



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE (UTN)

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA (FECYT)

CARRERA: PEDAGOGÍA DE ARTES Y HUMANIDADES

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE TITULACIÓN, EN LA
MODALIDAD PRESENCIAL**

TEMA:

**“El dibujo y el caligrama a través de la gamificación en niños de Educación Básica Elemental de la
Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre del año 2021 – 2022”**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciatura de Pedagogía de Artes

Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas

Autor (a):

Estefany Isabel Tehanga Guzmán

Tutor:

Msc. Santiago López

Ibarra-2022



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE BIBLIOTECA
UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE
LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	DE	100456059-3	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Y	Tehanga Guzmán Estefany Isabel	
DIRECCIÓN:		Marcelo Amaguaña y Juan Rojas (esq) – Otavalo	
EMAIL:		eitehangag@utn.edu.ec	
TELÉFONO FIJO:		0998693759	TELF. MOVIL 0998693759

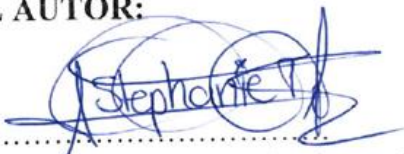
DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“El dibujo y el caligrama a través de la gamificación en niños de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre del año 2021 – 2022”
AUTOR (ES):	Estefany Isabel Tehanga Guzmán
FECHA: AAAAMMDD	07 de julio del 2022
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
PROGRAMA:	PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO <input type="checkbox"/>
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura de Pedagogía de Artes y Humanidades
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. Santiago López

CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de esta y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 8 días del mes de Noviembre de 2022

EL AUTOR:



.....
Nombre: Estefany Isabel Tehanga Guzmán


CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Ibarra, 07 de Julio de 2022

Msc. Santiago Patricio López Chamorro
DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.


.....
Msc. Santiago Patricio López Chamorro
C.C.: 1002103750

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El Tribunal Examinador del trabajo de titulación “El dibujo y el caligrama a través de la gamificación en niños de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre del año 2021 – 2022”, elaborado por Tehanga Guzmán Estefany Isabel, previo a la obtención del título de Licenciada en Pedagogía de las artes y humanidades, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:



(f):
(Msc. Carlos Israel Almeida Vargas)
C.C.: 1002129912



(f):
Msc. Santiago Patricio López Chamorro
C.C.: 1002103750

DEDICATORIA

A Dios por permitirme llegar hasta aquí, no fue un camino fácil, pero lo estoy cumpliendo con mucho fervor.

A mis Padres Juan Carlos e Isabel, mis hermanos Carlos y Diego, por estar en cada paso, cada decisión, por jamás dejarme sola y ayudarme a cumplir una meta más en mi vida, son mi orgullo.

A mi hijo Joaquín Alejandro, quien llego en el mejor momento a mi vida, convirtiéndose en mi motor, mi compañero, y por quien quiero llegar a ser mucho más de lo que hoy soy.

A mi esposo Ing. Jorge Lara, por compartir el camino, la vida, el éxito como pareja y familia ¡Mi pequeña gran familia!

A quien ha sido un ejemplo más para lograr mis objetivos y ha sido como una segunda madre para mí, Msc. Carmen Guzmán siempre serás mi mayor admiración.

A mis angelitos en el cielo que hoy no están conmigo en cuerpo, pero han sido mi apoyo y fuerza desde donde quieran que estén, hoy también estoy aquí por ustedes. Abuelita Bachita y Tío Edmundo. ¡Siempre conmigo!

Estefany Tehanga

AGRADECIMIENTO

A mis Padres que, sin su confianza, su apoyo y su cariño no habría llegado hasta aquí. ¡Es por ustedes!

A mi esposo y mi hijo, por estar junto a mí en este logro alcanzado.

A la Universidad Técnica del Norte por formar seres cabales de valores y aprendizaje diario.

A mi querido docente Msc. Santiago López, por ser guía, por el apoyo, la confianza y compartir cada uno de los logros y los aprendizajes.

A cada uno de los maestros que estuvieron en este camino de sabiduría y conocimiento, quienes supieron dar herramientas claras y objetivas para llegar a la meta.

Estefany Tehanga

RESUMEN

Este proyecto de investigación presenta la importancia que se le da a la parte artística, creativa, lúdica y moderna, para generar nuevas estrategias de aprendizaje que ayuden a desarrollar el conocimiento en nuestros estudiantes de educación básica elemental (EBE) de la Unidad Educativa (UE) “Teodoro Gómez de la Torre”. El mismo que ha sido evidenciado y experimentado en el transcurso de las prácticas preprofesionales que se realizaron en la institución. La parte literaria es una de las herramientas que debemos explotar en nuestros niños, enseñarles desde pequeños la importancia de escribir y leer, para formar seres intelectuales con habilidades lingüísticas y/o literarias, adentrándonos en el conocimiento significativo para llegar a nuestro objetivo. Además de crear opciones por medio del juego (gamificación) que ayuden a garantizar un aprendizaje de calidad, saliendo de la parte monótona y creando un espacio recreativo y sabio, con el fin de enseñar y que el estudiante logre aprender. La metodología aplicada en la presente investigación fue descriptiva, por lo que conté con un análisis enfocado hacia las necesidades de cada uno de los estudiantes, a su vez apliqué una encuesta a los estudiantes. Así mismo, los resultados fueron satisfactorios, ya que logré alcanzar las expectativas planteadas en inicio, donde involucra de manera directa a los estudiantes y de manera implícita a los docentes para llegar a un proceso innovador e impartir el conocimiento con estrategias innovadoras. Para concluir con lo anterior, es importante que los docentes tomemos en cuenta la parte artística para poder generar nuevas herramientas pedagógicas que ayuden al aprendizaje en los estudiantes.

Palabras clave: estrategia, lúdica, intelectuales, juego recreativo.

ABSTRACT

This research project presents the importance given to the artistic, creative, playful and modern part, to generate new learning strategies that help develop knowledge in our elementary basic education (EBE) students of the Educational Unit (UE) “Teodoro Gómez de la Torre”. The same that has been evidenced and experienced in the course of the pre-professional practices that were carried out in the institution. The literary part is one of the tools that we must exploit in our children, teaching them from an early age the importance of writing and reading, to form intellectual beings with linguistic and/or literary skills, delving into significant knowledge to reach our goal. In addition to creating options through the game (gamification) that help guarantee quality learning, leaving the monotonous part and creating a recreational and wise space, in order to teach and for the student to learn. The methodology applied in the present investigation was descriptive, so I had an analysis focused on the needs of each of the students, in turn I applied a survey to the students. Likewise, the results were satisfactory, since I managed to reach the expectations raised at the beginning, where it directly involves the students and implicitly the teachers to reach an innovative process and impart knowledge with innovative strategies. To conclude with the above, it is important that teachers take into account the artistic part in order to generate new pedagogical tools that help student learning.

Keywords: strategy, playful, intellectual, recreational game

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Contenido

INTRODUCCIÓN	13
Pregunta Problema	15
OBJETIVOS	16
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	17
Los caligramas en diferentes perspectivas.....	17
El caligrama y su definición aspectos importantes	18
Características	18
El caligrama como estrategia didáctica.....	19
Gamificación y el proceso de aprendizaje a través del caligrama.....	20
Puntos clave de la gamificación.....	22
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA.....	26
2.1 Tipo de investigación.....	26
2.1.1 Investigación.....	26
2.1.2 Nivel de la investigación.....	26
2.1.3 Diseño de la investigación	27
2.1.4 Enfoque de la investigación	27
2.2 Población de estudio	27
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	29
Encuesta a estudiantes.....	29
CAPÍTULO IV: PROPUESTA.....	34
Introducción	35
Objetivos	36
General.....	36
Específicos	36
Fundamentación	37
Literatura.....	37
CONCLUSIONES	56
RECOMENDACIONES.....	57
GLOSARIO	58
REFERENCIAS.....	60
ANEXOS	62

ÍNDICE DE TABLAS

Contenido

CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	29
Tabla 1 Número de estudiantes que muestran habilidades	30
Análisis	30
Tabla 2 Número de estudiantes que quieren experimentar nuevas formas de aprender.	32
Análisis	32
ANEXOS	62
Tabla 1 Operacionalización de la variable 1	62
Tabla 2 Operacionalización de la variable 2	62
Tabla 3 Matriz de consistencia.....	63

ÍNDICE DE FIGURAS

Contenido

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	17
Gamificación y el proceso de aprendizaje a través del caligrama.....	20
Figura 1 ¿Qué beneficio promueve la gamificación como estrategia educativos? ...	21
Figura 2 ¿Cómo diseñar una clase con juegos recreativos?	22
Puntos clave de la gamificación.....	22
Figura 3 ¿Cómo aplicamos la gamificación en el aula?.....	24
CAPÍTULO IV: PROPUESTA.....	34
Figura 1 ACEI.....	39
Figura 2 Figuras sorprendentes	40
Figura 3 Explorando me voy conociendo	41
Figura 4 La torre perfecta	42
Figura 5 Expresiones del dibujo y la pintura	43
Figura 6 Vocales musicales	44
Figura 7 El cocodrilo loco.....	45
Figura 8 Explorado sombras	46
Figura 9 Aprendo y me divierto con la fotografía.....	47
Figura 10 Aprendamos a moldear	48
Figura 11 Manchas con nuestras manos y pies	49
Figura 12 Figuras creativas	50
Figura 13 Contando mis historias	51
Figura 14 Creando y compartiendo.....	52
Figura 15 Las palabras y los escenarios.....	53
Figura 16 Bailo y muevo mi cuerpo.....	54
Figura 17 Esgrafiado.....	55

LISTA DE ABREVIATURAS Y SIGLAS

EBE: Educación Básica Elemental
ECA: Educación Cultural Artística
PPA: Proyecto Pedagógico de Aula
UE: Unidad Educativa

INTRODUCCIÓN

Según un nuevo estudio el poeta cubista francés Guillaume Apollinaire fue un famoso creador de caligramas, creando los primeros referentes de este género en el año 1913, primeras composiciones a las que denominó ideogramas líricos. El poeta creacionista chileno Vicente Huidobro ya había incluido su primer caligrama titulado Triángulo armónico, en su libro Canciones en la Noche, texto referido en el año 1913. Los caligramas están influidos en su origen, por una parte, por el cubismo literario y el futurismo, y por otra, muestran una clara inspiración en la composición periodística y en la confección de los carteles. Los primeros caligramas se publicaron en 1914 en la revista *Soriées* de París. En 1918 apareció una colección una colección de poesías con el título *Calligrammes 1913-1916*. (Caligrama, s.f.)

En el estudio de Camnitzer (2009, p. 171) los caligramas ya existían en América Latina en el siglo XVIII gracias a la influencia de España y Portugal, donde habían estado de moda lo mismo que en el resto de Europa. No fue un formato demasiado importante, ya que nunca paso más allá de un ejercicio excéntrico con la caligrafía y la tipografía. La forma del poema alude al contenido y lo ilustra en forma tautológica. El Caligrama se ubica a principios de siglo XX cuando se da el nacimiento del Cubismo Literario a mediados de 1907 en París y también recordando de paso los movimientos más significativos de la pintura Renacentista de esta época, el cubismo en la pintura, busca representar la esencia de la realidad mediante el uso de las formas geométricas; el cubismo literario entonces nace a su vez del pictórico, como del surrealismo pictórico parte la poesía surrealista que se planteaba para estas nuevas escuelas de Vanguardia. (Soy Literatura, 2021, s/p)

Los alfabetos que provienen de ahí, por el contrario, una estructura muy rígida, bloqueada por una geometría que la aleja del mundo del juego de las formas. Las primeras poesías figurativas pertenecientes a la cultura occidental aparecen en el siglo III a. de C y están compuestas por un griego, Simmia de Rodas; la métrica de sus versos se adapta a figuras simples pero cargadas de significado mitológico tales como el huevo, el hacha, y las alas. (Tubaro, 1994). Una de las causas por las que el arte está desapareciendo es la transformación de este medio expresivo, ya que el artista tiende a utilizar la pintura como una forma de expresión, donde da a conocer sus emociones y es ahí, los medios tecnológicos aparecen en el campo visual, haciendo que el producto del ser humano se vea poco convencional y nos adentremos a una sociedad más de “consumo” creando de alguna manera una desmedida económica, por lo que está es una propuesta innovadora que hace que el estudiante pueda, además de crecer, mejorar ciertas habilidades o incluso complementar su intelectualidad de forma creativa, generando una conexión con el mundo artístico. Por lo que debemos de tomar en cuenta ciertos aspectos que nos

permitan seguir manteniendo el esta parte única, a través de los más pequeños con la finalidad de fomentar la imaginación y que no solo sean dibujos, sino irnos a los contextos emocionales y profundos, con una visión original y haciendo que la sociedad se vaya formando con un concepto nuevo, alejándose de prejuicios para lograr y mantener lo esencial del ser humano, de manera que podamos utilizar a la literatura como una de las herramientas que ayuden a la formación académica dentro de los establecimientos educativos para fortalecer las aptitudes que estos presentan y desarrollar el interés por las letras, dando paso a una técnica artística, que consiste en mezclar dos de las disciplinas artísticas que son el dibujo y la escritura para formar un arte llamado caligrama.

