

**INFORME FINAL DE SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIA EDUCATIVA:  
MODELAR Y NARRAR, EL ARTE COMO EJE INTEGRADOR DE  
APRENDIZAJES EN UN PROYECTO DE AULA**

**Acevedo Zapata Lina María  
Díaz Chaves Gloria Jeanneth  
Sánchez Ballesteros Sandra Liliana**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL UPN  
DEPARTAMENTO DE PSICOPEDAGOGÍA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA  
BOGOTÁ  
2020**

**INFORME FINAL DE SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIA EDUCATIVA:  
MODELAR Y NARRAR, EL ARTE COMO EJE INTEGRADOR DE  
APRENDIZAJES EN UN PROYECTO DE AULA**

**Acevedo Zapata Lina María  
Díaz Chaves Gloria Jeanneth  
Sánchez Ballesteros Sandra Liliana**

**CEPEDA RODRÍGUEZ CÉSAR AUGUSTO  
Director**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL UPN  
DEPARTAMENTO DE PSICOPEDAGOGÍA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA  
BOGOTÁ  
2020**

## **AGRADECIMIENTOS**

Muchas palabras faltarían para agradecer a Dios, a nuestras familias, a los docentes que participaron con tanto amor y entrega en nuestro proceso de formación, a quienes hicieron posible la oportunidad de continuar con nuestro sueño de profesionalización; de manera muy especial a la docente Sandra Eugenia Naranjo quien siempre apostó por nosotros. A nuestros compañeros docentes, a quienes cada día admiramos por su vocación y compromiso, y al igual que nosotros tuvieron que sortear muchos obstáculos para poder llegar a la meta. A nuestros niños y niñas que son la razón de ser de nuestra profesión; ya que ellos serán los beneficiados de nuestro conocimiento.

## TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	5
1. FINALIDAD DE LA EXPERIENCIA EDUCATIVA .....	7
1.1. PREGUNTAS ORIENTADORAS .....	9
1.2. OBJETIVOS .....	9
1.2.1. Objetivo general .....	10
1.2.2. Objetivos específicos.....	10
2. CONTEXTO DE LA EXPERIENCIA EDUCATIVA .....	11
3. RELATO DESCRIPTIVO DE LA EXPERIENCIA EDUCATIVA .....	15
3.1. ETAPA 1: LO QUE SABEMOS.....	18
3.2. ETAPA 2: LO QUE APRENDEMOS .....	20
3.3. ETAPA 3: LO QUE MODELAMOS .....	22
3.4. ETAPA 4: LO QUE NARRAMOS .....	25
4. CATEGORIZACIÓN.....	28
5. RESULTADOS .....	33
6. CONCLUSIONES.....	36
REFERENCIAS TEXTUALES .....	40

## ÍNDICE DE IMÁGENES

<b>Imagen 1. Ubicación de la IED Julio Garavito Armero, sede A .....</b>	<b>11</b>
<b>Imagen 2. . Población estudiantil del Colegio Julio Garavito Armero .....</b>	<b>13</b>
<b>Imagen 3. Población grado 204 .....</b>	<b>14</b>
<b>Imagen 4. Tela de araña.....</b>	<b>20</b>
<b>Imagen 5. Uso de materiales en el aula.....</b>	<b>21</b>
<b>Imagen 6. Personajes creados.....</b>	<b>23</b>

## INTRODUCCIÓN

Todo proceso de aprendizaje está basado en experiencias significativa que permiten de una u otra manera, cualificar los procesos y aportar estrategias en la labor docente. Hablar de las experiencias que cada docente desarrolla en el aula, permite la motivación a otros colegas; que buscan día a día mejorar sus procesos dentro esta y mejorar sus prácticas pedagógicas. De lo observado en dichas experiencias, los docentes desarrollan habilidades profesionales para determinar, cuáles de esas prácticas funcionan o no en el desarrollo de competencias y habilidades de los estudiantes de cada nivel escolar.

En este documento se presenta la sistematización de experiencia educativa, como trabajo de grado en la Licenciatura en Educación Básica Primaria de la Universidad Pedagógica Nacional, y desde la línea de profundización en educación artística; en torno al proyecto institucional **“El arte como eje integrador de aprendizajes a partir de proyectos de aula”**; proyecto que surgió de la necesidad de optimizar el tiempo y los espacios de aprendizaje en el aula, donde estos fueran aprovechados para fortalecer la convivencia y las relaciones interpersonales de los estudiantes; así como fortalecer sus habilidades cognitivas, motrices y comunicativas.

Es precisamente en la práctica docente, en la que se buscan diariamente estrategias educativas y pedagógicas para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. En el proyecto en mención, se pretendió integrar algunos temas del currículo y del plan de estudios del aula, en torno a conceptos en común; integrándolos a procesos lúdicos y artísticos como la danza, el teatro, las artes plásticas y visuales; además, articular recursos y herramientas para el desarrollo formativo de los estudiantes.

El proyecto educativo se ha llevado a cabo desde el año 2016, con estudiantes y docentes de los grados primero, segundo y tercero de la jornada tarde: cursos 104, 204, 304 y 504;

pertenecientes a la sede A de la IED Julio Garavito Armero, con la participación de padres de familia y funcionarios de la comunidad.

En la implementación de este proyecto pedagógico **“El arte como eje integrador de aprendizajes a partir de proyectos de aula”** se desarrolló la experiencia educativa, denominada **modelar y narrar** con los estudiante del grado segundo 04, en el año 2020 con el objetivo de aportar y generar verdaderos espacios de aprendizaje desde las artes, así como demostrar el papel fundamental de esta área del saber en el proceso cognitivo de los niños y niñas; ya que las artes permiten la motivación por el aprendizaje de una forma integral.

En esta experiencia educativa: Modelar y narrar, propusimos fortalecer la expresión oral y escrita teniendo en cuenta los elementos de la narración, afianzar temáticas de ciencias naturales como: el entorno, la adaptación y características de los seres vivos; conceptos artísticos como colores primarios y secundarios; además, estimular la creatividad, el trabajo autónomo y colaborativo. En áreas como ética se propuso el fortalecimiento de valores como el respeto, el cuidado, la colaboración, el trabajo autónomo, el respeto por el medio ambiente y los recursos. En el área de español se trabajaron temáticas como elementos de la narración y su estructura, sustantivos, adjetivos, pronombres, verbos; y en el área de matemáticas figuras geométricas. Además, se propuso de igual manera generar espacios de participación, motivación y concentración.

## 1. FINALIDAD DE LA EXPERIENCIA EDUCATIVA

El proyecto institucional **“El arte como eje integrador de aprendizajes a partir de proyectos de aula”**, se sustenta en pequeños proyectos o estrategias; que permiten reconocer las ventajas del arte y los beneficios de articular áreas o temáticas con esta empleando estrategias con las que se pueden realizar procesos de aprendizajes significativos. También ha permitido optimizar el tiempo para desarrollar los planes de estudio, ya que en muchos casos son muy extensos y no permiten abarcar todas las temáticas propuestas en los periodos académicos, estrategia que, a su vez, permite el desarrollo de habilidades y competencias en los estudiantes de manera integral.

Por otra parte, el proyecto institucional **“El arte como eje articulador de aprendizajes a partir de proyectos de aula ”** permite que el docente disfrute de los procesos tanto como los estudiantes, ya que los ambientes del aula se transforman en verdaderos espacios de aprendizaje y motivación; que contribuyen al bienestar y la sana convivencia en el aula; mejorando la concentración, la participación y la comunicación de los estudiantes en el desarrollo de las actividades y en el cumplimiento de tareas y trabajos. Este proyecto también permite articular las actividades de los proyectos transversales de la Institución con las temáticas y planes de estudio, permitiendo un aprendizaje significativo; Aprovechando al máximo; la creatividad, las habilidades de los estudiantes y los recursos del entorno.

La gran finalidad de la educación debería ser, tal como se deduce del currículo, un desarrollo integral y global del alumnado que lo prepare para su integración absoluta en la sociedad actual y futura. Para lograr este gran objetivo, el currículo vigente se despliega a partir de las competencias en etapas de la educación primaria y secundaria (Alsina y Giráldez, 2012, p. 85).

