes.cultura, Investigadora y Redactora: Ana Zúñiga Martínez Díaz. Edición: Mónica L. Zúñiga Pacheco. Arte y Diseño: Alberto Mora Consultoría.

7.

Infografía Mafalda. Recuperado de: <http://www.google.com>

VIDA SEDENTARIA

Hace 10.000 años se desarrolló un proceso llamado revolución neolítica. Los seres humanos comenzaron a domesticar las plantas e iniciar la agricultura. Este proceso tomó miles de años de observación y aprendizaje. Los niños y mujeres veían que de las semillas caídas de las plantas o los desechos de sus alimentos, volvían a nacer nuevas plantas. A partir del Neolítico, hombres y mujeres pasaron de ser nómadas a sedentarios. También comenzó el cultivo de la tierra y la domesticación de animales. Las personas trabajaron de manera conjunta e implementaron la división de tareas según el sexo, la fuerza y la edad.

LA VIVIENDA
Se construían siguiendo los cursos de agua y cerca de los campos fértiles. Se utilizaba madera, paja y caña.

LA AGRICULTURA
Permitió liberarse de la dependencia de recursos naturales, ya que con el tiempo se logró cosechar más de lo que se consumía.

LA CERÁMICA
Surgió como una nueva tecnología.

Vasos campaniformes originarios de España. Vajilla neolítica. Vajilla de Polioxia.

LA AGRICULTURA
Con la ayuda de una roca plana y otra redondeada molían los granos.

LA AGRICULTURA
La agricultura provocó grandes transformaciones en la sociedad para empezar se produjo la sedentarización, cuando el hombre comienza a vivir en un lugar fijo.

FABRICACIÓN DE UNA VASILLA

- 1 Con barro, se hacía una bola de arcilla que, estirada, se usaba para hacer tiras.
- 2 Las tiras iban en forma circular una sobre otra. Luego, eran unidas.
- 3 Cuando la arcilla estaba dura se frotaba con un trapo para que quedara lisa.

PRINCIPALES ANIMALES DOMESTICADOS

Vaca, Cerdo, Oveja, Perro, Cabra, Caballo.

LOS TEJIDOS
Fueron facilitados por la materia prima obtenida de los ovinos domesticados y de las plantas cosechadas.

LA VIVIENDA
Se construían siguiendo los cursos de agua y cerca de los campos fértiles. Se utilizaba madera, paja y caña.

LA AGRICULTURA
Permitió liberarse de la dependencia de recursos naturales, ya que con el tiempo se logró cosechar más de lo que se consumía.

LA CERÁMICA
Surgió como una nueva tecnología.

Vasos campaniformes originarios de España. Vajilla neolítica. Vajilla de Polioxia.

FABRICACIÓN DE UNA VASILLA

- 1 Con barro, se hacía una bola de arcilla que, estirada, se usaba para hacer tiras.
- 2 Las tiras iban en forma circular una sobre otra. Luego, eran unidas.
- 3 Cuando la arcilla estaba dura se frotaba con un trapo para que quedara lisa.

8.

Infografía Vida sedentaria. Recuperado de: <http://www.google.com>



9.

Infografía Organización política y social. Recuperado de: <http://www.google.com>

EL INGENIOSO HIDALGO DON QUIJOTE DE LA MANCHA.

Primera novela moderna y primera política. Es una de las obras más importantes de la literatura universal. Obra más traducida después de La Biblia.
AUTOR: Miguel de Cervantes Saavedra.

CONSTA DE DOS PARTES

- El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha, publicada en 1605. Consta de 52 capítulos. En ella se narra la vida del protagonista.
- El ingenioso caballero Don Quijote de la Mancha, publicada en 1615. Consta de 74 capítulos. En ella se narra la tercera salida.

DIFERENCIAS PRINCIPALES

PRIMERA PARTE	SEGUNDA PARTE
Problema honor (Betta Social).	Problemas de la urbano (económico).
Todo son desfilas y peleas.	Algunos son objeto de burla, hay algunas victorias.
Aventuras más sucesivas.	Algunas trágicas y con más sufrimiento.
Don Quijote trasciende la realidad.	Los demás personajes se conforman a la realidad.

PERSONAJES

Se han contado con más personajes en la obra, ofreciendo un perfil representativo de la sociedad de la época, ya que normalmente lo hacía por medio de su lenguaje y conducta.

TIEMPO Y ESPACIO

Desde el comienzo se descubre que, a diferencia de los libros de caballerías, los hechos temporales en época reciente. El Quijote transcurre en un tiempo cercano. La cronología interna mantiene siempre un orden lineal acorde con la cronología de los hechos de la historia.

El espacio, también diferente, es el de los caballerías, localizados temporalmente en épocas remotas. El Quijote transcurre en un tiempo cercano. La cronología interna mantiene siempre un orden lineal acorde con la cronología de los hechos de la historia.