Este recurso poético es necesario para lograr transmitir las ideas principales que tenga un autor, además de que puede ser aplicada como una estrategia didáctica y ser utilizada en el ámbito educativo. Su importancia radica en que los recursos poéticos y los diferentes dibujos tienen la capacidad de unirse para poder provocar una imagen visual, además, de que nos ayuda en otros ejes, como el razonamiento, la memoria, ortografía, lectura, imaginación, estructuras, etc. De este modo, juntamente con la gamificación que es un modelo de juego que realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos, de manera que hemos vinculado algunas ideas que puedan ayudarnos a planificar la estructura de clase, empezando por las matemáticas con términos de precisión, la literatura que va de la mano, las ciencias sociales que se enfoca en recrear estructuras, desde la perspectiva de la historia e ideologías, la tecnología con la opción de dar una alternativa más virtual y accesible y finalmente la educación estética que se centra en el tema general del trabajo.

La Literatura desempeña un papel en el desarrollo intelectual del ser humano, permitiendo que desde niños comiencen a tener experiencias individuales, siendo este un eje principal para la imaginación, intentando que a través de todo se implique los sentimientos. Es necesario el inculcar en edades tempranas la lectura, el interés y los beneficios que podemos llegar a obtener en el futuro. Si bien es cierto, especialmente en los pequeños la creatividad se hace más activa, sin limitaciones permitiéndole al alumno que no se abstenga en crear su propia creación artística u otro cualquier objeto con formas, figuras, colores, etc. Por lo que en conjunto las letras y el dibujo pretende que los estudiantes vayan creando sus propias historias, frases u poemas, impulsando no solo sus ideas, sino a la buena ortografía, trazo, línea, color, entre otras, llevándolos a un nivel que les ayude a fomentar estas habilidades. Actualmente la institución ha implementado varias estrategias para mejorar el impulso en los niños, sin embargo, los programas no siempre han funcionado porque no cumplen de alguna manera las expectativas de

estos, por lo que, nos permite crear nuevos retos educativos y tecnológicos a través de la composición artística (Caligrama).

El caligrama es una propuesta innovadora que hace que el estudiante pueda no solo desarrollar, sino mejorar ciertas habilidades o incluso complementar su intelectualidad de una forma más creativa, generando una conexión con el mundo artístico. Esto es un poema, frase, palabra o un conjunto de palabras cuyo propósito es formar una figura acerca de lo que interpreta la poesía, sin embargo, la tipografía juega otro papel en esta composición, ya que el manuscrito debe configurarse a manera de una imagen donde sea visible al ojo humano y se relacione con el texto. Por otra parte, la gamificación es un tipo de aprendizaje lúdico caracterizado como nueva tendencia que se está aplicando actualmente en la rama de la educación, donde se traslada la mecánica de juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de lograr resultados que ayuden a absorber mucho mejor los conocimientos, las habilidades y conseguir los objetivos planteados a través de esta metodología de formación. Es fundamental tomar en cuenta que la idea de la Gamificación no es crear un juego, sino valernos de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que normalmente componen a los mismos. Además de que, al incentivar en este tipo de actividades, el caligrama no solo está conectado con la parte artística, sino que tiene cierta relación con la tecnología y el diseño gráfico, haciendo que los usuarios obtengan diferentes maneras de interpretar sus creaciones, para mejorar la presentación con juego de tonos y contrastes, así como también su caligrafía.

Pregunta Problema

¿Cómo influyen el uso del dibujo y el caligrama en el aprendizaje para mejorar los recursos metodológicos en la enseñanza de los niños de segundo de básica a través de la gamificación en el aula?

OBJETIVOS

General:

Generar procesos de aprendizaje, habilidades artísticas e intelectuales a través de la gamificación para crear nuevas estrategias educativas en los estudiantes de educación básica elemental de la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre.

Específicos

- Fundamentar procesos de estimulación en el lenguaje lingüístico y/o literario, a través de la creación de poemas, ensayos, historias, cuentos, etc.
- Diagnosticar pasos para realizar juegos dinámicos que ayuden a explorar distintas estrategias para su proceso educativo.
- Implementar una planificación de talleres de dibujo y caligrama por medio de la gamificación como recurso metodológico de enseñanza y aprendizaje.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

Los caligramas en diferentes perspectivas.

Según un nuevo estudio la palabra caligrama proviene de la combinación entre dos palabras griegas, 'kállos' (belleza) y grammé (trazo). El recurso del caligrama fue explotado por muchos poetas a lo largo de la historia, y si está bien utilizado puede ser realmente bello y emotivo. Las dos primeras décadas del siglo XX fueron algunas en las que la literatura hispánica se llenó de autores que gustaban de realizar caligramas. Con el nombre de caligrama se conoce a los poemas literarios cuando, además de tener su primer sentido en cuanto a prosa, rítmica y rima, están organizados de modo tal de penetrar visualmente en el lector ya que las letras y las palabras, entre sí forman alguna palabra más grande o un dibujo. Se trata de un truco por el que la disposición tipográfica o caligráfica representa el contenido del texto, en alguna forma. Caligrama (2019)

Por otro lado, en el estudio de Tubaro (1994) en el mundo latino, Teócrito y Publius Optatianus Porfirio son los mayores representantes de este género; a Porfirio (siglo IV d. de C.) se debe la invención de caligramas de forma abstracta, construidos particularmente sobre el cuadrado. Son bastante frecuentes también en el período medieval composiciones en versos adaptados a esquemas geométricos (losange, cuadrados y triángulos) con relaciones numéricas de significado religioso; este tipo de esquema es adoptado por Venancio Fortunato (siglo VI d. de C.) para la creación de caligramas inspirados principalmente en temas sacros.

Según Páez (2018): Los modernistas ecuatorianos, fueron actores de su tiempo, pensaron el proceso paradójico de las transformaciones en el Ecuador y describieron su propuesta literaria en un contexto más general de cambios. Hablaron del impacto de las revoluciones liberales y de la guerra mundial en la cultura. Estos modernistas, además, demostraron ser lectores críticos de las propuestas intelectuales de la época y ofrecieron sus propias cosechas en el campo de la literatura. "Los cambios operados en la naturaleza del lenguaje con el cual ellos (los poetas) experimentaron, y por un sugerente alejamiento de los temas consagrados en la literatura romántica".

Según Carrión (2018) mencionó: La poesía visual, tildada de experimental, aunque se pueda rastrear desde «El huevo» de Simmias de Rodas (IV a. C.), un caligrama como muchos que luego radicalizó Apollinaire en su tiempo es una modalidad poco o nada trabajada en nuestro país.

Entre la plástica y la literatura, la poesía visual siguió creciendo gracias a corrientes como el futurismo y el surrealismo. Y en países como España y Brasil, es celebrada

desde hace décadas y todavía se sigue cultivando. Hay incluso concursos internacionales que intentan fomentar este modo de poetizar a través de otros soportes. Actualmente en la ciudad de Ibarra no se ha evidenciado ningún hecho o propuesta de este tipo de manifestación artística, sin embargo, es una pieza fundamental para poder arrancar con las nuevas innovaciones educativas y tecnológicas.

El caligrama y su definición aspectos importantes

El caligrama es un texto que nace por medio de la distribución de las letras que al mismo tiempo conforman un dibujo, gráfico u imagen, que al juntarse con la poesía crean una representación gráfica de las figuras dependiendo de la temática de los versos.

Según Guillén (2021) menciona: Los caligramas son un medio lúdico de enseñar literatura a los más jóvenes, en el caso que estemos enseñando las escuelas de Vanguardia Literaria, esta técnica dispone los poemas como una imagen representando el tema central del mismo. Un caligrama es un poema, frase, palabra o un conjunto de palabras cuyo propósito es formar una figura acerca de lo que trata el poema, en el que la tipografía, caligrafía o el texto manuscrito se arregla o configura de tal manera que crea una especie de imagen visual. La imagen creada por las palabras expresa visualmente lo que la palabra o palabras dicen.

Además de poder adaptarlas hacia otras perspectivas educativas que ayuden a fortalecer habilidades sobre la caligrafía desde los más pequeños, el texto, la tipografía e ir adecuando un arte diferente al momento de aprender.

Características

Hay caligramas sencillos que se puede elaborar en un corto tiempo, sin embargo, cada uno de ellos tiene las características que conceptualizan o definen al caligrama en sí, como, por ejemplo:

- Forman parte de la poesía visual.
- Las palabras del caligrama se encargan de crear una imagen que expresa visualmente lo que las palabras tratan de decir.
- Tienen sentido de prosa, ritmo y rima.
- Se encuentran organizados para poder penetrar de forma visual en la persona que la lee.

- La disposición tipográfica representa el contenido del texto.
- Algunos de ellos pueden ser que no se apeguen a la métrica ni a la rima y en lugar de ello, producen sonidos en los versos.
- Poseen fusión, texto e imagen como un complemento armónico.
- Tienen simplicidad y arte característico.
- Tienen fuertes raíces del cubismo literario y del futurismo.

Si se desea realizar un caligrama lo primero que se debe hacer es buscar un bosquejo o realizar un boceto para tener una guía de lo que se quiere realizar. El hacer uno de ellos es un arte y necesita de mucha creatividad e imaginación para lograr una creación original. Se puede tomar inspiración de la naturaleza, sentimientos, emociones o de algunos acontecimientos personales o sociales. Elegir un patrón que esté relacionado con el tema es de suma importancia, luego se escribe el caligrama y se hace un listado de palabras que estén relacionados con el tema. Se pueden también utilizar algunos recursos literarios para la creación del patrón.

Es importante saber que a pesar de que pueden seguir un patrón libre en cuanto al orden, generalmente se sujetan a la dirección tradicional que tienen las agujas del reloj, en otras palabras, de izquierda a derecha. Finalmente, se debe de colocar las oraciones sobre los trazos que deben haberse dibujado previamente en un papel.

Es un recurso poético muy importante para lograr transmitir las ideas principales que tenga un autor, además de que puede ser aplicada como una estrategia didáctica y ser utilizada en el ámbito educativo. Su importancia radica en que los recursos poéticos y los diferentes dibujos tienen la capacidad de unirse para poder provocar una imagen visual.

El caligrama como estrategia didáctica

Es importante destacar la importancia que tiene la literatura en la formación educativa de los estudiantes, fijándonos desde una perspectiva más intelectual, de manera que sean ellos mismos quienes despierten el interés por cualquiera de las actividades que se pueden realizar por medio de la escritura y la lectura, es decir, que actualmente los niños y jóvenes están desconectados de la parte poética o literaria, por lo que, a través del caligrama incentivamos a la participación para crear poemas, historias o frases, que ayuden a desarrollar la imaginación, la creatividad y a su vez fortaleciendo la caligrafía y la lectura.

