



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“EL EMPLEO DEL DIBUJO Y LA REPRESENTACIÓN ESQUEMÁTICA COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE VISUAL EN EL “SAN JUAN BOSCO” DE LA CIUDAD DE IBARRA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL AÑO LECTIVO 2011-2012”.

Trabajo de grado previo a la obtención del Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia

AUTORAS:

Chandi Valencia Merilsa Margoth

Guerra Reyes Sonia Marisol

DIRECTOR

Dr. Frank Guerra Reyes Msc.

Ibarra, 2011 - 2012

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

En mi calidad de Director de Tesis de Grado del Programa de Profesionalización Docente, mención Parvularia, nombrado por el H. Consejo Directivo de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte.

CERTIFICO: Que he analizado el trabajo de grado cuyo título es EL EMPLEO DEL DIBUJO Y LA REPRESENTACIÓN. ESQUEMÁTICA COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE VISUAL EN EL SAN JUAN BOSCO DE LA CIUDAD DE IBARRA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL AÑO LECTIVO 2011-2012.pgpresentada por la Srta. Chandi Valencia Merilsa Margoth y la Srta. Guerra Reyes Sonia Marisol, doy fe de que este trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe,

En la ciudad de Ibarra a los días del mes de junio del 2012

Msc. Frank Guerra

DIRECTOR DE TESIS

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación lo dedicamos a la Universidad Técnica del Norte por brindar a la juventud del Ecuador la oportunidad de continuar con su formación profesional, asegurándoles mejores días para el futuro, que a su vez dará como resultado el engrandecimiento de nuestra sociedad y su desarrollo en armonía con grandes transformaciones.

Este trabajo constituye un cumulo de esfuerzo, sacrificio y entrega, por lo que les dedicamos con mucho cariño a nuestros padres, hermanos e hijos por la comprensión, confianza y apoyo incondicional por haber realizado nuestros sueños.

Margoth Chandi V.

Sonia Guerra R.

AGRADECIMIENTO

Agradecemos infinitamente a Dios por darnos fortaleza, amor y sabiduría, para hacer este trabajo, a la Universidad Técnica del Norte por acogernos y brindarnos la oportunidad de terminar nuestra carrera, a los docentes que tuvieron la gran responsabilidad y paciencia para impartir sus conocimientos durante el transcurso de nuestra vida estudiantil.

Y un especial reconocimiento a nuestro director de tesis, Msc. Frank Guerra que con sus conocimientos supo guiarnos e inspirarnos confianza necesaria para salir adelante con este proyecto.

Así como también a los niños y niñas del “San Juan Bosco”, maestras parvularias de algunas instituciones educativas de la ciudad de Ibarra quienes nos ayudaron a realizar el test y encuestas para llevar a cabo el proyecto.

Margoth Chandi V.

Sonia Guerra R.

TABLA DE CONTENIDOS

Contenido

CAPITULO I	1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. Antecedentes.....	1
1.2. Planteamiento del problema	2
1.3. Formulación del problema de la investigación	5
1.4. Delimitación.....	5
1.4.1. Unidades de observación.....	5
1.4.2. Delimitación espacial.....	5
1.4.3. Delimitación Temporal.....	5
1.5. Objetivos	6
1.5.1. Objetivo General	6
1.5.2. Objetivos Específicos:.....	6
1.6. Justificación.....	7
CAPITULO II	8
2. MARCO TEÓRICO	8
2.1 Fundamentación teórica.....	8
2.2. EL DIBUJO Y LA REPRESENTACIÓN ESQUEMÁTICA COMO ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE VISUAL.....	11
2.3. CREATIVIDAD Y REPRESENTACIÓN ESQUEMÁTICA.....	19
2.4. LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LOS DISTINTOS DOMINIOS	26
2.5. Posicionamiento teórico personal.....	30
2.6. Glosario de términos.....	32
2.7. Preguntas directrices	41
2.8. Matriz categorial.....	42