Entre otros, el proyecto ha permitido articular, el proyecto transversal Píleo Proyecto Institucional de Lectura, Escritura y Oralidad; desde el área de artes, fomentando la

participación de estudiantes en puestas en escena, actividades de artes visuales y plásticas; también se han involucrado en su desarrollo, actividades que permiten mejorar la expresión, oral y escrita mediante actividades artísticas que implican la música, el canto y el teatro; entre otras actividades de diferentes áreas, lo que ha permitido que el arte sea el eje articulador del aprendizaje, como se plantea en el proyecto institucional. Actividades que se caracterizan por la participación de todos los miembros de la Institución educativa, permitiendo el desarrollo de habilidades comunicativas y verdaderos espacios de aprendizaje cooperativo y colaborativo.

Por otra parte, con este proyecto no se pretende que el docente, tenga que ser específicamente un maestro de las artes; este permite que el docente se vincule a estas experiencias como facilitador de los procesos. Lo más importante es enfocar el aprendizaje y sacar el mayor provecho de todos los criterios, objetivos y habilidades que se puedan evaluar durante el desarrollo de las estrategias. En este sentido, su objetivo es contribuir al desarrollo de habilidades y competencias artísticas; que son fundamentales para la construcción, reconstrucción y evolución de la sociedad; además permitirles a los docentes flexibilizar su plan de estudios, haciendo de este algo más dinámico y significativo con la participación de varios actores de la comunidad escolar.

Modelar y narrar es una experiencia educativa que se llevó a cabo en el grado segundo, curso 04; entre febrero 05 y marzo 16 del año 2020; la cual permitió contribuir de alguna manera al cumplimiento del objetivo principal del proyecto institucional durante el primer periodo académico; partiendo de unas necesidades específicas detectadas en los procesos de aprendizaje de esta población del grado 204. Experiencia que permitió a los estudiantes compartir, expresar, socializar, crear y participar; acciones que a su vez fueron gratificantes y satisfactorias, tanto para los niños y niñas, como para la docente directora del curso. En cada una de sus etapas la evaluación formativa permitió establecer los objetivos y las estrategias de las nuevas etapas, donde se evidenció progresiva y sistemáticamente el avance en el proceso de aprendizaje; proceso que se caracterizó por su enfoque cualitativo durante el desarrollo, por medio del cual se establecían las necesidades de los estudiantes en los procesos, permitiendo avanzar en cada etapa de manera objetiva y oportuna.



Desde la identificación de las necesidades, la evaluación formativa siempre ha estado presente para determinar estas necesidades en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del grado 204; evaluación y enfoque que permitieron generar las preguntas que orientaron el desarrollo de esta experiencia.

## **1.1. PREGUNTAS ORIENTADORAS**

¿Cómo fortalecer la competencia narrativa oral y escrita en los estudiantes de segundo grado de la IED Julio Garavito Armero?

¿Cómo integrar por medio de actividades artísticas las temáticas de áreas como lengua castellana y ciencias naturales teniendo como eje central las artes?

¿Cómo estimular la concentración, creatividad, motivación y la participación de los estudiantes por medio de actividades artísticas?

¿Cómo motivar a los estudiantes con actividades que contribuyan al cumplimiento y la participación en los trabajos y actividades escolares?

¿Cuáles estrategias pedagógicas y lúdicas implementar que permitan espacios significativos de aprendizaje en el aula?

¿Qué estrategias permiten generar un ambiente de sana convivencia, comunicación asertiva en el aula?

## **1.2. OBJETIVOS**

La aplicación de esta experiencia permitió integrar las temáticas del currículo por medio de las artes plásticas, en este caso, el modelado y a través de ella fortalecer en los estudiantes habilidades académicas, motrices, emocionales y convivenciales; esta estrategia desde el modelado en plastilina permite apoyar procesos de lectura, escritura, oralidad y la aplicación de conceptos básicos de áreas como lengua castellana, ciencias naturales,

matemáticas y artística; permitiendo la aplicación y vivencia de aspectos como la colaboración, la participación, la creatividad y la concentración.

### **1.2.1. Objetivo general**

Generar espacios de aprendizaje significativos por medio de estrategias artísticas y pedagógicas que permitan el fortalecimiento de valores, habilidades comunicativas y cognitivas que contribuyan a al proceso de aprendizaje de los estudiantes del grado 204 de la IED Julio Garavito Armero.

### **1.2.2 Objetivos específicos**

Integrar las áreas y temáticas del currículo mediante actividades de modelado en plastilina que conlleve al aprendizaje significativo.

Fortalecer la narrativa oral por medio de actividades lúdicas que permitan la socialización de conocimientos previos para identificar los saberes en cuanto a la estructura narrativa.

Fortalecer los conocimientos previos mediante talleres que permitan los conocimientos básicos en el modelado de plastilina y aporten al trabajo colaborativo y cooperativo

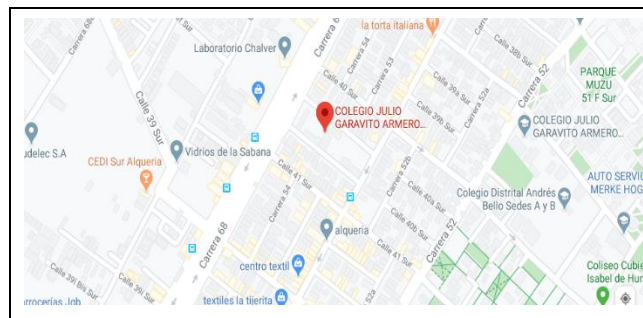
Elaborar historias a partir de un personaje y un contexto donde se identifiquen los elementos y secuencia de la narración aplicando la técnica de modelado en plastilina.

Estimular la concentración, la comunicación asertiva y la sana convivencia por medio de actividades de modelado de plastilina permitiendo que sea satisfactorio el avance en cada etapa de la experiencia.

## 2. CONTEXTO DE LA EXPERIENCIA EDUCATIVA

La IED Julio Garavito Armero, sede A, está ubicada en un sector comercial y de industria textil. Alrededor de la Institución se encuentran comunidades religiosas, comerciales e industriales; además de otros colegios e institutos de formación técnica. El contexto cuenta con parques, salones comunales, zonas residenciales y familiares. Esta institución está ubicada en la localidad 16, de Puente Aranda, Bogotá, entre la carrera 68 y la autopista sur, en el barrio La Alquería (ver imagen 1).

**Imagen 1. Ubicación de la IED Julio Garavito Armero, sede A**



Fuente: Elaboración propia Google maps

El Colegio Julio Garavito Armero es una institución de carácter oficial, que presta el servicio en educación formal, en jornadas mañana y tarde; es de naturaleza mixta y con orientación académica, creada según Resolución de integración 2854 de septiembre 16 de 2002; dependiente de la Secretaria de Educación del Distrito (código Dane 11100114898). La Institución está constituida por dos sedes para bachillerato y una más para preescolar y primaria. En relación con el Proyecto Educativo Institucional (PEI), el Colegio manifiesta lo siguiente:

El PEI del Colegio Julio Garavito, desde esta perspectiva, enuncia su propuesta pedagógica de aprendizaje en su Misión asumiendo la comunicación para el desarrollo humano productivo por procesos y ambientes de aprendizaje autónomo, comprensivo por proyectos. Este será el fundamento educativo y académico del

Colegio, bajo el cual serán definidos sus componentes básicos: tipo de hombre que se quiere formar, tipo de conocimiento que se va a operacionalizar, los apoyos pedagógicos que son necesarios para el proceso de aprendizaje en situación de articulación, las relaciones de los docentes y los estudiantes, tipo de docentes, sistema de promoción, formas de evaluación del aprendizaje y el plan de estudios (2017, p. 14).

En este mismo documento, define su misión en los siguientes términos:

El colegio Julio Garavito Armero es una institución oficial que ofrece educación preescolar, básica y media fortalecida; a partir de procesos pedagógicos y ambientes de aprendizaje que tienen en cuenta la diversidad estudiantil, promoviendo el espíritu emprendedor y el desarrollo de competencias comunicativas y ciudadanas en beneficio del proyecto de vida de sus estudiantes (2017, p. 5).