Adicional a esto, manejamos la parte artística como es el dibujo y la relación que este debe tener con las palabras escritas, para qué, además de poder leer, también

se pueda visualizar junto con el dibujo el tema tratado y así dar un mejor entendimiento del mensaje que se quiere dar.

Esta es una propuesta interesante porque puede ayudar a los estudiantes a captar de mejor manera las ideas y estimular la poesía, cuentos y demás con la imagen, para aquellos que no son tan amantes a la lectura. En los niños puede ser un recurso bastante pedagógico puesto que podemos primero atrapar con la parte artística - visual y luego con la parte teoría o escrita.

Entre los recientes estudios sobre poesía visual y poesía experimental, Guerra (2011) en su tesis “Poesía visual: medio/forma” presentó algunas de las expresiones que vinculan a la poesía con la imagen y que se encuentran alrededor de la idea de que la poesía busca nuevas relaciones estéticas. La palabra y la imagen se juntan para intentar relacionarse, no en un marco dialéctico de síntesis, sino en una idea de distinción, es decir, de una unidad dividida por dos elementos artísticos, que superan la fusión y que interactúan lo suficiente para configurarse como poesía visual, es decir, poesía e imagen.

Gamificación y el proceso de aprendizaje a través del caligrama

Actualmente los docentes nos encontramos en un desafío constante para integrar nuevas estrategias pedagógicas que ayuden a mejorar y fortalecer el aprendizaje de los estudiantes, por lo cual se espera que el proceso sea más rápido, sencillo y entretenido, de manera que el alumno tenga como resultado actividades motivacionales para maximizar el tiempo y garantizar una educación segura mientras juega y aprende.

Según Vargas y García mencionan que: “Es la utilización de juegos para mejorar el compromiso y la motivación de los estudiantes. Las estrategias para el aprendizaje incluyen el reconocimiento de logros a través de puntos, insignias, cuadros de líderes o barras de progreso. El concepto nace desde el sector empresarial y en los últimos años se ha posicionado en temáticas de educación”.

Esta nueva propuesta de aprendizaje no solo está enfocada que el alumno se divierta y parezca ser solo un juego, porque crea situaciones casi reales que les ayuda a sus habilidades emocionales y sociales, además de motivar y comprometer al estudiante con el trabajo que se va a aplicar.

Figura 1 ¿Qué beneficio promueve la gamificación como estrategia educativos?



Nota: Pontificia Universidad Católica de Valparaíso

Como docentes debemos de optar por alternativas que ayuden a explotar los conocimientos de los estudiantes e impulsarlos a ir por caminos llenos de retos, tomando una línea mecánica, pero no rígida, corriendo el riesgo de equivocarse y aprender sin ningún miedo alguno. La iniciativa, las ideas, el liderazgo son también algunas de las características que debemos de sembrar en ellos, porque de ahí viene su carácter y de poder enfrentar cualquier situación.

Figura 2 ¿Cómo diseñar una clase con juegos recreativos?

SECUENCIA MÁGICA

Esta actividad es para mejorar la imaginación de los niños de 4 a 8 años de edad. Donde se trata de crear un dibujo a través de una secuencia numérica lineal, logrando que el estudiante descubra una imagen.

ESTRATEGIA

C.-CONOCER SECUENCIAS Y NÚMEROS

I.-IDENTIFICAR SECUENCIAS NUMÉRICAS

D.-DELINEAR O TRAZAR LA FIGURA O LA IMAGEN

I.-IMAGINAR ELEMENTOS FORMAS O FIGURAS


EVALUACIÓN

INSTRUMENTO

RÚBRICA:

INDICADORES	MUY SATISFACTORIO (PUNTOS)	SATISFACTORIO (PUNTOS)	POCO SATISFACTORIO (PUNTOS)	PUNTAJE
Atención al tema	4	2	1	4
Delineación	3	1,5	1	3
Imaginación	1	0,5	0,25	1
Creatividad	2	1	1	2
TOTAL=				10

Trace los siguientes números en orden secuencial, hasta que logre encontrar una forma o diseño.



Conocer	Identificar	Delinear	Imaginar
Comprender la lógica matemática, además de seguir con una secuencia lógica.	Seleccionar de una manera correcta cada número.	Seguir la secuencia de una manera ordenada hasta buscar su punto de unión.	Hacer énfasis de lo que dibujamos mentalmente.

Esta es una estrategia CIDI con la podemos impulsar a las diferentes habilidades de los estudiantes, además de que va de la mano con la parte del caligrama porque es a través de ella que se fusionan las dos disciplinas artísticas que son el dibujo y las letras.

De esta manera, los alumnos podrán entender el concepto del trabajo y de cómo se va formando, algo importante que hay que tomar en cuenta es que empezaremos con algo muy básico y sencillo como es unir los números en orden secuencial para que ellos entiendan que todo tiene una lógica y cada número va en orden para formar una línea o una dirección.

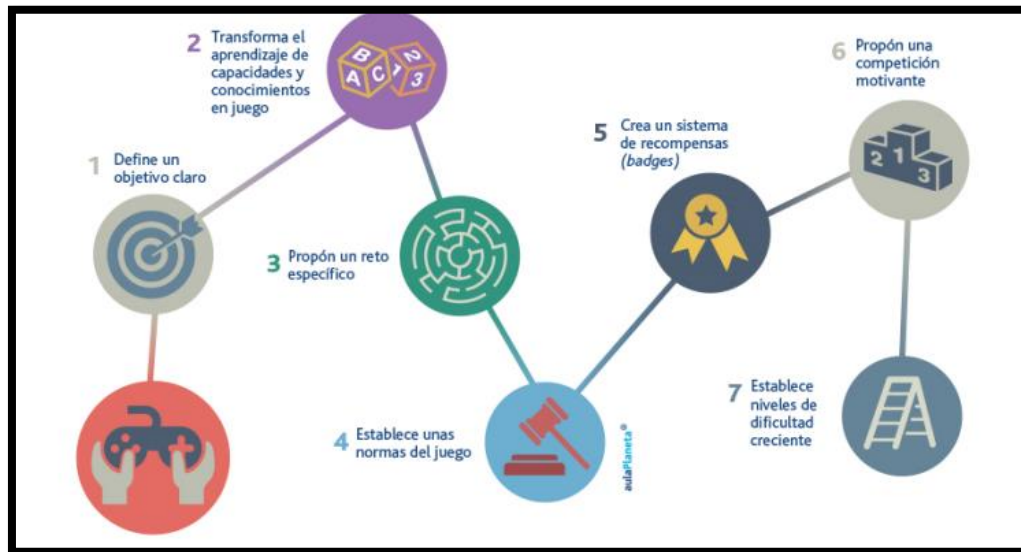
Puntos clave de la gamificación

Foncubierta y Rodríguez (2014) señalan que la incorporación de elementos del juego «se dirige a solucionar problemas como la dispersión, la inactividad, la no comprensión o la sensación de dificultad mediante el acto de implicar al alumno (engagement). Por lo que, dichas actividades pueden ser muy beneficiosas al aplicar

la gamificación, puesto que el hecho de “camuflar” el aprendizaje en el juego proporciona a los alumnos un ambiente distendido en el que no existe el miedo a cometer errores, pero sí la posibilidad de lograr metas, tener cierto control sobre tu propio aprendizaje y formar parte de algo.

Además, Foncubierta y Rodríguez (2014) dejan claro que, con estos elementos del juego, los participantes le dedican más tiempo a la actividad y se implican más en ella.

Figura 3 ¿Cómo aplicamos la gamificación en el aula?



Fuente: EDITORIAL PLANETA (2015b)

1. *Define un objetivo claro.* Determinar la meta de esta. Es importante que se sepa qué destrezas queremos conseguir y lo que van a aprender nuestros alumnos.

2. *Ambienta la actividad con una narrativa.* Si “camuflamos” el aprendizaje con la imaginación conseguimos que los alumnos se sientan más cómodos, concentrados y sean más creativos.

3. *Propón un reto específico.* Debe existir una motivación para tener una participación colectiva, además de fijar un reto respecto al juego, uno concreto y claro para los alumnos.

4. *Establece ciertas normas.* Reglas concretas para que los alumnos comprendan que se trata de una competición sana y participen de forma ordenada.

5. *Permite que cada alumno cree su avatar.* Gracias al avatar sorteamos la barrera de la vergüenza y permitimos que cada alumno salvaguarde su identidad, fortaleciendo así su autoestima.

6. *Crea un sistema de recompensas.* Premiar a los estudiantes por su progreso, comportamiento y participación.

7. *Propón una competición con rankings.* Dar conocimiento de cómo progresa su aprendizaje y motivarse gracias al factor de la competición.

8. *Establece niveles de dificultad creciente.* Esto resulta recomendable para que la

actividad de adapte paulatinamente a los progresos que experimenta el alumno y que no se pierda el reto propuesto.

9. *Proporciona un feedback tras corregir los errores.* El alumno tiene que ver que aceptamos el error como algo natural y superable, además de proporcionar una solución e información sobre sus puntos más débiles.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

Esta propuesta pedagógica nace para cubrir las necesidades de los estudiantes, por medio de estrategias metodológicas que ayuden a garantizar un aprendizaje de calidad, alejándonos de la parte tradicional y enfocándonos hacia propuestas innovadoras, que ayuden a desarrollar las aptitudes, habilidades y destrezas con actividades prácticas acordes a su edad, además de fomentar la parte lingüística y/o literaria en los mismos, con la potencializar la parte intelectual desde los más pequeños.

2.1 Tipo de investigación

2.1.1 Investigación

El estudio se realizó en base a las nuevas estrategias pedagógicas que se están aplicando a los nuevos aprendizajes, es importante tomar en cuenta algunos aspectos que ayuden a los docentes a implementar nuevas ideas que sean de aportes garantizados para los estudiantes, por medio de procesos y análisis. Por lo tanto, el método analítico es fundamental para organizar las ideas, los recursos, las necesidades de manera que nos ayude a crear un sistema que nos permita producir esquemas pedagógicos en relación entre el dibujo y la escritura.

Ander-Egg (1992) afirman que la investigación es un procedimiento reflexivo, sistemático, controlado y crítico que tiene por finalidad descubrir o interpretar los hechos y fenómenos, relaciones y leyes de un determinado ámbito de la realidad.

2.1.2 Nivel de la investigación

La investigación fue de nivel o alcance descriptivo, este tipo de estudio se organizó por medio de un análisis que se enfoca en las necesidades de los estudiantes y de cómo puede ayudar la parte creativa para el recursos metodológico y pedagógico en las diferentes áreas, permitiéndole al docente contar con nuevas actividades y utilizarlas para cualquier tema que se desee exponer en clase, siguiendo la línea de las adaptaciones curriculares y contando con los resultados de consignas y creando un aprendizaje de calidad.

Según Tamayo (2006), el tipo de investigación descriptiva comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual y composición o procesos de los fenómenos; el enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre cómo una persona, grupo, cosa funciona en el presente; la investigación descriptiva trabaja sobre realidades de hecho, caracterizándose fundamentalmente por presentarnos una interpretación correcta.

Finalmente, por el periodo en el que se realizó la investigación es considerado transversal, se entiende que fue realizado a base de la teoría y la práctica expuesta en cada una de las sesiones.

2.1.3 Diseño de la investigación

La investigación se desarrolló de acuerdo con el diseño no experimental, este diseño se basa en conceptualizar, categorizar de contextos o sucesos que se dan sin la intervención directa del investigador, es decir, que no altere el objeto de la investigación, además de que se observan fenómenos o acontecimientos que se forman en un contexto natural y que son analizados completamente.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2012), La investigación no experimental es aquella que se realiza sin manipular deliberadamente variables, es decir, es una investigación donde no hacemos variar intencionalmente las variables independientes. Lo que hacemos en la investigación no experimental es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos.