CAPITULO III	44
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	44
3.1. Tipo de investigación	44
3.2. Métodos	44
3.3. Técnicas.....	46
3.4. Población.....	46
3.5. Muestra	47
CAPITULO IV	48
4.1 Encuesta	48
4.2 RESULTADOS DEL TEST DE BENDER	59
CAPITULO V	61
5.1 CONCLUSIONES.....	61
5.2 RECOMENDACIONES	63
CAPITULO VI	64
6.1 Título de la propuesta	64
6.2. Justificación.....	64
6.3. Fundamentación de la propuesta	64
6.4. Objetivos	65
6.5. Ubicación sectorial y física.	66
6.6 Desarrollo de la Propuesta	66
Introducción.-	67
6.7. Impacto social educativo, pedagógico, metodológico	100
4.3. Bibliografía.....	101
ANEXO 1	105
ÁRBOL DE PROBLEMAS.....	105
ANEXO 2	106
MATRIZ DE COHERENCIA.....	106
ANEXO 3	108
ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES	108

ANEXO 4.....	111
TEST DE BENDER	111
ANEXO 5.....	117

RESUMEN

El proyecto de investigación realizado en el marco del programa de licenciatura en la Especialidad Educación Parvularia, se refiere a “El empleo del dibujo y la representación esquemática como estrategia de aprendizaje visual en el jardín “San Juan Bosco” de la ciudad de Ibarra de los niños y niñas del primer año de educación general básica en el año lectivo 2011-2012”. “Propuesta alternativa”. Para realizar el presente trabajo de investigación descriptiva y propositiva, en primer lugar, se realizó un diagnóstico sobre los resultados de aprendizaje logrados por los niños del Primer Año de Educación General Básica “A, B y C” del “San Juan Bosco”. Asimismo, se determinó los conocimientos sobre estrategias de aprendizaje visual que poseen las parvularias. A continuación se revisó documentos bibliográficos e información extraída de internet, para la elaboración de la propuesta didáctica en relación al dibujo y la representación esquemática como estrategias de aprendizaje visual. Seguidamente se socializó la guía didáctica con las parvularias, para determinar su validez y valor didáctico. Con estos datos se procedió al análisis comparativo de los datos obtenidos en los grupos de estudio con niños así como de profesores, para su verificación e interpretación respectiva. Al final del proceso realizado y por los resultados favorables obtenidos, se ha determinado que se recomiende la propuesta para ser aplicada con una mayor población educativa.

SUMMARY

The research project under the degree program in Early Childhood Education Specialization refers to "Using the schematic drawing and visual learning as a strategy in the garden" San Juan Bosco "city of Ibarra children one year of general education in the 2011-2012 school year. ""Alternative Proposal". For this descriptive research and proposal, first, we conducted a survey of the learning outcomes achieved by children in the First Year of General Basic Education "A, B and C" of the "San Juan Bosco". It was also found knowledge about visual learning strategies ranging from pre possess. The following documents were reviewed and bibliographic information from the Internet, for the development of the teaching proposal in relation to drawing and schematic visual learning strategies. Following the tutorial was socialized with ranging from pre to determine their validity and educational value. With this information we proceeded to the comparative analysis of the data obtained in the study groups with children and teachers, for verification and interpretation respectively. At the end of the process undertaken and the favorable results obtained, it is determined that the proposal is recommended to be applied with higher education population.

INTRODUCCIÓN

Contribuir con el mejoramiento de los procesos de aprendizaje, constituye una de las actividades en las que se empeñan buena parte de los didactas y curriculistas contemporáneos. En este esfuerzo también sobresalen los aportes de los educadores. Es pues en este escenario, que nosotras como parvularias, hemos querido aportar desde nuestra experiencia y formación universitaria con este estudio. Hoy en el siglo XXI, con el uso de los ordenadores y las herramientas de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, ha tomado protagonismo el aprendizaje visual. Herramienta que integra las imágenes como principal estrategia de aprendizaje.

Con el primer capítulo, desandamos el recorrido que empieza con el problema de investigación: Sus antecedentes, el planteamiento, la formulación, delimitación, objetivos y justificación del presente estudio. En el segundo se exponen los fundamentos que sustentan nuestro estudio: estrategias de aprendizaje, el dibujo y la representación esquemática como estrategias de aprendizaje visual; la creatividad y la representación esquemática y los resultados de aprendizaje en los distintos dominios.

A partir del tercer capítulo, se integra todo el aspecto metodológico. Se describen los métodos, técnicas e instrumentos empleados para desarrollar la investigación. En el cuarto capítulo, exponemos los resultados del estudio, especificado como análisis e interpretación de los resultados del estudio realizado con niños de 5 años de edad, así con los profesores que los educan. En el quinto, se evidencian las conclusiones y se manifiestan las recomendaciones pertinentes. Finalmente, el último capítulo se desarrolla la

guía didáctica, como propuesta producto de los resultados de la indagación realizada. En ella se toman en cuenta las tesis propuestas por especialistas así como las sugerencias esbozadas por las parvularias participantes en el presente estudio.

CAPITULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Antecedentes

Desde la prehistoria, los dibujos han servido como instrumento importante para poder comunicarse. Nosotros, hemos conocido la forma de vida, qué cazaban, cómo vestían,.. Por sus huellas, dejadas como dibujos en las cuevas donde vivían. Cuevas de Altamira, por poner un ejemplo.

Contemporáneamente, la Psicología nos ha permitido conocer cómo funciona el cerebro humano. Sabemos, que el cerebro está constituido por dos hemisferios, que cumplen funciones específicas e integradas. El hemisferio cerebral izquierdo, procesa información lógica, temporal. Usa las palabras principalmente. Al derecho, en cambio, se le asigna funciones relacionadas con lo visual, las imágenes, los colores, la creatividad.

Por otro lado, el dibujo y la representación gráfica, constituyen habilidades básicas que los niños y niñas de 5 años de edad, desarrollan en su aprendizaje escolar. De hecho, los materiales educativos que frecuentemente utilizan son pictogramas y dibujos para la representación de la realidad y el contexto de vida de las/os pequeñas/os.

Por último, existen tres modelos básicos de aprendizaje: visual, auditivo y cenestésico. El visual, indudablemente constituye el de mayor

Representación en los seres humanos. Ya que por medio de la vista podemos aprehender de una manera más clara y rápida. Sin embargo, esta cualidad nos es explotada en los procesos de aprendizaje con aprendientes de los grados superiores de la escuela.

Entonces, en la actualidad, para el aprendizaje de los niños/as se debe utilizar varios métodos, técnicas que valoren y posicionen al dibujo como la principal herramienta para mejorar los resultados de aprendizaje. Según conocemos, por tradición, los niños de 5 años de edad, todavía están aptos para leer (¿?). Es más fácil y rápido captar el conocimiento a través de las imágenes y el color. Por ejemplo: en una canción se dibuja los personajes importantes, los objetos del escenario, entre otros objetos relevantes. Luego, se les canta 1,2 y 3 veces. Finalmente, los pequeños relacionan los dibujos con la historia de la canción.

1.2. Planteamiento del problema

Se ha observado, en el Primer Año de Educación General Básica del “San Juan Bosco”, que los docentes no han aplicado de manera sistemática la representación visual y los dibujos, como estrategia de aprendizaje esencial para potenciar las habilidades creativas de los niños y niñas de la edad de 5 años.

Se ha identificado esencialmente tres causas que determinan este problema: Limitados materiales de apoyo para la potenciación creativa, escasa actualización y perfeccionamiento de los docentes en estrategias de aprendizaje que potencien el hemisferio derecho del cerebro; y, desconocimiento de las ventajas para aprender con todo el cerebro, de parte de los representantes de la comunidad educativa.

Con respecto a la primera fuente del problema, se expone algunos razonamientos. El Primer Año de Educación General Básica, antes jardín de infantes, es y representa la etapa de aprendizaje más motivadora y vital para el desarrollo integral de la personas: “*El talento nace en el preescolar*”, Fraga, 2007. En este escenario, a pesar que para el aprendizaje en esta etapa, el Ministerio de Educación ha proporcionado muchas herramientas didácticas y las maestras han desarrollado continuamente materiales para el aprendizaje de los párvulos; a pesar que se cuenta con referencias bibliográficas como la revista argentina *Maestra jardinera* y varios libros de texto para el aprendizaje proporcionado por el Estado, todavía existen **carencias de materiales asequibles para las parvularias, con el enfoque del desarrollo de la creatividad infantil usando el dibujo y la representación visual, como herramientas didácticas.**

En segundo lugar, en el escenario de actualización y perfeccionamiento docente en que se encuentra el Ministerio de Educación, en donde se ha verificado **escasas ofertas de actualización y perfeccionamiento de las parvularias, en estrategias de aprendizaje que potencien el uso global del cerebro.** Esta teoría, la del desarrollo global del cerebro, no tan nueva, determina que existen zonas específicas del cerebro que trabajan con habilidades creativas y otras, con las lógicas. Sin embargo, muchos materiales se enfocan en el desarrollo lógico lingüístico más que creativo divergente. De hecho, la mayoría de modelos educativos sustentan más el aprendizaje de las matemáticas, la lengua y las ciencias, en menoscabo de las habilidades creativas. De ahí que, la mayoría de ofertas didácticas se centren en el desarrollo de habilidades para estas disciplinas.