Y define la visión de la Institución de la siguiente manera:

El colegio Julio Garavito Armero se proyecta como una institución que posibilita a niños y jóvenes a desarrollar sus potencialidades y construir su proyecto de vida desde una formación en valores y el desarrollo de competencias ciudadanas, académicas y de emprendimiento, que les permita trascender dentro de su comunidad (2017, p. 5).

Los estudiantes del Colegio (primaria), en edades entre los 7 y 11 años, provienen de la comunidad del contexto escolar de los barrios Alquería, Muzu, La Fragua, El Tejar y Bosa San José, Son niños de estratos socioeconómicos 1, 2 y 3; algunos de ellos con necesidades educativas especiales; otros estudiantes provienen de Venezuela y algunos más han sido víctimas del conflicto armado (ver imagen 2). Los padres de familia que, de una u otra forma, participan en los procesos formativos de sus hijos son en general, personas que se dedican al reciclaje y a las ventas ambulantes.

**Imagen 2. . Población estudiantil del Colegio Julio Garavito Armero**



Fuente: recuperado de <https://www.redacademica.edu.co/colegios/colegio-julio-garavito-armero-ied>

El grado 204 está conformado por 25 estudiantes en edades comprendidas entre los 6 y 8 años, los cuales pertenecen a estratos socioeconómicos 1,2 y 3 provenientes de varias localidades como: Bosa, Puente Aranda, Tunjuelito, Antonio Nariño y Kennedy; de los 25 estudiantes, 9 son de sexo masculino y 16 de sexo femenino; 3 estudiantes hacen parte de inclusión educativa por discapacidad cognitiva leve. Todos ellos hicieron parte de esta experiencia pedagógica en el aula, sin desconocer el trabajo de su directora de curso Lina María Acevedo Zapata, quien siempre estuvo a cargo de direccionar el proceso y las etapas de aprendizaje; En algunas actividades de esta experiencia participó la docente Ruth Estella Santana, quien es la directora del grado 205 como observadora de la estrategia y contemplando la posibilidad de ponerla en práctica con su grupo al cual dirige.

El grado 204 dónde se llevó a cabo la experiencia se caracteriza por ser un grupo diverso en aspectos culturales, sociales, familiares, cognitivos y académicos, aunque estos aspectos no son factores de etiquetas dentro del aula, si fue muy valioso tenerlos en cuenta para el desarrollo de esta estrategia; ya que se tuvo en cuenta la diversidad del aula, para que el desarrollo fuera flexible a toda la población participante. Aunque los padres de familia no estuvieron directamente involucrados en el desarrollo de la experiencia, su participación fue fundamental en cuanto al aporte de materiales para el desarrollo del proceso. (ver imagen 3)

**Imagen 3. Población grado 204**



Fuente: elaboración propia

### **3. RELATO DESCRIPTIVO DE LA EXPERIENCIA EDUCATIVA**

La experiencia educativa Modelar y narrar, en el marco del proyecto se dio en el área de español, para motivar a los niños en el desarrollo de las actividades. En el proceso, en el curso 04, grado 2° de la experiencia educativa, se les pidió a los niños elaborar una historia y narrarla partiendo de un personaje que ellos imaginaran y crearan.

Se pretendía que los estudiantes narraran de forma oral y escrita, la historia a partir del personaje creado, sin embargo, a pesar del tiempo y los intentos por la docente de mantener la motivación durante la actividad, se pudo notar que a los estudiantes se les dificultaba redactar su historia de manera escrita; más aún cuando en el grado 204 encontramos estudiantes que no llevan un proceso autónomo de lectura y escritura, y necesitan apoyo de nivelación para ello. Algunos estudiantes socializan su historia con muy poca producción textual, sin estructura narrativa; sin embargo, expresaban su historia con más estructura y sentido de forma oral.

A partir de esta observación la docente buscó una estrategia de aprendizaje significativa para los estudiantes, la cual posibilitara la concentración, la motivación, la creatividad y fortaleciera los procesos narrativos, tanto de forma oral como escrita. Se buscó distintas estrategias artísticas que permitieran a los estudiantes producir textos narrativos producto de su imaginación y su creatividad. En torno al proyecto “El arte como eje articulador de aprendizajes”, donde se proponen varias estrategias artísticas posibles que permiten potencializar estas habilidades comunicativas, creativas y narrativas; entre estas, la música, el teatro, manualidades, pintura y modelado; se busca la experiencia que posibilite integrar el fortalecimiento de habilidades e integrar temáticas.

Después de una minuciosa observación e investigación de las posibles estrategias, se aprecia las bondades y posibilidades del moldeado en plastilina, dado que es un material que a los niños les encanta manipular y es muy recomendado para llevar a cabo procesos de

aprendizaje. En esas múltiples indagaciones encontramos algunos referentes que permitieron apoyar teóricamente la experiencia modelando y narrando.

El modelado y el dibujo academicista cobra mucha importancia especialmente para la ciencia, para aclarar dibujos de plantas, animales y objetos. Los textos pueden ayudarnos a comprender con una mayor claridad aquello que las imágenes quieren mostrarnos, sin embargo, el texto jamás podrá remplazar al impacto mental que las imágenes tienen sobre el hombre, en muchas ocasiones incluso, la imagen puede llegar a prescindir del texto, convirtiéndose gracias a este hecho en un medio de comunicación universal que libera al conocimiento de las barreras lingüísticas. En el aula, se debe involucrar al alumno en las actividades de dibujo academicista, en lugar de confinarle un papel pasivo como receptor de información. El dibujo científico academicista, y el modelado ayuda a comprender la realidad científica (...) (Oyarzún1, 2019).

Al reflexionar entorno a las estrategias, que permitieron fortalecer habilidades lingüísticas y comunicativas en el aula; se establecieron principalmente las necesidades de los estudiantes, para poder generar las estrategias necesarias que permitieron el cumplimiento de metas propuestas desde la identificación de la problemática.

Por esta razón se desarrolla la experiencia, Modelar y narrar; con un enfoque cualitativo que se fue desarrollando en un proceso sistémico, adaptándolo en cada etapa a las necesidades y avances de los estudiantes, pretendiendo fortalecer los conocimientos previos, llevándolos a nuevos aprendizajes y retos. Además la estrategia permitió involucrar herramientas artísticas, lúdicas y lingüísticas en todas sus fases o etapas.

La plastilina es un material muy flexible, que permite fortalecer la motricidad fina, la creatividad, la concentración, y a su vez, la manipulación de este material se convierte en una actividad placentera y relajante. Casi siempre a éste material se le da un uso meramente lúdico de manera superficial, desconociendo en muchas ocasiones los aportes que puede brindar en los procesos académicos y pedagógicos.



i) Fomenta la creatividad y la imaginación. Sin duda el beneficio más obvio ya que con la plastilina pueden crear todo tipo de objetos y figuras reales o imaginadas, mezclar los colores y crear sus propios mundos de fantasía y juego. / ii) Desarrolla la motricidad fina. El estirar la plastilina, mezclarla o hacer bolitas con ella son ejercicios que mejoran la fuerza y destreza manual de los niños, lo que les ayudará a más tarde a coger un lápiz y pintar o escribir. / iii) Favorece la concentración. La plastilina ofrece metas a corto y largo plazo (como hacer una figura y construir para ella un pueblo entero), lo que mantiene al niño concentrado mucho tiempo, favoreciendo su posterior concentración cuando tenga que hacer tareas más complejas o aburridas. / iv) Entretiene al niño mucho rato. Los niños pequeños se cansan enseguida de cualquier juego o actividad y hay que estar buscando entretenimiento cada 5 minutos. Frente a eso, la plastilina es un juego con el que pueden estar jugando mínimo 30 minutos, lo que es bueno para ellos y para los agotados papás. / v) Ayuda en el aprendizaje de los colores. Una de las características principales de la plastilina son sus vivos colores y lo mucho que disfrutan los niños mezclándolos y viendo el color resultante. Eso ayuda a los pequeños a aprender los colores, algo que no siempre es sencillo. / vi) Fortalece la autoestima. Ser capaz de hacer una figura con la plastilina y sentirse orgulloso del trabajo hecho mejora la autoestima del niño, especialmente si al acabar le dices lo bien que le ha quedado. / vii) Ayuda al niño a estar tranquilo. La plastilina es una actividad ideal para momentos de estrés o cuando el niño está inquieto y nervioso. Jugar con plastilina obliga a estar concentrado, sentado, quieto y tranquilo, lo que ayuda a calmar al niño y rebajar su estado de nervios. / viii) Mejora el lenguaje. Como cualquier otra actividad, jugar con la plastilina amplía el vocabulario del niño al aprender nuevos conceptos y nuevas palabras según el tema elegido. Por eso es importante que juegues con él y comentéis lo que hacéis y por qué. / ix) Favorece la resolución de problemas. El niño se enfrenta a pequeños dilemas constantemente al tener que decidir cómo hace las patas del caballo o qué colores usa para cada figura. Eso le permite aprender a resolver problemas por sí solo y