2.1.4 Enfoque de la investigación

El enfoque que se aplicó fue proyectivo, ya que consiste en elaborar una serie de propuestas o modelos que faciliten la búsqueda de respuestas y la solución a un problema, este puede ser dado de manera específica o general, enfocándose directamente en la población y las necesidades que este vaya presentado antes o durante del proceso.

Para Hurtado de Barrera (2012), señala que este tipo de investigación, consiste en la elaboración de una propuesta, un plan, un programa o un modelo, como solución a un problema o necesidad de tipo práctico, ya sea de un grupo social, o de una institución, o de una región geográfica, en un área particular del conocimiento, a partir de un diagnóstico preciso de las necesidades del momento, los procesos explicativos o generadores involucrados y de las tendencias futuras, es decir, con base en los resultados de un proceso investigativo.

La Literatura y el dibujo fue utilizado como una estrategia educativa para desarrollar diferentes capacidades en los estudiantes, ayudar a su crecimiento académico e incentivar la creatividad a través del arte, el dibujo y las letras.

Es importante tener claras las ideas y de cómo se va a dirigir la investigación y de cómo se planean alcanzar los objetivos planteados al inicio de la investigación.

2.2 Población de estudio

La población fue considerada en base a estudiantes entre los 7 y 8 años quienes

están empezando en la fase del desarrollo práctico literario, es decir, que comienzan con el estudio de la escritura y la lectura para que desde sus inicios cuenten con las herramientas necesarias y se vayan retroalimentando las nuevas ideas con resultados positivos, además de ir desarrollando aptitudes artísticas tanto en las instituciones como en los hogares.

Según Tamayo (2012) la población es la totalidad de un fenómeno de estudio, incluye la totalidad de unidades de análisis que integran dicho fenómeno y que debe cuantificarse para un determinado estudio integrando un conjunto N de entidades que participan de una determinada característica, y se le denomina la población por constituir la totalidad del fenómeno adscrito a una investigación.

CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

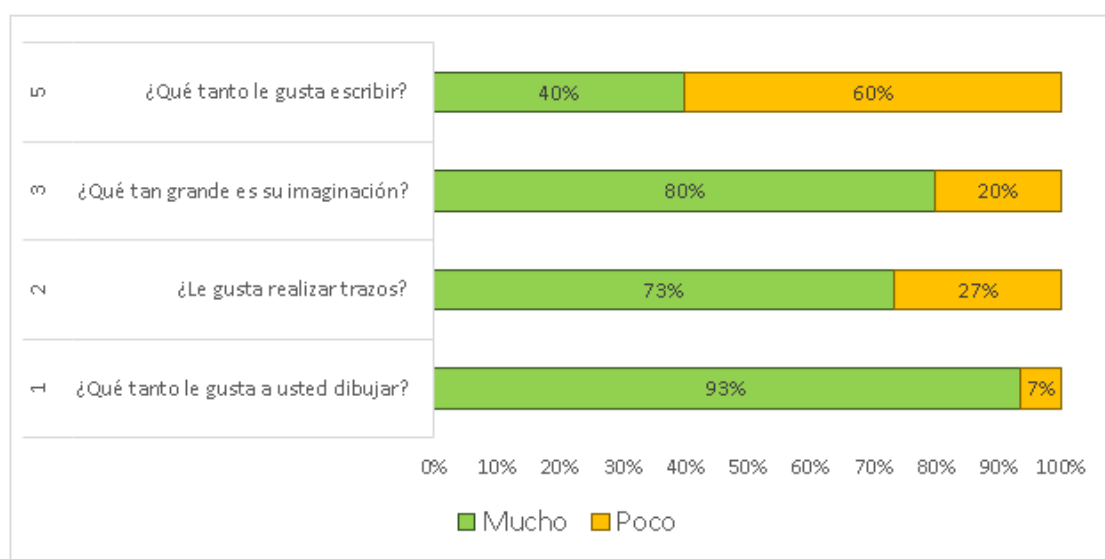
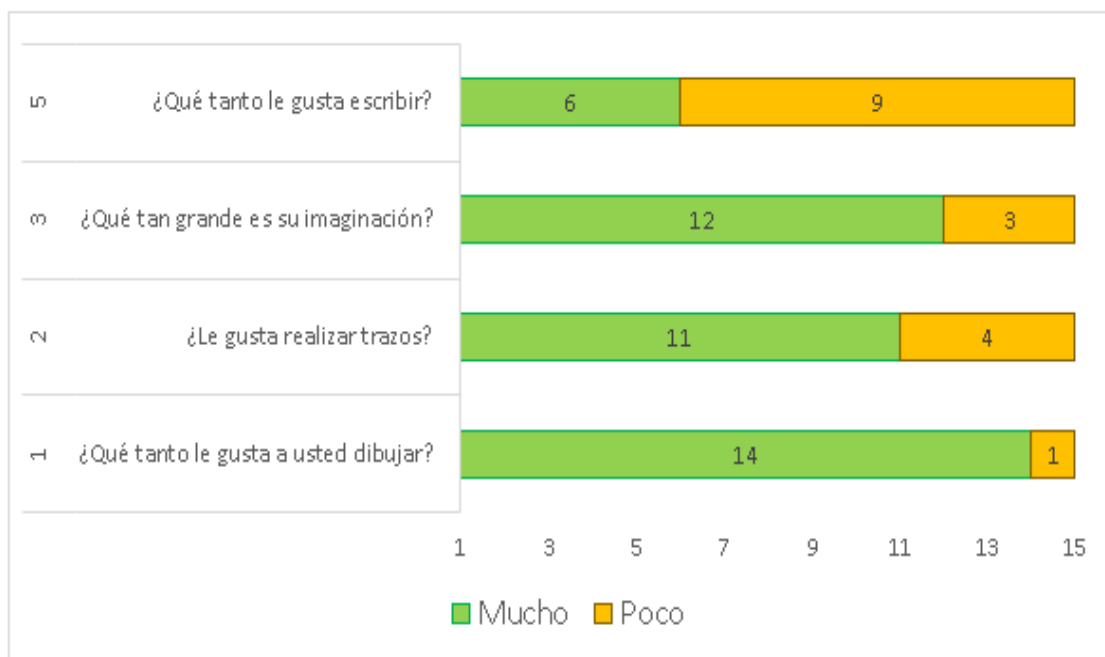
Luego de aplicar una encuesta a los estudiantes de la UE Teodoro Gómez de la Torre, los resultados a nivel social, institucional y personal fueron satisfactorios, ya que cumplimos con el objetivo principal sobre este trabajo de investigación planteados en un inicio.

A nivel social se logró que los estudiantes, el docente y la comunidad educativa, tomaran en cuenta la parte artística como una herramienta más de aprendizaje y de esta manera, potenciar las aptitudes y habilidades de los niños de cuarto año. A nivel institucional se determinó la importancia de aplicar nuevas estrategias metodológicas relacionadas con la parte lingüística y literaria, para fortalecer sus capacidades intelectuales por medio de la gamificación y todos los aportes pedagógicos que este implica. A nivel personal, es necesario que nuestros estudiantes cuenten con alternativas innovadoras por medio de juegos que ayuden a incentivar la parte creativa y motivacional para dar un mejor desenvolvimiento práctico y teórico al momento de enseñar y aprender. Todo esto nos ayuda como comunidad educativa a buscar nuevas formas de enseñar a nuestros estudiantes, fortaleciendo el nivel académico, social y personal.

Encuesta a estudiantes

Se aplicó un total de 15 encuestas a estudiantes del cuarto año, es decir, el 100% de la población; seguido de esto se cruzó las variables para realizar el análisis correspondiente junto con sus resultados. De acuerdo con el proyecto “El dibujo y el caligrama a través de la gamificación en niños de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre del año 2021 – 2022”, se seleccionó los resultados más relevantes que aportaron con información para el manejo de este proyecto realizado en la UE Teodoro Gómez de la Torre, las cuales se arrojaron los siguientes resultados:

Tabla 1 Número de estudiantes que muestran habilidades



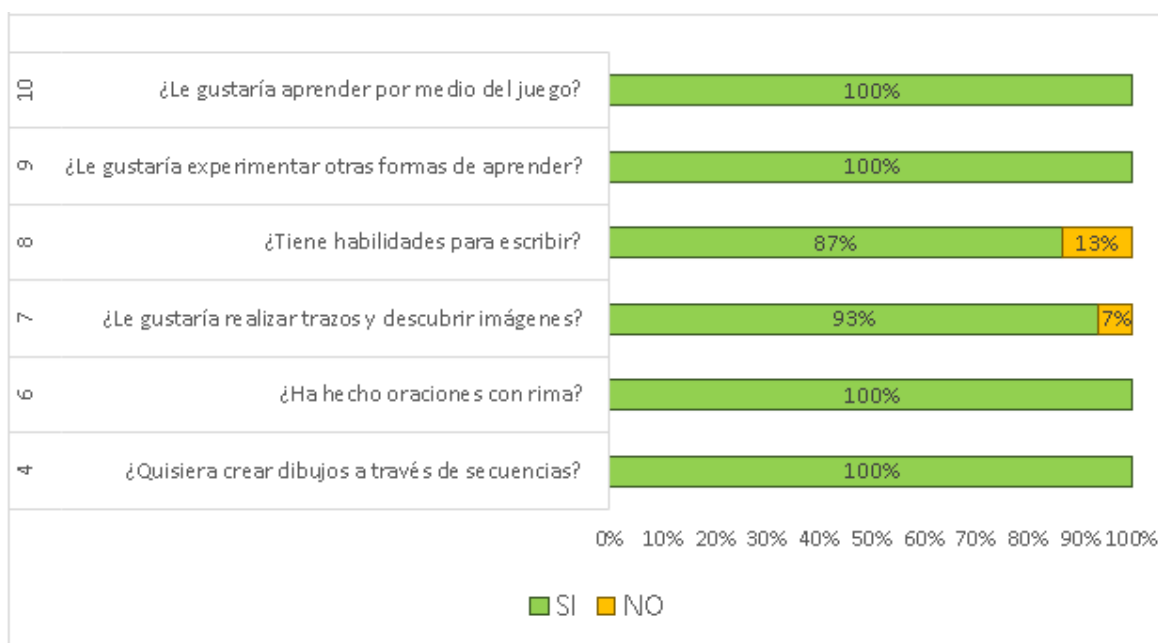
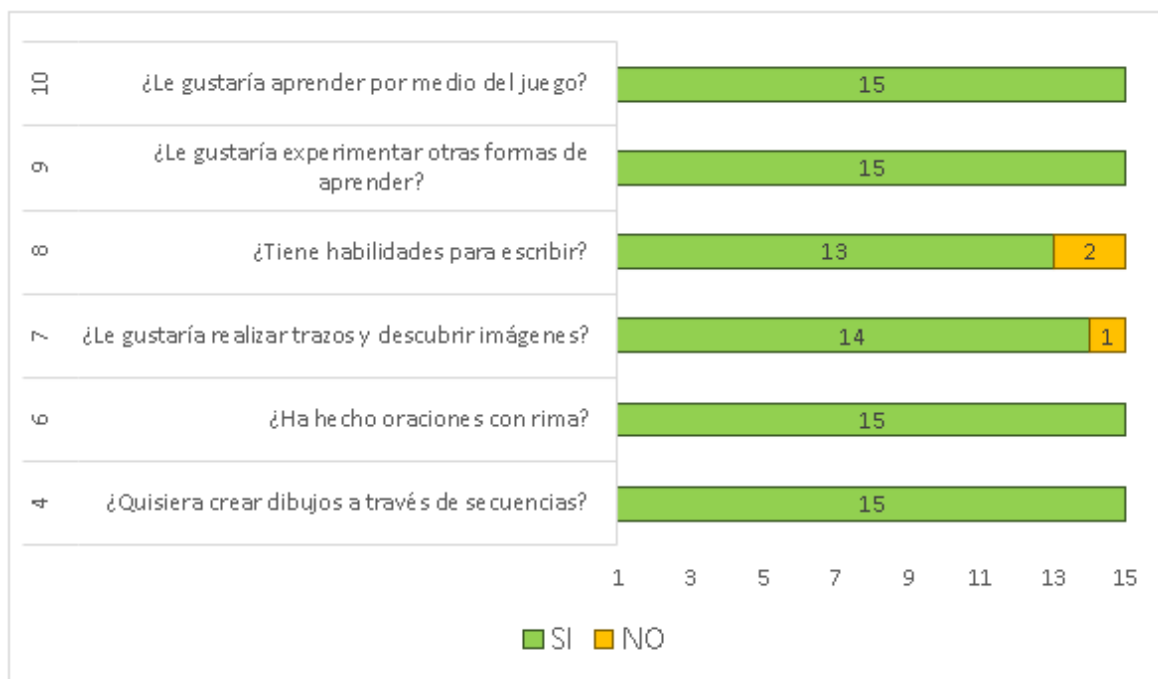
Nota: Datos recolectados de los estudiantes de EBE de la institución.