En este marco de entendimientos de las habilidades del cerebro, muchos docentes desconocen el uso de herramientas para el aprendizaje creativo. Con el pasar de los años, la mayoría de los seres humanos van perdiendo la capacidad de expresarnos a través del dibujo, *“un día, en arranque, les pedí a mis alumnos que copiaran un Picasso dibujándolo boca abajo. Aquel pequeño experimento demostró, mejor que cualquier otra cosa que hubiese podido hacer, que al dibujar pasa algo muy diferente. Para mi sorpresa, y para la de los alumnos, los dibujos que hicieron estaban tan bien que les pregunté: ¿cómo puede ser que podáis dibujar algo cuando está boca abajo y no cuando está boca arriba? Los estudiantes respondieron al unísono: **“boca abajo no sabemos qué estamos dibujando”**. Eso me dejó todavía más desconcertada y perpleja”* Edwards, 2003. Para Betty Edwards, en su libro clásico: “Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro”, concluye que todos los seres humanos nacen con la capacidad de dibujar. Si existe el empeño, puede ser que se descubra a muchos Picassos y Boteros.

Con esta realidad pedagógica se descubrió algunas consecuencias generadas a los aprendedores infantiles. Con ello, se generan algunos efectos: Limitado desarrollo de habilidades creativas de los niños, énfasis en desarrollo de capacidades lógicas y lingüísticas; y, bajo nivel de desarrollo de las inteligencias múltiples y desmotivación por el aprendizaje de parte de los niños. Todo esto generado por una educación que privilegia la memoria y el desarrollo de procesos reflexivos y descuida la creatividad.

1.3. Formulación del problema de la investigación

¿Cómo mejorar los resultados de aprendizaje mediante el empleo del dibujo y la representación esquemática de los niños/as del Primer Año de Educación General Básica del “San Juan Bosco” de la ciudad de Ibarra, durante el año lectivo 2011 – 2012?

1.4. Delimitación.

1.4.1. Unidades de observación.

Esta investigación se realizó con los niños del Primer Año de Educación General Básica del “San Juan Bosco”.

1.4.2. Delimitación espacial.

El presente trabajo de investigación se realizó a los niños del Primer Año de Educación General Básica del “San Juan Bosco” ubicado en el cantón Ibarra perteneciente a la provincia de Imbabura en las calles Antonio José de Sucre y Obispo Mosquera.

1.4.3. Delimitación Temporal.

Esta investigación se realizó en el año escolar 2011-2012

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo General

Mejorar los resultados de aprendizaje de los niños/as del Primer Año de Educación General Básica del “San Juan Bosco” de la ciudad de Ibarra, a través del uso del dibujo y la representación esquemática como estrategias de aprendizaje visual, durante el año lectivo 2011 – 2012.

1.5.2. Objetivos Específicos:

- Diagnosticar los resultados de aprendizaje logrados por los niños del Primer Año de Educación General Básica “A, B y C” del “San Juan Bosco”.
- Establecer los conocimientos sobre estrategias de aprendizaje visual que poseen las parvularias del Primer Año de Educación General Básica del “San Juan Bosco”, en el año lectivo 2011 – 2012.
- Elaborar una guía didáctica sobre el dibujo y la representación esquemática como estrategias de aprendizaje visual.
- Socializar con maestros, padres de familia, niños/as el contenido de esta guía didáctica.

1.6. Justificación

El estudio realizado permitió fortalecer la formación profesional recibida en las aulas universitarias, a través de la experiencia docente. En la práctica se aprendió sobre los distintos modelos didácticos que pueden

implementarse para mejorar los resultados del aprendizaje y el rendimiento académico.

Desde el punto de vista institucional, los resultados del estudio realizados fueron considerados como aporte didáctico para mejorar los procesos creativos de los niños. De esta manera, sirvió como aporte concreto para impulsar procesos sostenidos de desarrollo institucional.

Desde el punto de vista social, la investigación alentó a la implementación de estrategias creativas, a una mayor población estudiantil. Fue un punto de referencia, para otros docentes de la comunidad imbabureña. Esto ayudó para el inicio de estudios relacionados o de mayor amplitud teórica y práctica. En otro ámbito, se constituyó en un material base empleado en procesos de actualización y perfeccionamiento docente.