PERSONAJES PRINCIPALES Y MÁS INTERESANTES:

- DON QUIJOTE:** Hidalgo pobre que busca el bien y la justicia. Para ello intenta vivir su vida como un caballero de sus novelas, así que no se detiene ante nada. Su misión trasciende, pero así no se desanima. Representa al personaje idealista.
- SANCHO PANZA:** Campesino vulgar que se pretende ser el lado práctico de las cosas. Su personalidad es irremediablemente que se le presenta el mundo, bromas y agudezas, pero también es bondadoso y confiado. Representa al personaje realista.
- DON QUIJOTE y SANCHO PANZA:** Aparecen perfectamente individualizados, son totalmente opuestos entre sí, y se presentan en continua evolución durante toda la novela. Esta evolución viene dada por la influencia del uno en el otro. Por eso al principio la relación no es muy estable, pero poco a poco se va estabilizando hasta llegar a un alto nivel de fidelidad.

TEMA:

El tema principal, presente en todos los pasajes de la novela, es el enfrentamiento entre la locura y la razón, entre la fantasía y la realidad. Así, Cervantes consigue mostrar la realidad desde diversos puntos de vista y no solo desde un punto objetivo. Del tema principal surgen otros secundarios tales como: el amor, la literatura y la vida, la libertad, y la crítica literaria.

CIUDADANÍA: Algunas interpretaciones de la locura del Quijote afirman que Don Quijote es realidad no está loco, sino que frige estallo, que juega a ser un caballero y transforma la realidad conscientemente para adecuarla a su ficción caballeresca.

ANA SANTOS OCAÑA - 1º BACH CCNN.

10.

Infografía Don Quijote de la mancha. Recuperado de: <http://www.google.com>

Oso polar

1 Ficha técnica

Nombres: Oso polar, Oso blanco, Nanuc
Se alimentan de: Carne
Son: Mamíferos
Tienen: 2 crías máximo
Periodo de embarazo: de 6,5 a 9 meses
medio ambiente: Polo Norte

2 Datos físicos

Pelaje: blanco-amarillo que les ayuda a confundirse contra el fondo cuando se acercan a sus presas.
Garras: similares a las de los felinos, adaptación que les permite aferrar a la presa que trata de escapar.

Peso: Los osos polares llegan a pesar de 150 a 500 kilogramos (son muy pesados) tomando en cuenta que su peso varía de 30 a 40 kilos.
Tamaño: Estos osos son muy altos, llegando a medir más de 2 metros y medio de altura cuando están de pie.

3 Hábitat natural

Vive en el Círculo polar ártico, (la parte azul del globo), es uno de los lugares más fríos del planeta.
 Su hábitat principal son los campos de hielo marino anual cerca de las costas, donde su alimento es abundante.

4 Alimentación

Los osos polares se alimentan de carne, principalmente de focas; en verano, se alimentan de raíces bayas y peces. Cuando hay escases de comida la madre se nutre de la grasa que ha acumulado en su cuerpo durante el invierno, mientras que los cachorros se alimentan de la leche materna.

La principal fuente de alimento de los osos son las focas y los peces que logra cazar durante el invierno, cuando su comida es más abundante.

5 Datos curiosos

- Los osos polares son mamíferos marinos. Debido a que pasan la misma cantidad tiempo tanto en el hielo y el agua como en la tierra.
- El pelaje de los osos polares no es blanco. Cada tira de pelo es completamente transparente con un canal hueco en el centro. Los osos se ven blancos debido a que ese canal hueco se abre y refleja la luz, tal como lo hace el hielo y la nieve.

11.

Infografía Oso polar. Recuperado de: <http://www.google.com>

Conocimiento del medio natural, social y cultural

La gran capacidad olfativa de algunos animales

"El olor: una guía para sitios adecuados donde anidar o poner huevos, un grito de alerta, un toque de clarín que anuncia (...), el dato para evitar una emboscada, un mapa para volver a casa." Diane Ackerman, *ensueño, polvo y suturadas* estábamos.

Los animales utilizan su olfato para...

- Orientarse:** Dejan rastros de olor para volver al nido...
- Alimentarse:** Huelen a sus presas...
- Aparearse:** Captan el olor de las hembras en celo...
- Defenderse:** Se alejan de sus depredadores al olerlos...

¿SABIAS QUE...?

- ...el salmón puede oler las aguas distantes donde nació y hacia las que debe nadar para desovar?
- ...las ardillas descubren mediante el olfato nueces que han enterrado meses antes?
- ...las hormigas identifican a sus compañeras de colonia por su olor? Si alguna entra en un hormiguero sin tener un olor coincidente, será atacada.