Análisis

En un número de 15 estudiantes (100%) se evidenció que a 6 estudiantes (40%) les gusta escribir mucho, pero 9 (60%) de ellos les gusta muy poco. Por otro lado, 12 (80%) de ellos tienen mucha imaginación y solo 3 (20%) tienen poca imaginación. Seguido de esto, hay 11 (73%) estudiantes que les gusta realizar trazos y a 4 (27%) poco les gusta esta actividad. Finalmente, a 14 (93%) estudiantes les gusta mucho dibujar y solo a 1 (7%) poco le atrae esta actividad.

La educación es una de las herramientas más importantes para el desarrollo de los niños en el proceso de aprendizaje, por lo que, es necesario indagar en actividades que estén más relacionadas con gustos y habilidades que puedan ser de ayuda para proporcionar un conocimiento seguro y eficaz. No hay un método exacto para mejorar el quehacer pedagógico del docente (Pérez, 2012), pero si pudiese definir o crear estrategias para mejorar la práctica educativa. El quehacer, debe hacerse de una manera consciente donde se facilite el aprendizaje, el desarrollo y la calificación; así al preparar una clase o una actividad con procesos pedagógicos, ésta debe evidenciar los resultados en el proceso evaluativo que valora la apropiación del contenido.

Tabla 2 Número de estudiantes que quieren experimentar nuevas formas de aprender.



Nota: Datos recolectados de los estudiantes de EBE de la institución.

Análisis

En un número de 15 estudiantes (100%) se evidenció que, en la totalidad los encuestados desean aprender por medio del juego, y a su vez experimentar otras

alternativas educativas. La escritura cuenta como una habilidad importante para este proceso y 13 (87%) de ellos están de acuerdo, sin embargo 2 (13%) no tienen esta habilidad; al igual que descubrir imágenes por medio de trazos 1(7%) no tiene este gusto, mientras que 14 (93%) de ellos si desean crear éstas imágenes. Finalmente hacer oraciones con rimas y crear dibujos con secuencias en una de las opciones que todos aprobaron y que desearían aplicar al momento de aprender.

La enseñanza debe ser un proceso en el que el docente pueda experimentar más allá de la parte teórica, en base a cada uno de los estudiantes y al poder llegar a todos sin ninguna restricción posible, utilizando cada recurso físico, material, entre otros, garantizando la confianza en los estudiantes e ir estimulando el aprendizaje. Según Vosniadou (1992), menciona que el aprendizaje en la escuela requiere que los estudiantes presten atención, observen, memoricen, entiendan, establezcan metas y asuman la responsabilidad de su propio aprendizaje. Estas actividades cognitivas son imposibles sin la participación y el compromiso de los alumnos. Los maestros deben ayudar a los estudiantes a ser activos y orientar sus metas, al construir sobre su deseo natural de explorar, entender cosas nuevas y dominarlas.

CAPÍTULO IV: PROPUESTA

El presente proyecto de investigación propone una guía de estrategias de aprendizaje, donde se vincula la parte artística detallando cada uno de los objetivos, competencias y dimensiones que se quieren desarrollar. De igual forma, proponiendo un nuevo aprendizaje por medio de juegos y actividades prácticas en relación con la parte literaria, con enfoques y objetivos claros, que ayuden a la participación individual y colectiva de los estudiantes con un amplio desarrollo de saberes.

Las actividades están propuestas en planes de clase que abarcan en su totalidad los temas que se desean tratar en cada una de las clases, de forma que los alumnos cuenten con las habilidades, aptitudes y capacidades para desempeñarse en la parte lingüística y práctica, es decir, que los estudiantes por medio de la creación de cuentos, poemas u oraciones creen, además de un texto, también una figura, imagen o personaje a través de la gamificación, enfocándonos en la participación, la creatividad, la motivación y el aprendizaje directo en cada uno de ellos.

Cada actividad cuenta con un objetivo específico para ser ejecutando durante el proceso del desarrollo práctico, de manera que podamos incentivar la parte teórica y práctica en la aplicación de conocimientos hacia un determinado valor. Se comienza con la parte creativa de cada uno de los estudiantes para explotar la imaginación, seguido de esto, iniciaremos con juegos que ayuden a entender de mejor manera el contenido de aprendizaje para finalmente explotar cada una de las habilidades e ir incrementando consigo los conocimientos, además de crear formas e imágenes.

Introducción

El presente trabajo está enfocado en realizar diferentes estrategias pedagógicas a través de las distintas disciplinas artísticas como: dibujo la poesía o literatura, para de esta manera tratar de involucrar al arte en la parte educativa, permitiéndole al estudiante descubrir varias formas de aprender y fomentar un conocimiento menos tradicional y más creativo, siendo este uno de los principales requisitos para desarrollar su aprendizaje, además de que le permita desarrollar sus capacidades intelectuales y desenvolverse en cualquier aspecto de su vida. Es importante saber que entre el arte y la cultura existe una relación, puesto que al hacer conocer sobre las diferentes culturas en nuestro país hacemos que desde los niños más pequeños se empiece a tener el gusto hacia las diferentes disciplinas artísticas, tomando en cuenta las técnicas, los instrumentos y las habilidades para seguir manteniendo de alguna manera acontecimientos importantes a través de obras, música nacional, historia, lectura, entre otros. Actualmente como ciudadanos estamos expuestos a un sin número de cambios en nuestra sociedad que afectan directamente a nuestras raíces y cultura, por lo que tendemos a adquirir nuevas formas de vida y maneras diferentes de expresión; de manera que como ecuatorianos muchas veces olvidamos de donde somos, a que pertenecemos y que es lo que debemos de seguir conservando para nuestras futuras descendencias, además de innovar e inspirar a realizar trabajos nuevos, cultivando al ser humano a desarrollar una ética sólida en su futura vida adulta. Cabe recalcar, que se quiere mostrar al arte como una enseñanza diversa, donde el modo de expresión sea la principal estrategia y que las tendencias en los contenidos y las maneras de aprender no sean excluyentes de otros, sino que se complementen. Por otra parte, la literatura tiene como objetivo ampliar la información que se adquiere a lo largo del proceso educativo, siendo una herramienta para recibir la materia de lengua castellana y literatura, además de engrandecer un léxico y una personalidad mucho más intelectual, un pensamiento y criterio más propio.

Objetivos

General

Diseñar estrategias pedagógicas que ayuden al manejo de habilidades y destrezas en los estudiantes para el desarrollo educativo.

Específicos

- Desarrollar herramientas que ayuden a los docentes a generar nuevas estrategias de aprendizaje.
- Impulsar a estudiantes y docentes a la participación a la parte literaria, con relación al aprendizaje y sus beneficios.
- Implementar la parte artística y cultural en la educación para fortalecer las distintas habilidades y destrezas de los estudiantes.

Fundamentación

La literatura tiene una gran trayectoria como expresión ya que existe un sin número de textos que van completando un gran conjunto de movimientos literarios y de obras representativas con una visión amplia y profunda, siendo esta una de las herramientas más poderosas al momento de conocer a fondo sobre cualquier tema, también es importante mencionar que en la parte artística es un vínculo hacia la libre expresión, la magia de la crear mundos a través de las palabras, las historias y llegar hacia los lectores de una manera impresionante, impulsando la imaginación, sin embargo, la literatura tiene una estrecha relación con la lectura ya que tienen un papel en la parte educativa al momento de conocer y alimentar el conocimiento y seguir esparciéndolo por medio de textos, artículos, tesis, etc. Por otra parte hay que tomar a el arte y la educación desde otras nuevas perspectivas, más artísticas y menos mecánicas, ya que cada uno de los seres humanos necesitamos expresar y exteriorizar nuestras emociones, ideas, sentimientos y sensaciones para poder lograrlo y a su vez poder sembrar en el alumno varias formas de pensar e interpretar aprendizajes que puedan resultar útiles a la hora de generar nuevos conocimientos, pero desde el punto de vista artístico, impulsando mecanismos adecuados para cada una de las edades, es decir, generar propuestas desde los niveles de inicial hasta bachillerato, con la finalidad de que varios docentes en cualquier rama académica pueda acceder a estas nuevas estrategias y adaptarlas para cada uno de los temas que se vayan exponiendo en clase.

Literatura

En la parte literaria la enseñanza se ha revelado como uno de los puntos más sensibles ante los cambios que surgen educativa y socialmente. Teresa Colomer nos da a conocer qué: La Lengua/literatura/cultura. En primer lugar, la función atribuida al aprendizaje literario distó mucho de delimitarse con precisión en los manuales y programas educativos, de modo que se superpusieron los objetivos, tanto de los antiguos enfoques como de las nuevas propuestas de renovación. Así, la enseñanza literaria mezcló muy a menudo fórmulas tradicionales de programación cronológica con su utilización como documento lingüístico, o basculó desde su visión como acceso a la historia de la cultura hasta el aprendizaje de la historia específica de las formas literarias. Las consecuencias del predominio de uno u otro enfoque pueden verse incluso en la definición del espacio curricular de la literatura, ya en la pérdida de su espacio propio en favor de la lengua, ya en el mantenimiento de programas de historia literaria, ya, incluso, en el inicio de propuestas de colaboración con otras áreas, como las artísticas o las de ciencias sociales. (Colomer, 2010)



ÁMBITOS EDUCATIVOS

TÉCNICAS DE ENSEÑANZA

AUTORA
ESTEFANY TEHANGA

TÉCNICAS ARTÍSTICAS

Más que ser una simple técnica artística, hace énfasis en la utilización de lo estético y en lo aprecibo.

TÉCNICAS SENSORIALES.

Se refiere a las técnicas manuales y corporales que constituyen un patrimonio humano sea de una manera empírica o profesional.

TÉCNICAS SENSITIVAS O ESTÉTICAS

Esta sumamente relacionado con la parte sentimental, la percepción de cada una de las personas y de cómo describe a cada una de las cosas.

TÉCNICAS MENTALES

Tienen que ver con la memoria, el raciocino, la lógica.

TÉCNICAS CREATIVAS O DE FANTASÍA

Es importante resaltar la creatividad como uno de los ejes de aprendizajes para el sistema educativo.

Figura 1 ACEI

ACEI



TEMA:
Las palabras y los escenarios.

ACEI

Significa aprender, comprender e imaginar, esto ayudará a que los estudiantes puedan mejorar su creatividad y entender los temas expuestos.



ACEI



Aprender a tener una fluida comprensión lectora.
Comprender mejor las palabras y adquirir un buen léxico.
Experimentar con distintas emociones e interpretar artísticamente.
Imaginar a través de la lectura y crear escenarios.

EVALUACIÓN



A través del dibujo interprete una narrativa acerca de la historia de una tortuga. Implemente escenario, personajes, y situaciones, entre otras cosas.

Figura 2 Figuras sorprendentes

Figuras sorprendentes

Esta actividad se la puede realizar con niños de 4 a 8 años de edad para que reconozcan lo que se les plantea. A través de la pintura y sus manos, los estudiantes descubrirán forma o figura u objeto que se encuentre allí.