Finalmente, las niñas y los niños, fueron los más favorecidos, al integrarse en los procesos de aprendizaje visual. Saltando de un aprendizaje centrado en el desarrollo lógico lingüístico hacia uno más creativo y divergente.

CAPITULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentación teórica

2.1.1. Las estrategias de aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje, son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

Las estrategias que los escolares necesitan aprender y hay que enseñarles son las mismas que necesitan para alcanzar las metas implicadas en lo que están aprendiendo.

2.1.2. Las estrategias de representación visual

Las estrategias de aprendizaje sin hacer al menos una breve referencia al proceso de aprender, a fin de cuentas, las estrategias no son más que una determinada categoría de actividad. En el caso de las estrategias de representación visual constituyen series de herramientas para volver a presentar la información de manera visual.

Cuando pensamos en imágenes (por ejemplo, cuando ‘vemos’ en nuestra mente la página del libro de texto con la información que necesitamos) podemos traer a la mente mucha información a la vez, por eso la gente que utiliza el sistema de representación visual tiene más facilidad para absorber grandes cantidades de información con rapidez.

Visualizar nos ayuda además, a establecer relaciones entre distintas ideas y conceptos. Cuando un alumno tiene problemas para relacionar conceptos muchas veces se debe a que está procesando la información de forma auditiva o kinestésica.

La capacidad de abstracción está directamente relacionada con la capacidad de visualizar. También la capacidad de planificar. Esas dos características explican que la gran mayoría de los alumnos universitarios (y por ende, de los profesores) sean visuales.

Los alumnos visuales aprenden mejor cuando leen o ven la información de alguna manera. En una conferencia, por ejemplo, preferirán leer las fotocopias o transparencias a seguir la explicación oral, o, en su defecto, tomarán notas para poder tener algo que leer.

2.1.3. Las estrategias de aprendizaje y su enseñanza

Es relativamente nuevo en la psicología de la educación; los niños superdotados son más conscientes de su proceso de aprendizaje y de los cambios que deben realizar para mejorarlo.

No existe una única definición de estrategia de aprendizaje. Para Weinstein, constituye un conjunto de procedimientos o procesos mentales empleados por un individuo en una situación en particular de aprendizaje para facilitar la adquisición de conocimientos. Por su lado, Dumaerou, expresa: conjunto de procesos o pasos que pueden facilitar la adquisición, almacenaje y utilización de la información.

Las relaciones que se producen entre los que enseñan, los que aprenden y ambos, con lo que se enseña y aprende en la escuela desde una perspectiva estratégica, cuando hablamos de aprendizaje con el calificativo escolar, debemos pensar también que éste difiere el auto

aprendizaje que realiza el propio alumno por su cuenta, aunque utilizando habitualmente las ayudas que se le ofrecen en la escuela

La escuela está llamada a provocar en los alumnos el desarrollo de niveles progresivamente mayores de auto aprendizaje, lo que hoy se vincula con el aprendizaje autorregulado.

2.1.4. El pensamiento estratégico en la actividad de los aprendices.

Dos son las concepciones que intentan aclarar lo que hoy se entiende cuando se habla del aprendizaje, el conductismo y el cognitivismo, y cada una de ellas entiende las estrategias de manera bastante diferente.

Paralelamente, hay que dejar constancia aquí de la ausencia de estudios que expliquen satisfactoriamente la conexión directa entre la naturaleza íntima del proceso de aprender, y las estrategias de aprendizaje, A pesar de esta afirmación, sería difícil, por no decir temerario, pretender aclarar lo que las estrategias representan para un eficaz aprendizaje sin apoyarnos en lo que actualmente piensan los expertos desde cada una de las versiones prevalentes del mismo.

2.1.5. Principales paradigmas del aprendizaje y pensamiento estratégico.

Se destaca la creatividad de la mente humana, señalando que los conocimientos, más que aprendidos, son descubiertos de lo que está ya potencialmente almacenado en la mente, el aprendizaje resulta muy activo e implica una asimilación orgánica desde dentro, lo que se supone que el estudiante no se limita a adquirir conocimientos, sino que los construye usando su experiencia previa para comprender y moldear el nuevo aprendizaje.