buscar soluciones. / x) Fomenta el trabajo en equipo. Si juega con otros niños y familiares a crear un mundo entero de plastilina, les ayuda a trabajar en equipo y colaborar con los demás para 2 / 3 conseguir hacer su mundo (Santillana, 2020).

Dadas las necesidades que se identificaron en cuanto a procesos narrativos y creativos de los estudiantes, se integró en la estrategia como material principal la plastilina para el desarrollo de actividades en la experiencia, dadas sus potencialidades artísticas, lúdicas y pedagógicas ya reconocidas por muchos profesionales investigadores.

La experiencia se desarrolló en dos fases iniciales, la primera que permitió identificar la necesidad de generar experiencias que permitieran a los estudiantes fortalecer su creatividad y con ello contribuir al fortalecimiento de habilidades comunicativas. La segunda fase inicial permitió indagar, buscar y generar estrategias pertinentes para desarrollar este proceso y se diseñó la estrategia para llevar a cabo la experiencia pedagógica en el aula.

Esta experiencia se desarrolló en cuatro etapas: lo que sabemos, lo que aprendemos, lo que modelamos y lo que narramos; las cuales se desarrollaron sistemáticamente mediante diferentes actividades de motivación y ambientación.

### **3.1. ETAPA 1: LO QUE SABEMOS**

En esta etapa inicial se pretende fortalecer la narrativa oral haciendo uso de los elementos que los estudiantes ya conocen, como son: la secuencia y la estructura narrativa, los personajes principales y secundarios, el lugar y tiempo donde se desarrolla la historia, entre otros. Para ello se propuso una actividad lúdica en el aula permitiendo enriquecer los procesos comunicativos. Se da inicio al desarrollo del juego el rey manda motivando a los estudiantes, quienes deben seguir instrucciones para organizarse.

Los estudiantes lograron acomodarse en mesa redonda y establecieron un dialogo basado en sus conocimientos previos, recordaron los elementos importantes de la narración con

algunos interrogantes dirigidos por la docente. Ejemplo: ¿Qué es la narración?, ¿Cuáles son los elementos de la narración? ¿Cómo se organiza la narración? Los niños responden a su manera, hablaron de los personajes, y de los lugares donde se desarrollan las historias, estos son elementos de la narración muy relevantes para ellos en la organización o estructura del cuento. Los estudiantes en su mayoría recordaron el inicio el desarrollo y el final.

La docente dirigió la actividad central de la etapa, haciendo una pequeña reflexión del tema y explicó a los estudiantes lo que deberían realizar, se les indicó que entre todos construirán una historia; les presentó un ovillo de lana para lanzar al azar a un estudiante, quien deberá estar concentrado para poder agregar ideas a la historia en curso. La profesora les indicó que el lugar donde se desarrollará la historia la imaginaran como una tela de araña que se encuentra en las ramas de un árbol, por obvias razones los estudiantes no tuvieron dificultad para proponer el personaje, efectivamente plantearon a la araña como personaje principal; la docente les indicó que podrían invitar a mas personajes si así lo requerían. Se percibió una gran motivación por parte de los estudiantes para iniciar la actividad; los estudiantes preguntan por el título que llevará la historia, se les indicó que el título de la historia lo pondrán al final y a medida que inviten a los personajes

La docente directora del grado 204 dio inicio a la actividad, teniendo el ovillo de lana en la mano y diciendo: *“Había una vez una araña llamada Isabela que no tenía casa porque unas abejas ocuparon el lugar de su antiguo hogar para construir la colmena...”*. Lina lanzó el ovillo de lana a la estudiante Andrea, quien estaba ubicada en frente de ella, continuó la historia: *“La araña Isabela estaba preocupada y triste porque no tenía donde vivir y corría peligro; Andrea le lanzó el ovillo a Sara, quien es un poco tímida y se le dificulta un poco la expresión oral, además que apenas inició su proceso de lectura y escritura con apoyo; sin embargo, a pesar de su timidez aceptó el ovillo con cierta picardía y timidez, respondiendo a la confianza que su compañera Andrea depositaba en ella, y continuó la historia diciendo: “Isabela la araña se subía a todos los arboles pero no encontraba donde hacer su casa...”*, aunque le costó mucho organizar las ideas, lo pudo hacer y se comprendió lo que quería decir. Sara le lanzó el ovillo a Daniela, quien posee

buenas habilidades de expresión oral, así continuó la actividad con la participación de todos los estudiantes. Hubo situaciones muy cómicas, pero nunca salidas del contexto, los estudiantes continuaron motivados hasta el final de la actividad, se pudo notar en los niños mucha confianza para hablar (ver imagen 4).

**Imagen 4. Tela de araña**



Fuente: elaboración propia.

Terminada esta etapa se pudo evidenciar, que esta actividad lúdica permitió que los estudiantes desarrollaran de manera oral una historia siguiendo la secuencia lógica con un inicio, desarrollo y final. A su vez que se experimentó la motivación de principio a fin en la actividad. Esta etapa sirvió para fortalecer los conocimientos previos en cuanto a la estructura de la narración; sin embargo, se requiere continuar con el proceso haciendo uso de herramientas presentes en la etapa dos; por lo tanto, vamos a utilizar estrategias artísticas como el modelado en plastilina.

### **3.2. ETAPA 2: LO QUE APRENDEMOS**

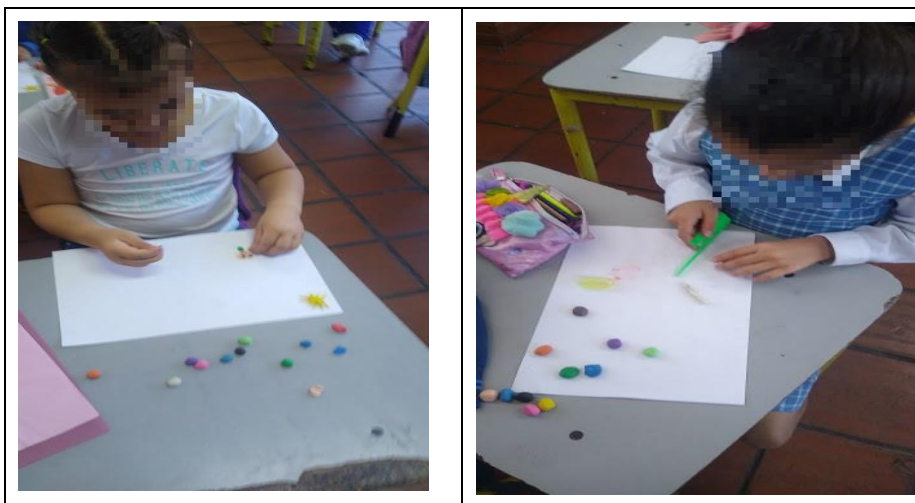
En esta etapa se trabajaron los colores y el taller de modelado básicamente con plastilina. A cada estudiante se le proporcionaron 10 tonos de color enfocándonos en los colores primarios, secundarios y terciarios, el blanco y el negro. Para el taller se observa un video con instrucciones donde todos los estudiantes incluida la docente participan del proceso, el cual se desarrolló en un ambiente muy ameno, donde fue notorio el trabajo colaborativo y cooperativo en los equipos. Con este material se elaboraron formas sólidas geométricas y

figuras planas; además, se pudo apreciar mucha concentración en los estudiantes. A partir de su creatividad lograron alcanzar figuras entretenidas y divertidas; el ambiente facilitó la concentración y el aprendizaje en los estudiantes del grado 204; se evidenció también la participación de algunos niños, que explicaban el proceso a otros y se preocupaban por sus compañeros ayudándolos a orientar su trabajo.