ESTRATEGIA

P.-Pensar en las diferentes formas o figuras.
 O.-Observar la posición de las manos para formar la figura.
 D.-Descubrir la forma o figura que se forma en el papel.
 E.-Experimentar sus emociones.

INSTRUMENTO

EVALUACIÓN

A través de la pintura descubrir la forma y figura, que se encuentra en el papelote.

RÚBRICA:				
INDICADORES	MUY SATISFACTORIO (PUNTOS)	SATISFACTORIO (PUNTOS)	POCO SATISFACTORIO (PUNTOS)	PUNTAJE
Contenido	4	2	1	4
Destreza con la pintura	3	0,5	0,75	3
Aprendió las figuras	2	1,5	0,25	2
Creatividad	1	1	1,25	1
TOTAL=				10

Pensar	Observar	Descubrir	Experimentar
Formas ideas que produce la mente, para relacionar unas cosas con otras, de esta manera nos ayudara a que los estudiantes puedan pensar diferentes formas o figuras.	Se trata de fijar nuestra atención hacia algún objeto o comportamiento de cualquier persona. El estudiante podrá observar la posición de las manos para formar la figura	Es encontrar o abrir diferentes maneras a algo nuevo. El estudiante descubrirá la forma o figura que esté plasmada en el papel.	Suma eventos o acontecimientos que ayuden al estudiante a expresar sus emociones.

Figura 3 Explorando me voy conociendo

* EXPLORANDO ME VOY CONOCIENDO *


Se trata de una actividad donde se trabaja con niños de 4 a 8 años. Para desarrollar habilidades, expresar necesidades, sentimientos y donde el estudiante pueda conocerse a sí mismo, y entablar una relación con los demás.

ESTRATEGIA

D.-Descubrir texturas, olores, sonidos etc. por medio de los sentidos.
 R.-Reconocer las partes del cuerpo de forma oral y por medio de imágenes.
 I.-Interpretar diferentes emociones.
 A.-Aprender a compartir con los demás

EVALUACION

IDENTIFICA Y DESCRIBA LAS CUALIDADES DE IMÁGENES, TEXTURAS, SONIDOS, OLORES Y SABORES DEL ENTORNO PRÓXIMO, NATURAL Y ARTIFICIAL, COMO RESULTADO DE PROCESOS DE EXPLORACIÓN SENSORIAL.



INSTRUMENTO

RUBRICA				
INDICADORES	MUY SATISFACTORIO (PUNTOS)	SATISFACTORIO (PUNTOS)	POCO SATISFACTORIO (PUNTOS)	PUNTAJE
Comprende el tema	4	2	1	4
Aprende acerca de 3 sentidos	3	3,5	2	3
Diferencia los 5 sentidos	3	3,5	2,25	1
TOTAL=				18

Descubrir	Reconocer	Interpretar	Aprender
Se trata de conocer cosas nuevas, donde el estudiante podrá sentir texturas, percibir olores, conocer los sonidos, por medio de los sentidos	Identificar cosas o características propias como las partes del cuerpo de forma oral, sonidos y por medio de imágenes.	Determinar o identificar un objeto, además de expresar emociones.	Se trata de sumar un conocimiento sobre cualquier tema y compartir con los demás.

Figura 4 La torre perfecta

LA TORRE PERFECTA

Se recomienda realizar esta actividad a niños de 3 a 7 años de edad. Ya que se enfoca en ordenar los colores a través de la figura del cilindro, colocándolos con los colores iguales.

ESTRATEGIA

- A.-Aprender a diferenciar los colores
- R.-Reconocer cada uno de los colores y su figura (círculo)
- O.-Ordenar la figura y el color.

INSTRUMENTO

RÚBRICA:				
INDICADORES	MUY SATISFACTORIO (PUNTOS)	SATISFACTORIO (PUNTOS)	POCO SATISFACTORIO (PUNTOS)	PUNTAJE
Interés por aprender	4	2	2	4
Memoriza los colores	3	1,5	1	3
Trabaja	3	1,5	0,25	3
TOTAL=				10

EVALUACIÓN

Elabore un dibujo que contenga la figura (círculo) con los diferentes colores.

Aprender	Reconocer	Ordenar
Identificar las formas o figuras para conectar el aprendizaje que está por desarrollarse.	Reconocer las formas, figuras o colores que ayuden al estudiante a saber una secuencia.	Trata de colocar las cosas en lugar que corresponde, de una manera más exacta y sin ningún tipo de error.

Figura 5 Expresiones del dibujo y la pintura

EXPRESIONES DEL DIBUJO Y LA PINTURA

Esta actividad se desarrollara en niños de 4 a 8 años de edad. El/la estudiante expresa sus sentimientos y emociones, por medio de su creatividad y la imaginación con pintura y lápiz.

ESTRATEGIA

T.-Técnicas y recursos para enseñar donde el estudiante comprenda de la mejor manera el tema.

A.-Aprender a utilizar su imaginación.

C.-Comprender su obra, expresando sus sentimientos.

E.-Evaluar sus conocimientos por medio de participaciones.

EVALUACIÓN
REALIZAR DIBUJOS DESCUBRIENDO SU IMAGINACIÓN Y LUEGO PINTAR.

INSTRUMENTO

RÚBRICA:

INDICADORES	MUY SATISFACTORIO (PUNTOS)	SATISFACTORIO (PUNTOS)	POCO SATISFACTORIO (PUNTOS)	PUNTAJE
Contenido	3	1	1	3
Creatividad	3	1	0,25	3
Presentación	4	3	2	4
TOTAL=				10

Técnicas	Aprender	Comprender	Evaluar
Se trata de ser preciso en lo que se quiere demostrar y de generar recurso para enseñar al estudiante.	Se enfoca en crear objetos que nacen de nuestra imaginación.	Tener en claro lo que uno dice o siente.	El nivel del conocimiento del estudiante.

Figura 6 Vocales musicales



VOCALES MUSICALES

Esta actividad es para mejorar el habla y la comprensión de las letras de los niños de 4 a 6 años de edad. En base a la música los estudiantes podrán aprender las vocales.

ESTRATEGIA

E.-Escuchar las expresiones sonoras para conocer las diferentes vocales.
 R.-Repetir las diferentes vocales.
 A.-Aprender e identificar las pronunciaci3nes correctas de cada una de las vocales.

EVALUACI3N

Aplicar una hoja de trabajo con interpretaci3n musical y colorear.

INSTRUMENTO

RUBRICA:				
INDICADORES	MUY SATISFACTORIO (PUNTOS)	SATISFACTORIO (PUNTOS)	POCO SATISFACTORIO (PUNTOS)	PUNTAJE
Tono	4	3	1	4
Expresi3n	3	0,5	0,75	3
Creatividad	2	1,5	0,25	2
Calidad de trabajo	1	1	0,25	1
TOTAL-				10

Escuchar	Repetir	Aprender
Percibir sonidos graves o agudos, para conocer las diferentes vocales.	Es una acci3n que requiere m3s de una vez, para poder memorizar y poder comprender.	Conocer el sonido recto de cada una de las pronunciaci3nes de las vocales.

Figura 7 El cocodrilo loco

EL COCODRILO LOCO



Desarrollar en los estudiantes de 6 a 18 años de edad, la capacidad de expresarse libremente por medio de dinámicas musicales, creando sonidos con nuestro cuerpo. Además, fomentar la participación y el compañerismo en el aula.

ESTRATEGIAS

M.-MOTIVAR AL ESTUDIANTE A ESTAR ACTIVO CON LA DINÁMICA MUSICAL.
 R.-REALIZAR LOS MOVIMIENTOS Y SONIDOS QUE SE LE INDICA.
 I.-INTERPRETAR DIFERENTES ANIMALES QUE SE IMAGINE AL MOMENTO.

INSTRUMENTO

EVALUACIÓN

Establecer una dinámica con diferentes animales, creando sonidos corporales con nuestro cuerpo.

RUBRICA:				
INDICADORES	MUY SATISFACTORIO (PUNTO)	SATISFACTORIO (PUNTO)	POCO SATISFACTORIO (PUNTO)	PUNTAJE
Interés por el tema	4	3	1	4
Organización	3	0,5	0,75	3
Interacción	2	1,5	0,25	2
Actitud	1	1	1,25	1
TOTAL=				10

Motivar

Fomentar confianza en el estudiante para despertar su aprendizaje.

Realizar

Hace a la acción de crear a algún movimiento o sonido.


Interpretar

Es la acción de dramatizar cualquiera de los temas expuestos en clase.

Figura 8 Explorado sombras

Explorando sombras

Esta actividad se considera en trabajar con niños de 6 a 12 años de edad. Aquí de desarrolla su imaginación con objetos, por medio de la luz y la sombra. Para posteriormente crear personajes.



ESTRATEGIA

- B.-Buscar objetos inusuales para trabajar.
- I.-Imaginar historias o escenarios.
- C.-Crear los personajes que cada niño se plantea en su imaginación.



INSTRUMENTO

RÚBRICA:				
INDICADORES	MUY SATISFACTORIO (PUNTOS)	SATISFACTORIO (PUNTOS)	POCO SATISFACTORIO (PUNTOS)	PUNTAJE
Imaginación	4	2	1	4
Dibujo	3	1.5	1	3
Destreza de pintar	1	0.5	0.25	1
Creatividad	2	1	1	2
TOTAL=				10

EVALUACIÓN
 Construir personajes y un escenario con diferentes objetos que desee el estudiante y colorear.

Buscar	Imaginar	Crear
Se enfoca en encontrar solución a cualquier problema, además de innovar en el material para trabajar.	Es lo que nuestra mente crea a través de cualquier situación.	Personificar propios personajes y figuras.

Figura 9 Aprendo y me divierto con la fotografía



Aprendo y me divierto con la fotografía

Es una actividad que se desarrolla en niños de 10 y jóvenes de 18 años de edad. Se trata de registrar una imagen propia centrando la creatividad en el estudiante, ofreciéndoles diversos temas para focalizar su atención como autorretratos o diferentes escenarios.

ESTRATEGIA

A.-Aprender cómo obtener una buena fotografía.
 D.-Disfrutar cada momento de la fotografía.
 R.-Realizar un collage de las fotografías coleccionadas.
 I.-Interpretar una obra con el collage y reflexionar sobre él.

EVALUACIÓN

Capturar y realizar un collage con fotografías de su familia y escribir lo que siente sobre su obra.

INSTRUMENTO

RUBRICA:

INDICADORES	MEY SATISFACTORIO (PUNTOS)		POCO SATISFACTORIO (PUNTOS)		PUNTAJE
Centrado	4	2	1	4	
Collage	3	0,5	0,75	3	
Originalidad	2	1,5	0,25	2	
Creatividad	1	1	1,25	1	
TOTAL=					10

Aprender	Disfrutar	Realizar	Interpretar
Conocer sobre encuadres, planos y dimensiones.	Capturar los mejores momentos.	Conjugar los diferentes escenarios para crear uno nuevo.	Jugar con las palabras y la imaginación para darle un contexto.

Figura 10 Aprendamos a moldear

Aprendamos a moldear

Dicha actividad se complementa para niños de 4 a 12 años de edad. Incentivar a los estudiantes a formar esculturas utilizando su imaginación y creatividad.



ESTRATEGIA

M.-Manipular la plastilina.
I.-Imaginar objetos, personajes, formas, figuras, etc.
E.-Elaborar cualquier enunciado expuesto anteriormente.

EVALUACIÓN

Realizar una escultura que desee con plastilina.

INSTRUMENTO

RÚBRICA:

INDICADORES	MUY SATISFACTORIO (PUNTOS)	SATISFACTORIO (PUNTOS)	POCO SATISFACTORIO (PUNTOS)	PUNTAJE
Apego a crear	4	2	1	4
Desempeño en construir	3	0,5	0,75	3
Creatividad	2	1,5	0,25	2
Producción	1	1	1,25	1
TOTAL=				10

Manipular	Imaginar	Elaborar
Modelar el material para formar instrumentos de aprendizaje.	Usar nuestra mente como foco de iluminación para crear cosas nuevas.	Producir cosas materiales, transformando diferentes personajes.