El profesor, en lugar de limitarse a suministrar paquetes de conocimientos, participa en el proceso de construcción de los mismos junto con el estudiante, se trata de un conocimiento compartido, se enriquezca con nuevos datos y más amplias explicaciones.

Hay poderosas razones para pensar en la imposibilidad de entender adecuadamente el proceso de aprender sin contar con algo más que el puro mecanismo receptivo del estímulo por parte del sujeto o lo que es lo mismo a partir del sencillo análisis de las actuaciones de los enseñantes.

2.2. EL DIBUJO Y LA REPRESENTACIÓN ESQUEMÁTICA COMO ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE VISUAL.

2.2.1. ¿Qué es el dibujo?

El dibujo es el lenguaje universal porque, sin mediar palabras, podemos transmitir ideas que todos entienden de modo gráfico. Hay dibujos que son reconocidos dentro de una cultura, a los que llamamos símbolos. Otros ejemplos son las señalizaciones: señales de peligro, de advertencia o informativas, como las que prohíben fumar, las que diferencian géneros, o indican salidas de emergencia. En ellas se utiliza el lenguaje gráfico como un modo directo y eficiente de transmitir un mensaje.

2.2.2. Historia del dibujo

Desde el comienzo de los tiempos, los artistas utilizaron dibujos para expresar ideas estética, filosóficas o abstractas gráfí, En los tiempos antiguos gráfí, prácticamente todo el mundo era iletrado. No existía la imprenta, y por tanto, no había periódicos ni libros se escribían como los hay en asequibles al público en general. Las gentes aprendían escuchando. Los libros se escribían a mano en papiro o en pergamino y

no eran superiores y mirando esculturas, cuadros o dibujos en los lugares públicos.

Todos podían atender un, cuadros, y éstos eran la fuentes principal de información. El artista no era simplemente un artista en sentido esté, era un maestro o un filósofo, un medio de expresión y de comunicación. La otra directiva que guio al dibujo en su desarrollo fue la historia la técnica. Desde los comienzos de la historia registrada, el hombre se valió de dibujos para representar su diseño de los objetos por fabricar o construir.

2.2.3. Arqueología del dibujo y del conocimiento

Junto con los gestos y la voz, el dibujo es uno de los lenguajes más antiguo y universal, mediante él podemos expresar y describir imágenes del mundo que nos rodea, explicar sus formas y hasta realizar asociaciones.

El dibujo ha venido considerándose tradicionalmente como instrumento de perfeccionamiento del trabajo de pintores y escultores, teniendo lugar su aprendizaje en la Academia y en el taller. Aun así, debemos reconocer que cada uno de nosotros está en capacidad de dibujar, pues para dibujar, primero se leen las formas y luego se describen. Este es un ejercicio expresivo, que puede llegar a dominarse tras un período de aprendizaje y práctica, educa la inteligencia hasta el punto de que el dibujante sin necesidad de ser un artista puede ser capaz de mostrar a través del dibujo una forma de expresión abstracta.

Así, el dibujo es una herramienta de comunicación importante porque permita la manifestación sensible de una idea. La tarea de representar el entorno y los objetos, o de recrearlos y establecer asociaciones nuevas,

que es en última instancia la esencia del dibujo, es una actividad noble que debe ser valorada por su utilidad para facilitar la comunicación entre quienes tenemos grandes brechas educativas, sociales y culturales.

Desde las cuevas del paleolítico, hasta los abrigos rupestres, el dibujo aparece como lenguaje de comunicación de acontecimientos mágicos, como motivo ornamental, o inclusive con carácter no figurativo, en forma de pictografía aún por descifrar; estos dibujos denotan un alto grado de complejidad y demuestran que el arte del dibujo estaba ya desarrollado en la época prehistórica.

En el transcurso de los siglos, griegos y romanos impulsaron las artes de la pintura y escultura, supeditadas ambas siempre a la teoría inexcusable del dibujo. Unos cuantos dibujos preparatorios de origen griego y romano han llegado hasta nosotros, sobre tabla, pergamino, metal, piedra o marfil. Los dibujos terminados, tal como se ven en las vasijas griegas, indican la evolución desde el arcaísmo estilizado a la idealización clásica de la naturaleza, e incluso al tratamiento naturalista de la forma humana. En cuanto al dibujo romano, era en general realista, si bien continuaba mostrando influencias griegas.