Durante el trabajo en equipos se reflexionó sobre la importancia de mantener una buena comunicación y compartir con los demás para lograr un ambiente agradable; así mismo se hizo énfasis en el cuidado, aprovechamiento de los materiales de trabajo y los recursos.

(ver imagen 5) De igual forma, pusieron en práctica las reglas del salón; entre ellas dejar el espacio de trabajo limpio, evitar el ruido excesivo, respetar el trabajo de otros y mantener un ambiente de ayuda y cordialidad. Durante la actividad; se ambientó el espacio con música clásica y relajante para estimular la concentración y la creatividad, los estudiantes, manifestaron que nunca habían trabajado *tan chévere*; e indicaron que música les gustó mucho. En las actividades la mayoría de los estudiantes cumplieron con el material solicitado, algunos intercambiaron y compartieron los recursos para facilitar el trabajo de otros.

**Imagen 5. Uso de materiales en el aula**



Fuente: elaboración propia.

De esta manera los estudiantes en esta etapa han fortalecido habilidades frente al modelado de formas básicas en plastilina y aprovechar al máximo las actividades de la siguiente etapa; *Lo que modelamos*.

### **3.3. ETAPA 3: LO QUE MODELAMOS**

Esta etapa se tornó como una de las más significativas de este proceso. Los niños desarrollaron historias alrededor de unos personajes que ellos construyeron producto de su imaginación y haciendo uso de su creatividad. Mediante la elaboración de su personaje en plastilina crearon su propia historia y agregando cada vez más elementos de la narración; teniendo en cuenta la forma, el tamaño, las características específicas de cada personaje para la construcción de la historia, sin omitir la secuencia de la narración.

En esta etapa se observó la participación, la concentración y la puesta en marcha de la creatividad de cada estudiante, para ello se les entregó el material como hojas blancas y plastilina, se indicó a los estudiantes comenzar la actividad sin límite de tiempo. A medida que los niños trabajaban la docente retroalimentaba el proceso y a la vez hacia su registro fílmico y fotográfico, siendo este un ambiente muy significativo. Se pudo notar de manera especial cómo los estudiantes lo hacían de forma meticulosa, cuidando todos los detalles. La docente siguió su observación de manera silenciosa sin interrumpir, fue un espacio muy tranquilo y de mucha concentración; cada estudiante muy inmerso en su proceso y atento a elaborar el mejor trabajo, *“me invadía la curiosidad de saber qué estaban creando, en esa apreciación observé serpientes con formas extrañas, caracoles, zanahorias, una sirena que a su vez tenía un par de alas, gusanos felices, príncipes, y princesas; a veces parecía tan obvia la historia y el contexto que crearían”* (ver imagen 6).

**Imagen 6. Personajes creados**



Fuente: elaboración propia.

La elaboración y modelado de estas figuras les dio la posibilidad de ampliar su imaginación y creatividad, en algunos casos realizaron varios intentos creando uno y otro hasta llegar a su personaje ideal, a partir de este momento en la estructura narrativa ya se evidenciaba el inicio de la historia; este ya era el primer avance importante para crear una adecuada estructura narrativa.

Después de elaborar el personaje principal de la historia, la docente les pidió a los estudiantes que por un momento pensarán en el nombre o rol que tendría éste, así mismo, asignar un contexto donde se desarrollaría los hechos. Los estudiantes realizaron castillos, playas, jardines, bosques, mares, entre otros paisajes y espacios que iban creando (ver imagen 7)

Imagen 7: Algunos lugares



Fuente: elaboración propia

En uno de los trabajos realizados se pudo evidenciar que una estudiante representó la historia ya conocida como “*Ricitos de oro*” (ver imagen 8)

**Imagen 8: “Ricitos de oro”**



Fuente: elaboración propia

Se toma el trabajo de esta estudiante quien se inspiró en la ya reconocida “*Ricitos de oro*” (imagen 8) siendo un reflejo de lo que va resultando con los demás estudiantes del grupo 204. Donde se perciben los personajes y la ubicación estratégica de algunos del paisaje. La



estudiante optó por complementar su obra con lápices de colores, causando expectativa en lo que narraría a partir de este contexto.

El desarrollo de esta etapa fue positiva, ya que fueron notorios los avances y el fortalecimiento de los conocimientos en la narración. Para avanzar en este proceso se hace necesario complementar esta etapa con otra fase donde los niños podrán narrar sus historias y fortalecer la expresión oral y escrita.

### **3.4 ETAPA 4: LO QUE NARRAMOS**

En esta etapa se propuso a los estudiantes narrar su historia de manera voluntaria, levantaron la mano para indicar que estaban listos; en ese momento lo hicieron 9 de 25 estudiantes; particularmente los que siempre participan en otras actividades. Narraron sus historias con una estructura ordenada y sistemática, enriqueciendo su vocabulario con expresiones nuevas y modulando el lenguaje. Al mismo tiempo que narraban, apreciaban su obra de arte en plastilina; cada vez que un estudiante participaba los demás se motivaban para contar sus propias historias; algunos estudiantes narraban de manera más breve y otros con más detalles, sin descuidar la secuencia narrativa. Por esta razón fue necesario ampliar el tiempo para que todos pudieran participar; el 100% de los estudiantes socializó su historia de manera organizada de donde surgieron historias, sucesos, contextos y roles muy interesantes, nuevas historias inéditas. Un ejemplo de ellas fue la que realizó un estudiante quien se caracterizó por haber iniciado el grado segundo sin saber leer, ni escribir; sin embargo, en su proceso narrativo sobresalió al emplear buen vocabulario y fluidez verbal; causando admiración por parte de sus compañeros. El nombre de su historia fue: *“El caracol sin miedo”* (ver imagen 9) El estudiante construyó su caracol de forma muy cuidadosa, mostro inspiración en la narración oral; para pasar luego a la narración escrita. Esta estrategia facilitó el proceso de escritura teniendo en cuenta los elementos de la narración.

El estudiante narró su historia donde hablaba de un chico que vivía muy triste encerrado en su casa con sus hermanos, y que una vez quiso salir a pensar en su jardín, estando en el pasto encontró un caracol; Todos los días salía y se hizo amigo del caracol hasta que

encontró más caracoles con los cuales formo un grupo más amplio de amigos. Todos los días salía a jugar con ellos hasta la hora que su madre lo llamaba a comer y el chico nunca estuvo más solo. Aunque fue una narración corta fue un gran avance para el estudiante para fortalecer su autoestima y su interés por el estudio.