Figura 11 Manchas con nuestras manos y pies

MANCHAS CON NUESTRAS MANOS Y PIES

Vamos a desarrollar esta actividad con niños de 4 a 12 años de edad. Se trata de realizar una narrativa por medio de obras creativas donde el estudiante crea e imagine animales, con pintura utilizando partes del cuerpo.

ESTRATEGIA

L-IMAGINAR ANIMALES A TRAVÉS DE MANOS Y PIES.
 U-UTILIZAR PINTURA PARA CREAR ANIMALES.
 E-EXPLORAR UN ESCENARIO O ENTORNO CON PINTURA.
 D-DESARROLLAR SU IMAGINACIÓN.

EVALUACIÓN

Realizar una obra con las manos o pies y narrar una historia.

INSTRUMENTO

CATEGORÍA	MUY SATISFECHO (PUNTO)		POCO SATISFECHO (PUNTO)		PUNTAJE
	5	4	3	2	
Imaginación	1	0	0	0	1
Utilización	2	1	0	0	3
Totales	3	1	0	0	4
TOTAL					4

Imaginar	Utilizar	Explorar	Desarrollar
Representación de sucesos a través de manos y pies.	Utilizar un objetivo predeterminado para crear algo.	Descubrir una forma o figura a través de la pintura.	Aumentar o progresar su imaginación en base a las formas y figuras.

Figura 12 Figuras creativas

Figuras creativas

Es una actividad divertida y sencilla para los estudiantes de 8 a 12 años de edad. A través de esta técnica, utilizando lana, el estudiante puede desarrollar su imaginación y a la misma vez su motricidad fina.

ESTRATEGIA

- A.-Aprende diferentes métodos para realizar figuras o manualidades.
- D.-Descubre formas o/y figuras con diferentes objetos.
- I.-Innova nuevos métodos de aprendizaje.
- C.-Crea a través de la creatividad e imaginación.



EVALUACIÓN

Crear una figura o forma donde el estudiante se identifique.

INSTRUMENTO

RÉBRIKA:

INDICADORES	MUY SATISFACTORIO (PUNTO)	SATISFACTORIO (PUNTO)	POCO SATISFACTORIO (PUNTO)	PUNTAJE
Creatividad	4	2	1	4
Detalles	3	0,5	0,75	3
Esfuerzo	2	1,5	0,25	2
Producto	1	1	1,25	1
TOTAL-				10

Aprende	Descubre	Innova	Crea
Retener el conocimiento en la memoria.	Nuevas habilidades que ayuden a su motricidad.	Dejar lo tradicional a un lado y enfocarse a nuevos aprendizajes.	Impresionar con la imaginación, objetos ideales.

Figura 13 Contando mis historias



Contando mis historias

Esta actividad se recomienda trabajar con niños de 4 a 12 años de edad. Para potenciar las habilidades de crear y expresar sus sentimientos, pensamientos, y emociones a través de narraciones.

ESTRATEGIA

- R.**-Realizar narraciones con principio y fin.
- I.**-Imaginar eventos o sucesos para concordar con la narración.
- D.**-Describir sensaciones, experiencias o emociones relatando historias.

INSTRUMENTO

INDICADORES	BUN		BUO		PUNTAJE
	SATISFACTORIO (PUNTAJE)	SATISFACTORIO (PUNTAJE)	SATISFACTORIO (PUNTAJE)	SATISFACTORIO (PUNTAJE)	
Contenido	4	2	1	2	
Forma	4	0,2	0,75	1	
Originalidad	2	1,7	0,25	1	
Profundidad	5	5	0,25	1	
TOTAL=					46

EVALUACIÓN

Realizar dibujos y colorearlos, y a través de esto crear sus cuentos o sus narraciones

Realizar	Imaginar	Describir
Reproducir historias a través de su creatividad e imaginación.	Se trata de ser progresivos con los sucesos que se quiera desarrollar.	Es importante reflejar el aspecto emocional y sentimental de crear.

Figura 14 Creando y compartiendo

Creando y compartiendo

Permite a los estudiantes de 11 a 18 años de edad, explorar sus habilidades artísticas, la creatividad, la memoria, fomentar el trabajo personal y en equipo. Es decir, por medio del teatro los estudiantes caracterizaran personajes y los improvisarán, ayudando a mejorar su léxico.

ESTRATEGIA

C.-Construir producciones artísticas sencillas.
 E.-Expresar historias ciertas o imaginarias.
 D.-Desarrollar habilidades escénicas.
 F.-Fortalecer conocimientos en el área de lengua.

EVALUACIÓN

Realizar una obra teatral dramatizando narraciones con un principio y un final.

INSTRUMENTO

Escala:				
INDICADORES	MUY SATISFACTORIO (PUNTOS)	SATISFACTORIO (PUNTOS)	POCO SATISFACTORIO (PUNTOS)	PUNTAJE
Expresión oral	4	2	1	4
Expresión corporal	3	0,5	0,5	4
Escenografía	2	1,7	0,3	4
Actuación	1	3	0,25	4
TOTAL-				16

Construir	Expresar	Desarrollar	Fortalecer
Hacer que el estudiante se desenvuelva de una manera natural.	Se enfoca de recrear escenarios reales, con todas sus expresiones corporales y sentimentales.	Se centra en hacer que el estudiante conozca sobre sus capacidades.	El estudiante debe tener un conocimiento más extenso en cuanto a la literatura.

Figura 15 Las palabras y los escenarios

Las palabras y los escenarios



ESTE TRABAJO SE ENFOCA PARA LOS ESTUDIANTES DE 4 A 18 AÑOS. SIGNIFICA APRENDER, COMPRENDER E IMAGINAR, ESTO AYUDARÁ A QUE LOS ESTUDIANTES PUEDAN MEJORAR SU CREATIVIDAD Y ENTENDER LOS TEMAS EXPUESTOS. ADEMÁS, AYUDARÁ AL ESTUDIANTE A DESENVOLVERSE FRENTE AL PÚBLICO.

ESTRATEGIA

A.- Aprender a tener una fluida comprensión lectora.
 C.- Comprender mejor las palabras y adquirir un buen léxico.
 E.- Experimentar con distintas emociones e interpretar artísticamente.
 I.- Imaginar a través de la lectura y crear escenarios.

EVALUACION

A través del dibujo, interprete una narrativa acerca de la historia de una tortuga. Implemente escenario, personajes, y situaciones, entre otras cosas.

INSTRUMENTO

RÚBRICA:

INDICADORES	MUY SATISFACTORIO (PUNTOS)	SATISFACTORIO (PUNTOS)	POCO SATISFACTORIO (PUNTOS)	PUNTAJE
Expresión oral	4	2	2	4
Creatividad	3	1,5	0,75	3
Escenario	2	1	0,5	2
Acción	1	0,5	0,25	1
TOTAL-				10

Aprender	Comprender	Experimentar	Imaginar
Su función es comprender sobre la escena planteada.	Alimentarse de un buen léxico y mejorar su lectura.	Plantear las distintas situaciones que se presentan en la obra.	Innovar nuevos personajes e historias.

Figura 16 Bailo y muevo mi cuerpo

BAILO Y MUEVO MI CUERPO

Se trata de que los estudiantes de 11 a 18 años de edad, logren su propio movimiento desde su interior, con libre de formas, y de esta manera construyendo dramatizaciones. Además, el estudiante mejorara la flexibilidad y agilidad de su cuerpo, su imaginación y su memoria, conocer su espacio en el escenario y saber trabajar individualmente o en grupo.

EVALUACIÓN

Explorar diferentes pasos de baile con su cuerpo, en reposo y en movimiento, usando la imaginación y creatividad.

ESTRATEGIA

I.-Imaginar diferentes pasos de baile.
 C.-Crear y adaptar los pasos de baile.
 M.-Memorizar los pasos como una secuencia.
 D.-Dramatizar los movimientos creados y bailar al son de la música.

INSTRUMENTO

RUBRICA:

INDICADORES	MEV SATISFACTORIO (PUNTOS)	SATISFACTORIO (PUNTOS)	POCO SATISFACTORIO (PUNTOS)	PUNTAJE
Energía	4	2	1	4
Habilidad de movimientos	3	0,5	0,75	3
Expresiones	2	1,5	0,25	2
Activa	1	1	1,25	1
TOTAL=				10

Imaginar	Crear	Memorizar	Dramatizar
Generar propuestas para una coreografía.	Sincronizar los distintos pasos creados.	Tener un nivel de concentración alto.	Ejecutar los pasos de una manera coordinada y rítmica.




Figura 17 Esgrafiado

ESGRAFIADO

Se puede desarrollar esta actividad con estudiantes de 8 a 18 años de edad, para explorar mediante el color y uso de líneas, la creación de un elemento plástico.

ESTRATEGIA

P.- PRODUCIR UNA LÁMINA DE ESGRAFIADO CON LOS MATERIALES INDICADOS.
I.- IMAGINAR LO QUE DESEA DIBUJAR.
D.- DESCUBRIR LOS COLORES QUE POSEE LA LÁMINA Y COMO COMBINA EN SU DIBUJO.
I.- INCORPORAR LA CREATIVIDAD Y SENTIMIENTOS EN LA OBRA.

EVALUACIÓN

Crear una obra con la lámina de esgrafiado, buscando el efecto deseado, utilizando su creatividad y la imaginación.

INSTRUMENTO

RÚBRICA:

INDICADORES	MUY SATISFACTORIO (PUNTOS)	SATISFACTORIO (PUNTOS)	POCO SATISFACTORIO (PUNTOS)	PUNTAJE
Contenido	4	2	1	4
Forma	3	0,5	0,75	3
Originalidad	2	1,5	0,25	2
Creatividad	1	1	1,25	1
TOTAL=				10

Producir	Imaginar	Descubrir	Incorporar
Generar propuestas nuevas de aprendizaje	Recrear un escenario con diferentes parámetros y conceptos.	Explorar sobre los diferentes entornos que se van encontrando en el material.	Enfatizar con la parte creativa e imaginaria al momento de desarrollar en este proceso.

CONCLUSIONES

- Podemos concluir, que el nuevo reto educativo y tecnológico que se propone se impartirá en el aula para que los estudiantes aprendan y mejoren tanto en la literatura como en la creatividad, esperando buenos resultados. Ya que es evidente el escaso apoyo emocional de motivación a un niño de demostrar sus capacidades artísticas y lingüísticas en las instituciones y hogares.
- Cabe mencionar, con la propuesta educativa se desea mejorar la enseñanza y, por lo tanto, incentivar a la mejora de la creatividad, desempeñando la imaginación, con el papel importante donde el profesor reconoce el desarrollo y motiva al estudiante por medio de actividades prácticas como es la gamificación.
- Finalmente desarrollar una cultura donde el estudiante y el profesor se sientan en confianza y empoderados en la participación completa en la práctica artística, además reconocer las habilidades que cada uno posee con cada actividad realizada.

RECOMENDACIONES

- Tener una buena comunicación con los estudiantes, para que les guste aprender sobre el tema y entiendan lo que necesitan realizar. Para comenzar, elaborar una lluvia de ideas con una pequeña guía de producción de un caligrama que represente las ideas centrales de un texto literario simple (poema).
- Motivar y explicar a los estudiantes que realicen un poema propio y bajo este desarrollen su dibujo con su propia imaginación, explotando toda su creatividad posible y finalmente produzcan su composición artística.
- Tomar en cuenta cada uno de los avances que se van desarrollando en la educación, con la finalidad de ir renovando el aprendizaje educativo, a través de estrategias que ayuden a mejorar la calidad e ir recibiendo de mejor manera el conocimiento.