Las moléculas odoríferas son detectadas por el macho a 20.000 m

Mosca (insecto)

Perro (mamífero)

Oso polar (mamífero)

Serpiente (reptil)

Receptores olfativos

- Insectos (invertebrados):** Los receptores olfativos suelen situarse en las antenas.
- Vertebrados:** Los receptores olfativos están situados en las cavidades nasales.

Su olfato es útil para el hombre

- Fiscalía de personas
- Detección de drogas ocultas o explosivos

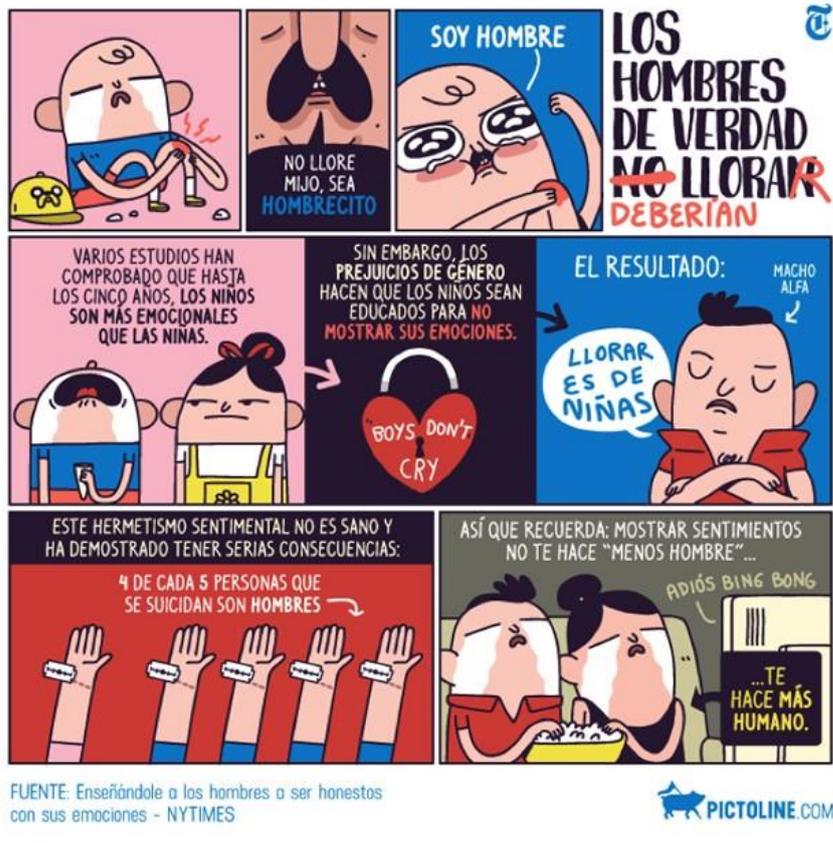
Las moléculas odoríferas son atraídas por la lengua de la serpiente hacia el interior de su órgano olfativo, captando así el olor de sus presas.

Las moléculas odoríferas de la foca son detectadas por el oso polar que llega a localizar a su presa a mil metros de distancia.

12.

Infografía La gran capacidad olfativa de algunos animales. Recuperado de:

<http://www.google.com>



15.

Infografía Los hombres de verdad deberían llorar. Recuperado de:

<http://www.google.com>



16.

Infografía 5 verdades sobre el tamaño de las infografías. Recuperado de:

<http://www.google.com>



17.

Infografía Las tic en el aula. Recuperado de: <http://www.google.com>

En esta antigua orden de la Fuerza devotos del lado oscuro, el Sith practica odio, el egoísmo y la codicia. Destacados por sus sables de luz rojo, vestimenta negra, y al uso de sus sentimientos agresivos, los Sith tienen en mente el poder a toda costa. El malvado Darth Sidious, junto con su aprendiz Darth Vader, logró su objetivo Sith de conquistar la galaxia después de un milenio de conspirar.

SITH VS JEDI

Nobles, protectores unificados por su capacidad para aprovechar el poder de la Fuerza. Los integrantes de la Orden Jedi fueron los guardianes de la paz y la justicia en la República Galáctica. La era de los Jedi acabaría debido a un vil complot por el Lord Sith Darth Sidious. El Jedi sirvió a la República durante más de mil generaciones, actuando como fuerzas de paz.