**Imagen 9: historia, El caracol sin miedo1**

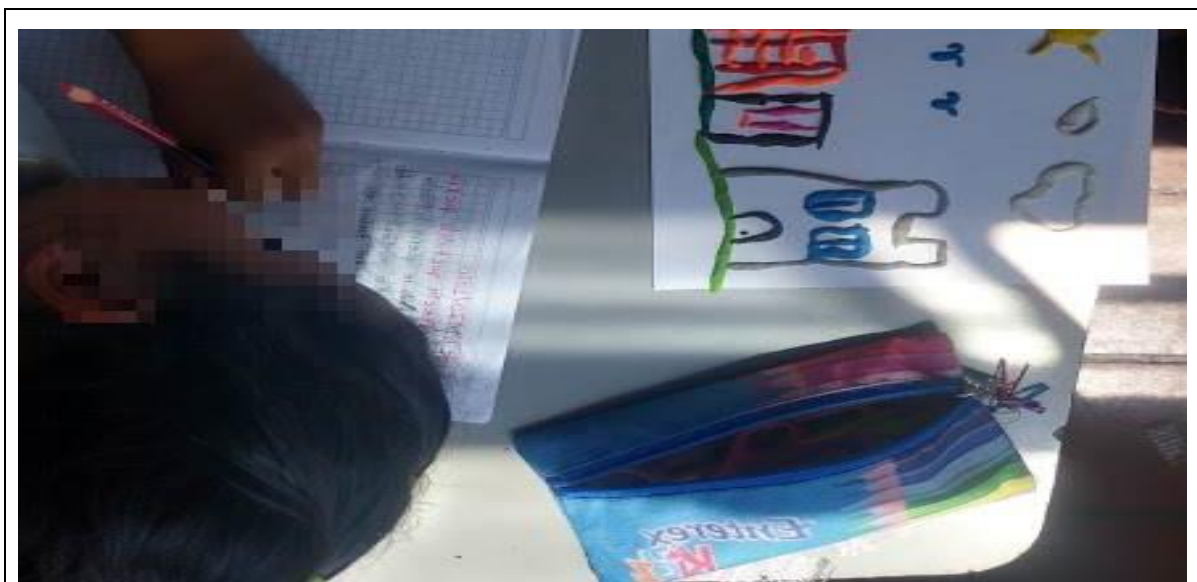


Fuente: elaboración propia.

Después de la actividad oral la docente indicó a sus estudiantes plasmar su historia de forma escrita, respetando los detalles que utilizaron en la narración oral dentro de sus posibilidades gramaticales y sus conocimientos adquiridos; ya que para ellos no es importante cuidar aspectos como la ortografía; simplemente plasmar sus ideas lo mejor posible. Es el caso de una estudiante, quien se ha destacado por su participación en clase, se le nota el amor y el interés por su proceso de aprendizaje; nos compartió su historia titulada *La princesa que vivía en un hermoso castillo* se trataba de una niña muy consentida que siempre hacia pataleta y su padre la castigaba sin dejarla ir a jugar a su parque, ella se

portaba mal y hacia quedar mal a sus padres en todos los eventos; hasta que un día hizo tanta pataleta que su papá mandó a derribar el parque, la princesa suplica a su padre para que no lo hiciera y que a cambio, promete ser buena hija y ser muy estudiosa, su padre le dio la oportunidad. La historia fué plasmada en su cuaderno de manera muy coherente y ordenada (ver imagen 10).

**Imagen 10: Proceso de escritura 1**



Fuente: elaboración propia.

En esta cuarta etapa se dio por terminada la experiencia, que fue articulada a otros procesos dentro del proyecto educativo *“El arte como eje integrador de aprendizajes a partir de proyectos de aula”*, dejando muchos aportes en este proceso con esta actividad. Los estudiantes mejoraron la participación en la clase, aplicaron el tema de sustantivos y adjetivos, y la estructura de la narración, con lo cual se pudieron constatar avances en el desarrollo de la competencia oral y escrita. La actividad arrojó resultados positivos en cuanto a la motivación, participación y articulación de conocimientos; y reafirmo la importancia de estrategias pedagógicas articuladas a la educación artística.

El proyecto institucional también se ha implementado articulando la danza, la música y el teatro en el aula para desarrollar conocimientos; además del área de español, en áreas como las matemáticas, la ética y los valores; las ciencias sociales y las ciencias naturales y lengua castellana.

#### 4. CATEGORIZACIÓN

El proyecto institucional “*El arte como eje integrador de aprendizajes a partir de proyectos de aula*”, del colegio Julio Garavito Armero, y la experiencia educativa desarrollada para implementarlo en el curso 04, grado 2°, denominada **Modelando y Narrando**, se sustentan en teorías necesarias y conceptuales pertinentes a la optimización de la labor pedagógica en el aula, que aportan a la consolidación integral de proyectos educativos institucionales.

El Ministerio de Educación Nacional fundamenta la educación artística como área fundamental del currículo y la expone como facilitadora de aprendizajes y como generadora de competencias personales y sociales, y expone el concepto de la educación en artes.

Corresponde al manejo tradicional, que generalmente ofrece la enseñanza de técnicas y lenguajes particulares, en el sentido clásico, de Música, Artes Plásticas y Visuales, Artes Escénicas, y Danza. En un sondeo realizado en 1994 con 690 estudiantes en el Liceo Marco Fidel Suárez de Medellín, acerca de la orientación vocacional, la mayoría de los estudiantes aspira a estudiar, por orden de interés: artes plásticas (dibujo y pintura), música (interpretación instrumental) y artes aplicadas (diseño gráfico, dibujo técnico o dibujo arquitectónico), cerámica, ebanistería, bordados, diseño industrial y culinaria. Le siguen artes escénicas, literatura que incluye recitación, danza y en uno que otro caso artes audiovisuales, recreación y arte circense (trapezio, payasos...). ¡El diagnóstico realizado en 1995 por el CASD de Medellín, muestra que en realidad la toma de decisiones está orientada más por la perspectiva laboral y las opciones de estudios superiores y de educación no formal, que por la vocación y los talentos personales! ((MEN, 1997), p. 18).

A partir de este concepto, y de otros más en la fundamentación y justificación de que la educación artística, se establece que esta forma parte esencial del desarrollo humano.

El Ministerio de Educación Nacional, también establece la importancia de las prácticas pedagógicas que contribuyen a la educación, en el marco del Programa de Transformación de la Calidad Educativa, el cual invita a la integralidad de la formación en las practicas pedagógicas en el aula para que sean efectivas en los procesos de aprendizaje.

La creación de condiciones para lograr prácticas de aula efectivas, que propicien el proceso de aprendizaje del grupo de estudiantes, conlleva una aproximación integral y sistémica que tenga en cuenta acciones sobre un conjunto de factores asociados al desempeño. Desde esta perspectiva el Programa involucra cinco componentes, cuatro centrales y uno transversal, los cuales agrupan bajo objetivos específicos estrategias que contribuyen al logro del objetivo central. (MEN, 2011 p.13).

En este documento, también se preocupa por definir el componente pedagógico de los ambientes de aprendizaje y el que debe ser su principal objetivo en los siguientes términos:

El componente pedagógico se refiere a la interacción comunicativa que se establece entre el docente y los estudiantes en contextos específicos; en ella se busca crear un ambiente de aprendizaje que facilite oportunidades a los estudiantes para que ellos construyan conceptos, desarrollen habilidades de pensamiento, valores y actitudes. Su implementación requiere la organización y uso pedagógico de: i) referentes curriculares claros que indiquen los objetivos de aprendizaje con los que se compromete el grupo de estudiantes en un período dado, para que puedan apropiarse del conocimiento universalmente definido para cada grado; ii) concepción e instrumental apropiado para implementar la evaluación educativa, así como iii) la selección y uso de materiales educativos para docentes y estudiantes, acordes con los ambientes de aprendizajes esperados. El objetivo específico es construir comunidades escolares colaborativas que fomenten en todo el estudiantado altos niveles de logro. (MEN, 2011) p.13

El arte como eje articulador de los proyectos de aula, implementado en el proyecto institucional y en la experiencia educativa, se apoya en que la educación artística, según el Ministerio de Educación Nacional, es un área de interacción transformadora y comprensiva del mundo que a través de la sensibilidad y la experiencia sensible permite, contemplar y valorar la calidad de vida, eminentemente social y cultural, y mediante la cual se transforman expresiva y creativamente las relaciones con los otros (2000, p. 25).

Proponer y aplicar la articulación de educación artística, se sustenta en el documento expedido por el Ministerio de Educación Nacional sobre el “Programa para la Transformación de la Calidad Educativa, citado anteriormente, en la medida en la que este sugiere la puesta en práctica de estrategias de aula efectivas, en las que es importante integrar y articular el aprendizaje desde ejes que permitan integrar desempeños, para que el aprendizaje en realidad se torne significativo (2010).