GLOSARIO

- **Análisis.** - Examen detallado de una cosa para conocer sus características o cualidades, o su estado, y extraer conclusiones.
- **Caligrama.** - Composición poética en que la disposición tipográfica intenta representar el contenido del poema.
- **Cultura.** - Es el conjunto de todas las formas, los modelos o los patrones, explícitos o implícitos, a través de los cuales una sociedad regula el comportamiento de las personas que la conforman.
- **Dialéctico.** – De la dialéctica o relacionado con ella.
- **Didáctica.** – Parte de la pedagogía que estudia las técnicas y métodos de enseñanza.
- **Estrategias.** - Serie de acciones muy meditadas, encaminadas hacia un fin determinado.
- **Estimulación.** - Acción de estimular.
- **Expectativas.** - Esperanza o posibilidad de conseguir una cosa.
- **Excéntrico.** - Que se comporta de forma rara o poco común, por lo que llama la atención.
- **Futurismo.** – Movimiento artístico de vanguardia que se originó en Italia a principios del siglo XX y que intenta romper con los valores estéticos del pasado reivindicando el futuro y con él la era de la técnica moderna, la velocidad, la violencia y las máquinas.
- **Gamificación.** – Es el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos
- **Habilidades.** – Capacidad de una persona para hacer una cosa correctamente y con facilidad.
- **Incentivar.** - Estimular a alguien o algo mediante un incentivo.
- **Ideogramas.** – Signo o elemento de sistemas de escritura basados en signos que representan conceptos y no son descomponibles en sonidos o formantes.
- **Implícita.** – Que está incluido en una cosa, sin que esta lo diga o lo especifique.
- **Innovador.** – Que innova o crea ideas originales.

- Monótona. – Que es siempre igual y por esta razón produce aburrimiento o cansancio.
- Manuscrito. – Texto escrito a mano, especialmente el que tiene algún valor o antigüedad.
- Metodología. – Se puede definir como el modo en que los docentes y pedagogos desarrollan su práctica diaria.
- Métrica. – Medida, estructura y combinación de los versos de una determinada composición poética, de un escritor, de una época o de un lugar.
- Lingüísticas. – Parte de la lingüística que estudia las transformaciones y los cambios experimentados por una lengua a través del tiempo.
- Lúdicas. – Del juego o relacionado con esta actividad.
- Pedagogía. – Ciencia que estudia la metodología y las técnicas que se aplican a la enseñanza y la educación, especialmente la infantil.
- Patrón. – Es una sucesión de elementos (auditivos, gestuales, gráficos...) que se construye siguiendo una regla. Esa regla puede ser de repetición o de recurrencia.
- Pictórico. – Que es adecuado para ser representado en pintura.
- Recreativo. – Que está destinado a divertir o entretener.
- Rígido. – Que cumple o hace cumplir las normas establecidas o impuestas de forma excesivamente severa.
- Surrealismo. – Movimiento artístico y literario que surgió en Francia después de la Primera Guerra Mundial y que se inspira en las teorías psicoanalíticas para intentar reflejar el funcionamiento del subconsciente, dejando de lado cualquier tipo de control racional.
- Tautológica. – Figura retórica que consiste en repetir un pensamiento expresándolo con las mismas o similares palabras.
- Tipografía. – Técnica de imprimir textos o dibujos, a partir de tipos o moldes en relieve que, entintados, se aplican sobre el papel.

REFERENCIAS

- Ander-Egg, E. (1992). Técnicas de investigación social. México. El Ateneo.
- Camnitzer, L. (2009). Didáctica de la liberación: arte conceptualista latinoamericano (Cendeac ed.). Ana García Avilés.
- Caligrama, E. (2019). Caligrama (1.a ed., Vol. 1). S/N.
- Caligrama. (s. f.). EcuRed. Recuperado 29 de octubre de 2021, de <https://www.ecured.cu/Caligrama>
- Carrión, E. (9 de junio de 2018). Fotopoemario: de cuando la poesía huye del poema y se posa en lo visual. Obtenido de El Telégrafo: <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/carton/1/fotopoemario-de-cuando-la-poesia-huye-del-poema-y-se-posa-en-lo-visual>
- Colomer, T. (09 de marzo de 2010). Cervantes Virtual . Obtenido de Cervantes Virtual :
- http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-evolucion-de-la-ensenanzaliteraria/html/fd44e955-2086-4bd1-8e6b-f0c144443564_10
- FONCUBIERTA, José Manuel, RODRIGUEZ, Chema, Didáctica de la gamificación en la clase de español, Editorial Edinumen, 2014, consultado el 14 de diciembre de 2016, en https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf.
- Guillén, E. (2021). Técnicas de creación. Caligrama.
- GUERRA, Y. 2011.Poesía visual: medio/forma.TesisCaligramasUniversidad Autónoma Metropolitana. Unidad Iztapalapa. México, D.F.
- Hernandez, Fernandez y Baptista. Metodología de la Investigación. Editorial Mc Graw Hill. Mexico. 2001.
- Hurtado de Barrera, Jacqueline. 2012. Metodología de la investigación, guía para una comprensión holística de la ciencia. Bogotá, Ediciones Quirón - Sypal.
- Pérez, S. (2012). Didáctica de la Expresión Musical en Educación Infantil. Valencia: Editorial Psylicom.
- Páez, C. H. (2018). Tres poetas suicidas del Ecuador: Medardo Ángel Silva, César Dávila, Andrade y David Ledesma. La muerte como transgresión y como poética. Quito: Creative Commons.
- Tamayo, M. (2012). El Proceso de la Investigación Científica. México: Limusa, p. 180.
- Tubaro, A. &. (1994). Tipografía : Estudios e investigaciones sobre la forma de la escritura y del estilo de impresión. Buenos Aires: Idea Books Via Vigevano 41, Milán.
- Vosniadou, S.; Brewer, W.F. (1992). Mental models of the earth: a study of conceptual change in childhood. Cognitive psychology (San Diego, CA), no. 24, p. 535-58.

- Vargas-Henríquez, J., Garcia-Mundo, L., Genero, M. y Piattini, M. (2015). Análisis de uso de la Gamificación en la Enseñanza de la Informática. Actas de las XXI Jornadas de enseñanza Universitaria de la Informática. 105-112.

ANEXOS

Tabla 1 Operacionalización de la variable 1

Variable	Dimensión	Indicadores	Items	Niveles y rangos
Caligrama	Propuestas	Esquemas	1	Siempre A veces Nunca
		Bocetos	2	
		Trazos	3	
	Representación	tipográficas	4	
		Conexión de imagen y palabra	5	
	Innovación	Creatividad Narrativa	6	
7				

Tabla 2 Operacionalización de la variable 2

Variable	Dimensión	Indicadores	Items	Niveles y rangos
Gamificación	Juegos	Estrategias		
		Procedimientos		
		Actividades		
	Procesos	Comprensión		
		Desarrollar Aplicar		
	Resultados	Actitudes Refuerzo Consignas		

Tabla 3 Matriz de consistencia

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variable y dimensiones	Metodología
<p>Problema general: ¿De qué manera influye el uso del dibujo y el caligrama en el aprendizaje para mejorar los recursos metodológicos en la enseñanza de los niños de segundo de básica a través de la gamificación en el aula?</p>	<p>Objetivo general: ¿Proponer actividades artísticas que influyan en el uso del dibujo y el caligrama en los recursos metodológicos en la enseñanza de los niños de segundo de básica a través de la gamificación en el aula?</p> <p>Objetivos Específicos: • Estimular el lenguaje lingüístico y/o literario, a través de la creación de poemas, ensayos, historias, cuentos, etc.</p>			<p>Diseño: No experimental Nivel: Descriptivo</p>
<p>¿De qué manera las propuestas de representación influyen en el uso del dibujo y el caligrama en el aprendizaje para mejorar los recursos metodológicos en la enseñanza de los niños de segundo de básica a través de la gamificación en el aula?</p>	<p>Realizar juegos dinámicos que ayuden a explorar distintas estrategias para su proceso educativo.</p> <p>Implementar talleres de dibujo y caligrama por medio de la gamificación como recurso metodológico de enseñanza y aprendizaje.</p>	<p>No aplica</p>	<p>Gamificación. Dibujo Escritura Desarrollo del pensamiento Ideas Creatividad Imaginación</p>	<p>Método: Analítico Enfoque: Cuantitativo Población: 15 estudiantes Muestra: 15 estudiantes Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario</p>
<p>¿De qué manera representa el uso del dibujo y el caligrama en el aprendizaje para mejorar los recursos metodológicos en</p>				

la enseñanza de los niños de segundo de básica a través de la gamificación en el aula?

¿De qué manera se innova el uso del dibujo y el caligrama en el aprendizaje para mejorar los recursos metodológicos en la enseñanza de los niños de segundo de básica a través de la gamificación en el aula?



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
DECANATO

Oficio 053-D
Ibarra, 27 de enero de 2022

Doctor
Víctor Julio Dueñas
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA TEODORO GÓMEZ DE LA TORRE

De mi consideración:

A nombre de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología, reciba un cordial saludo, a la vez que le auguro el mejor de los éxitos en las funciones que viene desempeñando.

Me dirijo a usted con la finalidad de solicitarle de la manera más comedida, se brinde las facilidades necesarias, a la señorita Tehanga Guzmán Estefany Isabel, estudiante de octavo nivel de la carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades, para que obtenga información y aplique instrumentos de investigación, que se requieren para el desarrollo del trabajo de grado: "EL DIBUJO Y EL CALIGRAMA A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN EN NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA TEODORO GÓMEZ DE LA TORRE DEL AÑO 2021 – 2022".

Por su favorable atención, le agradezco.

Atentamente,
CIENCIA Y TÉCNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO

Mgs. Raimundo Alonso López Ayala
DECANO FECYT



Facultad de Educación, Ciencia Y Tecnología
FECYT

ENCUESTA

El presente cuestionario tiene como propósito recabar información sobre cómo influye el dibujo y el caligrama para crear nuevas estrategias educativas a través de la gamificación. Consta de una serie de preguntas que ayudaran a mejorar el aprendizaje en niños de educación básica. La información que se recibe tiene por objeto la realización de trabajo de titulación previo a la obtención de l título de Licenciatura de Pedagogía de Artes y Humanidades en la Universidad Técnica del Norte.

1.- ¿Qué tanto le gusta a usted dibujar?

- Mucho
 Poco
 Nada

2.- ¿Le gusta realizar ramos?

- Mucho
 Poco
 Nada

3.- ¿Qué tan grande es su imaginación?

- Mucho
 Poco
 Nada

4.- ¿Quisiera crear dibujos a través de secuencias?

- Sí
 No

5.- ¿Qué tanto le gusta escribir?

- Mucho
 Poco
 Nada

6.- ¿Ha hecho oraciones con rima?

- Sí
 No

7.- ¿Le gustaría realizar ramos y descubrir imágenes?

- Sí
 No

8.- ¿Tiene habilidades para escribir?

- Sí
 No

9.- ¿Le gustaría experimentar otras formas de aprender?

- Sí
 No

10.- ¿Le gustaría aprender por medio de juego?

- Sí
 No

¡Gracias por tus respuestas!





Unidad Educativa
"Teodoro Gómez de la Torre"
"La Luz de la Ciencia es Fuerza de la Nación"

RECTORADO

RECTORADO

Msc. Víctor Julio Dueñas, Rector del Establecimiento, en legal forma;

CERTIFICA:

Q U E: la **SRTA. ESTEFANY ISABEL TEHANGA GUZMÁN**, con CC. 100456059-3, estudiante de la Carrera de Pedagogía de Artes y Humanidades en el Área de Educación Cultural Artística de la Universidad Técnica del Norte, realizó el proceso de Encuestas a los estudiantes de 4to. Año de Educación Básica de nuestra institución, el 10 de marzo de 2022.

Particular que certifico para los fines pertinentes.

Ibarra, 17 de marzo de 2022

Msc. Víctor Julio Dueñas
RECTOR