COME TO THE DARK SIDE

MAY THE FORCE BE WITH YOU

ARMAS

10



- Force Lightning
- Force Push
- Lightsaber
- Force Choke

9



- Jedi Mind Trick
- Force Push
- Lightsaber Pike
- Darksaber
- Lightsaber

HERRAMIENTAS

10



Holocron

9



Holocron
Jedi Breathing Device

VEHÍCULOS

10



Sith Infiltrator



Sith Speeder

9



Crucible



Jedi Starfighter



Jedi T-6 Shuttle

RECURSOS

10

Kyber Crystal

9

Kyber Crystal

DROIDS

10



Sith Probe Droid

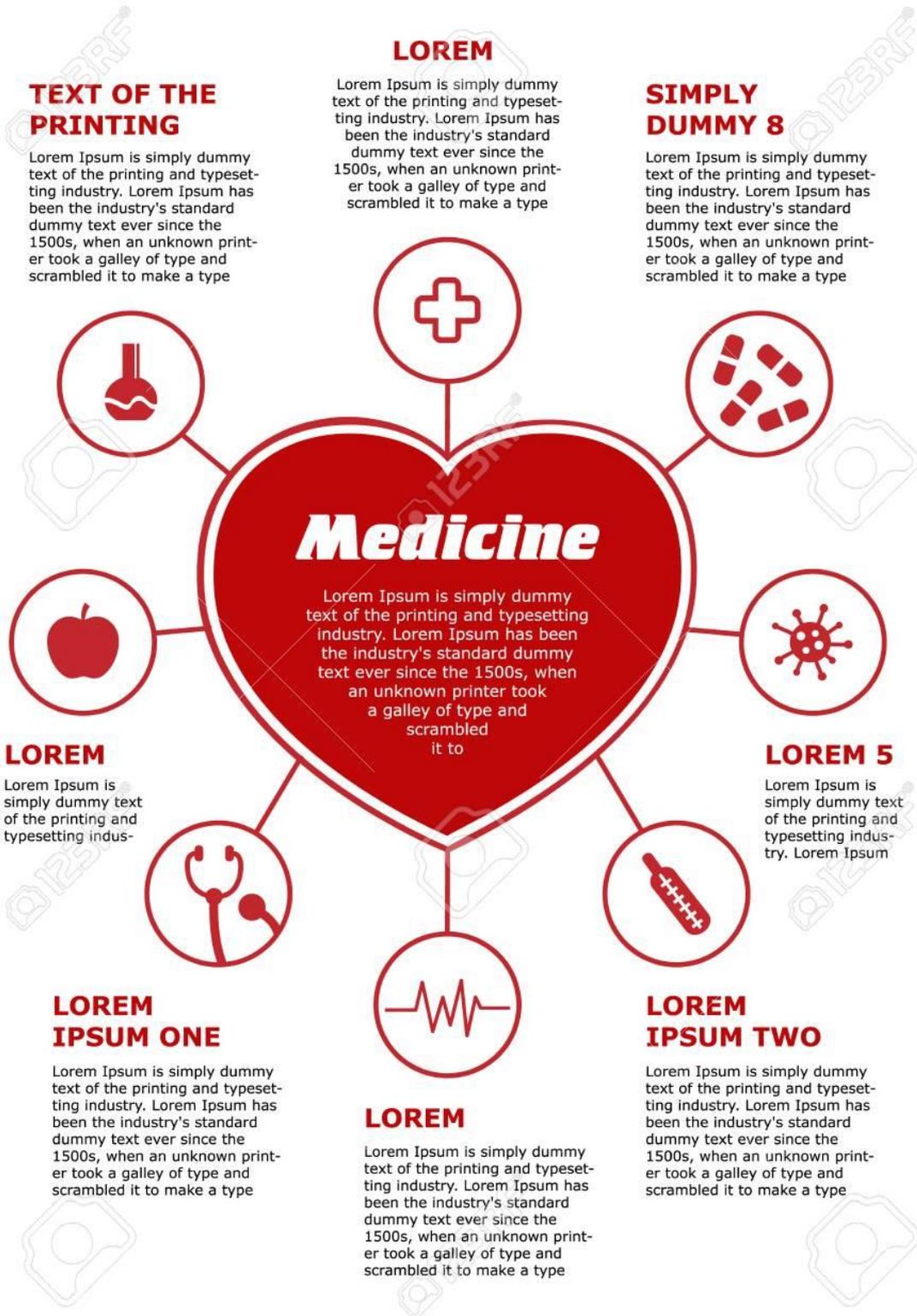
9



Crime Scene Analysis Droid

18.

Infografía Sith Vs Jedi. Recuperado de: <http://www.google.com>



19.

Infografía Medicina. Recuperado de: <http://www.google.com>



20.

Infografía Línea de tiempo. Recuperado de: <http://www.google.com>

Anexo B.

Fotografías desarrollo sesión

Paso 1: Distribución de estudiantes y aula.



Paso 2: Acercamiento al tema / Muestra gráfica.



Paso 3: Desarrollo de lectura y explicación. (Clase de historia habitual)



Paso 4: Desarrollo actividad.



Paso 5: Puesta en común.



Paso 6: Coevaluación.