El análisis del componente pedagógico institucional establece la necesidad de implementar estrategias que permitan lograr dicha integración, y es un objetivo al que los docentes aportan diariamente desde su práctica pedagógica, en el contexto del aula, como campo de acción en el que se vive la realidad del aprendizaje y sus necesidades. El PEI del Colegio Julio Garavito Armero y el perfil de los estudiantes que espera proyectar en la sociedad, justifica el hecho de que los estudiantes actuales no necesitan tantas temáticas, sino experiencias que les permitan comunicar, desarrollar, crear, participar, investigar, transformarse en un ser sensible con criterios basados en la experiencia.

Lo ideal en los fines educativos nacionales es que el aprendizaje esté basado en procesos pertinentes, novedosos adecuados y significativos para el estudiante, y los que el docente tenga la posibilidad de ser un facilitador de estos procesos.

En la implementación de los objetivos del proyecto institucional a través de la experiencia educativa, desarrollada en el curso 04, del grado 2°, esto permite sustentar la necesidad de generar estrategias integrativas de los aprendizajes en niños de 7 u 8 años mediante la integración de arte al plan de estudios del aula.

Los procesos creativos en artes permiten al niño la exteriorización de ideas de una realidad interior; por esto en esta experiencia fue muy relevante la expresión artística mediante el modelado de plastilina, actividad que robó toda la atención y concentración del estudiante, potencializando el pensamiento y los sentimientos, y la expresión de éstos.

Según Narváez (1998), el arte infantil es un instrumento integral para la formación del niño, por lo cual se debe tener un contacto directo y permanente, dada la importancia de conocer sus necesidades y el significado que para él conlleva. Sostiene, además, que el arte infantil es primordialmente un medio de expresión y un lenguaje con el que el niño exterioriza sus sentimientos, pensamientos e intereses. (Oyarzún1, 2019, p 8)

Para Gardner (1997), el niño tiene unas edades y etapas determinadas, para establecer procesos narrativos a lo que él denomina en su investigación como “*El nacimiento de la imaginación literaria*” estableciendo en ella unas características narrativas en cada etapa estudiada a profundidad. Estas posturas nos permiten establecer, las etapas narrativas en las que se encuentran los estudiantes de grado 204, donde sus edades se encuentran entre los 6 y 8 años de edad.

Según H. Gardner los niños en edad escolar pueden producir una narración completa involucrando detalles y el efectivo hilo conductor en la estructura narrativa, y expresar su historia de manera coherente con un juicio objetivo y lógico de lo que narra., más o menos estas características se dan entre los 5 y 7 años de edad.

Así como el niño va captando cada vez más los problemas "nucleares" de la narración, también su conocimiento de la estructura narrativa experimenta un importante avance. A los dos años, o a los dos y medio, el chico no puede manejar más que un único episodio: un agente ejecuta una sola acción, como, por ejemplo, la enfermera le da una inyección a un paciente. El niño de tres años ya puede enlazar un par de episodios, por lo general en el orden correcto. Hacia los cuatro

años, la mayoría de los chicos tiene pleno dominio sobre un conjunto de episodios: puede combinarlos en series y ordenarlos de diversos modos para lograr efectos opuestos. El chico particularmente hábil también puede avanzar y retroceder en el tiempo de la narración, anticipando lo que va a suceder y volviendo sobre lo que ya ocurrió. En un tono de voz adecuadamente neutral, es capaz de efectuar comentarios, de un modo esmerado y “metalingüístico”, acerca del rol del narrador o de los personajes del relato. / En verdad, parece justificado afirmar que el niño de cinco años ha adquirido ya un "proyecto inicial" de conocimiento del dominio literario. Comprende la importancia de los problemas planteados en los cuentos y por lo general los resuelve, al menos los más sencillos, explotando los recursos del propio relato. Tampoco está constreñido a repetir el mismo argumento, o par de argumentos, de siempre. Ahora tiene suficientes conocimientos del mundo real, bastante familiaridad con distintos géneros y adecuado control de los recursos lingüísticos de la narración como para poder producir una diversidad de interesantes relatos literarios. (Gardner, 1997, pp. 197-198).



## 5. RESULTADOS

Con base en las categorías expuestas en el capítulo anterior, y en la implementación del proyecto institucional “*El arte como eje integrador de aprendizajes a partir de proyectos de aula*”, se propusieron distintas estrategias para fortalecer competencias comunicativas. Estrategias que se trabajaron de manera integral, desde la danza, la música, el teatro y las artes plásticas. Estas propuestas permitieron la flexibilización de aprendizajes para todos los estudiantes de los grados primero, segundo y tercero, especialmente de aquellos que presentaban alguna necesidad educativa especial por la posibilidad de flexibilización. En el desarrollo de todos estos procesos se utilizaron recursos didácticos, tecnológicos, educativos, locaciones y espacios; además de eso se hizo uso de material reciclado y artístico como temperas, plastilinas, lápices, etc.

El desarrollo de la actividad lúdica permitió que los estudiantes fortalecieran sus conocimientos previos, en cuanto a la estructura y secuencia narrativa. Además, esta actividad permitió la motivación y la participación desde el principio hasta el final de la actividad.

Las actividades que se generan en torno a espacios de trabajo colaborativo y cooperativo, permiten espacios de socialización y comunicación asertiva, generando ambientes de sana convivencia y aportando al desarrollo adecuado de las etapas del proceso. La mayoría de estudiantes cumplieron con el material solicitado y las actividades propuestas en las etapas de la experiencia pedagógica.

La música clásica para ambientar la actividad permitió la concentración de los participantes de la experiencia y se logró el desarrollo de esta en el tiempo estipulado.

El empleo de la plastilina facilitó que el lugar siempre estuviera limpio y ordenado, este material permitió que no se desperdiciaran recursos y permitió reutilizarlos en nuevas etapas. El taller de modelado fue un espacio fundamental para el desarrollo de nuevos

aprendizajes y la utilización de recursos tecnológicos sirvió como estrategia de motivación en el proceso.

Al participar la directora de curso en el proceso de aprendizaje del taller de modelado, los estudiantes se motivaron más a la participación en este con mucha disposición.

La mayoría de estudiantes cumplieron con los materiales solicitados, además de cumplir con las indicaciones de la docente, ya que la presencia de actividades artísticas, permiten motivación en la participación.

La utilización de la plastilina para crear un personaje con toda la libertad, permitió la inspiración y a creatividad, a diferencia de otros procesos donde solo se invita a dibujar. Los personajes elaborados con plastilina se caracterizaron por ser muy detallados, con características muy particulares. La etapa de modelado de modelado, estimuló la concentración, la creatividad y esto permitió la construcción de historias involucrando muchos detalles con una estructura y secuencia lógica.

Las historias que se contaron y los elementos y detalles se complementaban muy bien, y generaron narraciones muy detalladas y completas, debido a la variedad de colores y las posibilidades que la plastilina ofrece. Aumentó la participación en la socialización de las historias, comparado con la primera experiencia, donde no fue posible que los niños construyeran una historia a partir de un dibujo.

La observación de su obra de arte en plastilina, permitió una narración oral y escrita completa, agregando más vocabulario y detalles a la narración tanto oral como escrita. Se pudo evidenciar el aumento en la seguridad en los procesos de socialización, y cada estudiante se sentía orgulloso de poder participar. Se fortalecieron los procesos comunicativos, especialmente en la escucha, ya que a todos les interesó escuchar la historia de cada participante.

El desarrollo de todas las etapas, permitió que en el proceso de narración oral se evidenciara el logro del objetivo, dando paso a historias creativas y muy bien estructuradas,

además, pasar de la oralidad a la escritura permitió que esta narración escrita fuese más completa, que lo analizado antes de llevar a cabo la experiencia

El resultado más importante fue el disfrute de esta actividad, apreciar a los estudiantes motivados, expresando sus ideas, aportando al trabajo de los otros, compartiendo y aprendiendo, fue muy inspirador para seguir generando más estrategias como estas para desarrollar otros espacios de aprendizaje en el aula.