En los monasterios de la Europa medieval, los textos religiosos eran inscritos en pergamino, y después embellecidos con iniciales, Márgenes decorados y escenas resaltadas. En la Europa románica, se utilizaban los dibujos como modelo en la mencionada iluminación de manuscritos y también como cartones o estudios, para frescos, esculturas, y otras modalidades artísticas.

El creciente ritmo de cambio político y económico de la época moderna quedó reflejado en la gran variedad de estilos artísticos tales como el neoclasicismo resurgente de las tensas figuras lineales y de los retratos, el romanticismo representado en las tonalidades de los dibujos y el realismo un tanto agresivo de numerosas caricaturas satíricas.

En el siglo XX el dibujo tiende a ser constructivista aunque más abstracto. También se empezaron a explorar la textura, las escalas, al tiempo que continuaba el interés por los dibujos de contorno tradicionales.

Ahora en la actualidad, comenzando el siglo XXI y ante la supremacía de los medios electrónicos de comunicación, el dibujo tiende a ser remplazado por una gran diversidad de formas y expresiones gráficas.

2.2.4. La importancia del dibujo

No podríamos hablar del dibujo sin reflexionar antes en algunas de las definiciones que se han elaborado de ésta palabra. Tal vez una de las más bellas sea la definición dada por Leonardo Da Vinci, para él “el dibujo era una deidad a través de la cual se creaba un mundo de la misma manera en que lo hizo Dios”.

En esta definición llama la atención la cuestión de la creatividad, es decir la capacidad de los individuos para crear, en nuestra experiencia de trabajo en comunidades rurales campesinas, esta capacidad la hemos entendido como la posibilidad de re-crear, de permitir que el receptor, a través de las imágenes que ve, tenga la posibilidad de hacerse una idea propia de aquello que el dibujo en sí le está transmitiendo.

Así, entendemos que a través de los dibujos, los educadores podemos objetivar y **valorar** la representación más inmediata que tienen los **niños** de su realidad teniendo así las mismas posibilidades de discutir, analizar, criticar y construir.

Pasamos de profesores a aprendices, dejamos que fuera la propia comunidad la que nos indicara que caminos deberíamos tomar si realmente queríamos no solo enseñarles algo, si no también aprender con ellos. Es en este momento en que por iniciativa de la propia comunidad surge el dibujo (dentro de algunas otras posibilidades) como una herramienta que nos permitiría acercarnos a su realidad y poder así entenderla para tratar de intervenir en ella de manera conjunta.

Y al hablar de los niños cuando pintan o dibujan no solo se divierten sino que también nos está comunicando sentimientos, deseos, emociones y cuando lo hace libera su personalidad secreta que aparece mostrando con total creatividad.

2.2.5. Evolución del dibujo infantil

a) El Garabateo

El primer garabato (no siempre efectuado sobre papel), supone la primera expresión gráfica de lo que más adelante serán trazos que irán tomando progresivamente forma y contenido. Son los precursores de algo más importante que vendrá después: el dibujo y la escritura.

Estos primeros "dibujos" suelen efectuarse a partir del año y medio. Evidentemente sin intención ni capacidad para representar formas, figuras u objetos. Sí pueden, desde un punto de vista psicológico, permitirnos explorar algunos detalles tempranos de su afectividad y temperamento

como se expone un poco más adelante. Sus primeros contactos con el lápiz y el papel van a ser exploratorios y muy condicionados por las limitaciones obvias de su capacidad y maduración vasomotora.

Cuando el niño empieza con sus primeros garabatos es posible que esté imitando la escritura de los mayores y se maraville con el trazo que va haciendo experimentando con círculos y espirales. Allí está él en el centro determinando el espacio que lo rodea, desahogando el innato impulso de la actividad creadora.

Igual como ocurre con en otros aspectos del aprendizaje, cada niño es un mundo y seguirá su propio proceso y ciclo. Los hay más precoces y otros más lentos en la adquisición de ciertas habilidades. Ello no tiene que ser síntoma inequívoco, al menos en estas edades, de retraso o menos capacidad futura.