## 6. CONCLUSIONES

El proyecto institucional “las artes como eje articulador de los proyectos de aula” y en la experiencia educativa **Moldeando y Narrando**, se permitió integrar temáticas y conceptos aportando procesos significativos en el aprendizaje; así como un tiempo adecuado y efectivo para llevar a cabo el plan de estudios. Lo anterior ha generado motivación y participación por parte de los estudiantes, apoyo y trabajo colaborativo con docentes de otras áreas, reducción de ansiedad y estrés laboral entre otros aspectos importantes.

Después de desarrollar las estrategias desde el grado primero y segundo, y observando sus múltiples aportes y cómo se puede articular el plan de estudios, teniendo como eje central el arte, se puede afirmar que es posible una adecuada articulación de las temáticas de distintas áreas; así como potencializar las habilidades en los estudiantes y unificar la evaluación de criterios.

En el desarrollo de esta experiencia se alcanza a evidenciar cómo las temáticas de varias áreas se pueden trabajar en un mismo proyecto, de una manera eficaz en el tiempo ya que se alcanzan a evacuar dichas temáticas y conserva una estructura sistémica en el proceso de aprendizaje. Lo ideal es realizar proyectos pequeños para que su desarrollo no se pierda en el tiempo y sea posible evaluar los criterios periodo a periodo, que es lo ideal para cumplir con los estándares y competencias, con la evaluación cuantitativa y cualitativa de estos procesos.

La motivación y la concentración fueron aspectos que se pretendían mejorar con la aplicación de esta estrategia, ya que se evidenciaba la falta de motivación; al implementar la estrategia todos los estudiantes deseaban participar exponer sus resultados y participar activamente en la clase,

Se llegó también a la conclusión que cuando se generan estrategias donde el arte y los materiales artístico están presentes, el cumplimiento de tareas y trabajo de clase aumenta

significativamente ya que en su mayoría cumplieron con los materiales para poder participar en el desarrollo de las clases.

Se pudo evidenciar habilidades en las estudiantes antes desconocidas como, por ejemplo, niños que aún no tiene un proceso autónomo de lectura y escritura; se notó en ellos como sus procesos se vieron beneficiados con la expresión oral, donde el querer plasmar su historia hizo necesario utilizar grafemas y fonemas, la motivación para lograr este proceso se hizo evidente.

Otra conclusión positiva fue, la flexibilización de aprendizajes para estudiantes con necesidades educativas especiales, ya que esta estrategia por si sola lo es, normalmente se transforman los currículos y temáticas para ellos, pero esta estrategia permite la cualificación de los procesos y se ve reflejado en sus avances.

Al mejorar la concentración mejora la convivencia grupal y el ambiente se torna positivo para que los estudiantes estén comprometidos absolutamente con el desarrollo de la estrategia ninguno se ve discriminado por su condición disciplinaria, y esto aporta significativamente en las relaciones interpersonales e intrapersonales, se trabaja el autocontrol; al desarrollar trabajo colaborativo y cooperativo se establecen relaciones afectivas y de cuidado con el otro. Al mejorar el ambiente en el aula se disminuye el estrés laboral y el docente disfruta tanto de las actividades que se desarrollan y cambian el rol de ser quien dirige la cátedra a gente facilitador que es lo esperado en las políticas actuales para los docentes, al docente participar en el desarrollo de estos se motiva más a los estudiantes para participar en el desarrollo de las estrategias.

Al trabajar de esta manera todo se convierte en un proceso sistémico donde todo engrana perfectamente en el desarrollo de las temáticas y las actividades de los proyectos transversales y actividades institucionales permitiendo que todos los procesos apunten a la misma dirección y tengan el mismo enfoque.

Continuar con la implementación de esta estrategia permitirá el aprendizaje pleno en todas las intenciones en las que los estudiantes necesitan desarrollar verdaderas habilidades y competencias integrando de manera eficaz el conocimiento y aprovechando las habilidades desarrolladas en los primeros grados de primaria y que estos aprendizajes y habilidades se vean reflejados en cada etapa del desarrollo social y cognitivo, habilidades que las estrategias artísticas permite ya que esta puede intervenir en el desarrollo de todos los campos de pensamiento.

Esperamos que su aporte sea de utilidad en las futuras practicas pedagógicas y que permitan demostrar que el arte es parte fundamental del proceso educativo y del desarrollo cognitivo en la formación de seres integrales, creativos y sensibles desde las estrategias de aula.

La retroalimentación de conocimientos adquiridos en cada etapa, es fundamental para el establecimiento de las nuevas estrategias y etapas; al igual que el seguimiento y la evaluación formativa durante todo el proceso permitió identificar dentro de este proceso cualitativo las necesidades, avances y logros dentro de la experiencia.

Otro aporte importante es la invitación a reflexionar, en cuanto la importancia del arte en el desarrollo de conocimientos de todas las áreas de formación en la básica primaria, mediante su articulación en estrategias pedagógicas y didácticas.

Se hace necesario continuar implementando experiencias, que fortalezcan los procesos de escritura, ya que, aunque fue posible aumentar la producción textual, se deben implementar estrategias que permitan la calidad del texto tanto en caligrafía y ortografía, el uso de palabras y conectores dentro de la narración.

La implementación de estas estrategias y experiencias de carácter cualitativo, permiten procesos de aprendizaje pertinentes y adecuados para fortalecer las habilidades del niño, especialmente porque son estrategias que estimulan la creatividad y la imaginación. Aportando múltiples beneficios al desarrollo del conocimiento, y a los procesos motrices y psicosociales del estudiante; ya que son espacios sumamente agradables para el aprendizaje actividades que prometen mantener la motivación, la concentración y el interés. Al evaluar

el desarrollo de esta experiencia, nos damos cuenta de la importancia del desarrollo de estas en el aula, ya que las estrategias donde estén involucradas las artes siempre traerán distintos beneficios en los procesos de aprendizaje y es tarea de los docentes generarlas para hacer del aprendizaje un proceso divertido, creativo y satisfactorio, enriquecido por múltiples experiencias significativas.

## REFERENCIAS TEXTUALES

- Alsina y Giráldez (2012). 7 Ideas Clave: la competencia cultural y artística. Recuperado de <https://www.grao.com/es/producto/7-ideas-clave-la-competencia-cultural-yartistica-ic018>
- Colombia, Ministerio Educación Nacional. (1997b). Obtenido de MEN: [https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-339975\\_recurso\\_4.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-339975_recurso_4.pdf).
- Colombia, Ministerio Educación Nacional (2010). Documento No. 16 “Orientaciones pedagógicas para la educación artística en básica y media”. Recuperado de [https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-241907\\_archivo\\_pdf\\_orientaciones\\_artes.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-241907_archivo_pdf_orientaciones_artes.pdf).
- Colombia, Ministerio Educación Nacional. (2011a). Programa para la transformación de la calidad educativa. Recuperado de [https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-310661\\_archivo\\_pdf\\_guia\\_actores.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-310661_archivo_pdf_guia_actores.pdf).
- Gardner, H. (1997). Arte, mente y cerebro: una aproximación cognitiva a la creatividad. Recuperado de <https://mediacionartistica.files.wordpress.com/2012/11/arte-mmente-y-cerebro.pdf>.
- Oyarzún1, D. N. (2019a). Aplicación del Modelado en el desarrollo de la creatividad. Recuperado de <file:///C:/Users/user/Downloads/Dialnet-AplicacionDelModeladoEnElDesarrolloDeLaCreatividad-6804246.pdf>.
- Santillana (Ed.). (2020). *Un juego que estimula la creatividad de los de los niños*. Obtenido de Compartir en familia : <https://www.compartirenfamilia.com/10-beneficios-de-la-plastilina-que-no-te-puedes-perder>
- Un juego que estimula la creatividad de los de los niños. (2020). Recuperado de <https://www.compartirenfamilia.com/10-beneficios-de-la-plastilina-que-no-te-puedes-perder>.
- Colegio Julio Garavito Armero IED. (2017). Proyecto Educativo Institucional: “La comunicación como elemento de formación en valores para el desarrollo humano productivo”. Recuperado de <https://www.redacademica.edu.co/colegios/colegio-julio-garavito-armero-ied>