No obstante, siempre será positivo potenciar, motivar y acompañar al niño en cualquier proceso de aprendizaje y estar atentos a cualquier problema que pudiera surgir.

b) Del garabato a las primeras formas

A partir del segundo año, el niño es capaz de ir dando forma a los garabatos. Ya no se trata sólo de líneas inconexas sino que se observan agrupamientos de trazos en formas con contornos. Pueden ser los primeros intentos de representar objetos del mundo real. Evidentemente el nivel de maduración no permite todavía la definición de las formas. Suele también empezar la experimentación con diferentes colores. En esta etapa ya podemos distinguir algunos rasgos del temperamento del niño tal como se apunta más adelante.

c) Las líneas empiezan a tomar forma

Estamos ya en la etapa de 2,5 años aproximadamente. El niño es capaz de dibujar círculos y combinarlo con líneas para crear nuevas formas. Son dibujos que ya tienen cierto parecido con objetos y figuras humanas pero sin llegar a nivel de detalle suficiente como para identificarlas plenamente.

d) El detalle aumenta

Cercanos los tres años pueden aparecer las primeras formas que identifican objetos o personas. El dibujo puede tener ya una intención clara de comunicar situaciones, personajes y emociones. La forma se perfila y podemos reconocer en ellos el primer esbozo de la figura humana. Son humanoides sólo con piernas y cabeza. Otros objetos de interés para el niño pueden ser también objeto de plasmación en el papel (autobús, coche, casa, etc.).

El niño, generalmente, es capaz ya de dibujar una línea vertical al año y medio; la horizontal y el círculo a los dos años; la cruz a los tres; el cuadrado a los cuatro y el rombo a los siete años.

e) La figura humana se perfila

Entre los tres y cuatro años el niño va depurando sus dibujos. La figura humana evoluciona de un simple humanoide con piernas y cabeza a una figura más completa en las que ya se han incorporado el cuerpo y los brazos. La cabeza con frecuencia aparece muy grande al igual que los ojos. En los niños más detallistas puede que también se incorpore el pelo como un elemento más.

f) Se consolida la forma

Estamos ya en los cinco años. Las diferentes estructuras cognitivas han ido madurando y el dibujo es una más de las facetas en el que el niño ha progresado. Ahora la figura humana es perfectamente identificable y presenta la mayoría de los elementos principales: Cabeza, cuerpo y extremidades superiores e inferiores. En la cara pueden observarse los ojos y la boca. La nariz y las orejas suelen tardar un poco más. La presencia del cabello es también habitual. Además aparece otro aspecto importante: la diferenciación. Cuando se pintan varias figuras humanas, el niño es capaz de pintar en cada una de ellas rasgos diferenciales (más grande, más pequeño, con pelo, sin pelo, alegre, con algún objeto en la mano, etc.). Este detalle es importante dado que es un síntoma de creatividad y de capacidad de observación del entorno.

g) El personaje en situación

De los cinco a seis años el dibujo está consolidado. Cada niño a su forma y con su propia destreza. No obstante, el dibujo va a mantener un elemento común en todos los niños: Su capacidad de ser una plataforma comunicativa, un escaparate donde se nos va a mostrar un mosaico de sensaciones y emociones, es decir, el mundo interno del niño. No siempre serán obvias sino que deberán interpretarse cautelosamente en la clave peculiar e intransferible de cada niño.

Ahora, figuras humanas y objetos interactúan dentro del papel y el niño puede plasmarlas no tan sólo como formas individuales sino formando parte de una escenificación, de una situación concreta.

2.3. CREATIVIDAD Y REPRESENTACIÓN ESQUEMÁTICA

2.3.1. ¿Qué es la creatividad?

La palabra creatividad se la asocia siempre con grandes inventores, pintores, poetas, científicos reconocidos por la sociedad a través del tiempo; a la persona creativa se la define como un conjunto de rasgos excepcionales de personalidad y de facultades intelectuales a las que atribuyen grandes creaciones.

Sin embargo hoy en día existen teorías referidas a la creatividad como una facultad propia de todos los seres humanos, con la cual modifican esquemas de pensamiento e intervienen y transforman el entorno que les rodea.

2.3.2. La creatividad de los niños a través del dibujo.

El dibujo es una de las formas de expresión más antiguas de la humanidad. Se utiliza el **dibujo como una forma de comunicación** desde la prehistoria, cuando los primeros hombres, a través de pequeñas figuras, dibujadas en rocas y en las paredes de las cuevas, manifestaban sus ideas y pensamientos entre sí. Al principio, usaban los dibujos para comunicarse, para expresar opiniones, ya que todo el mundo era prácticamente iletrado. Los dibujos funcionaban como escritura. Con el tiempo, el dibujo fue ganando nuevas formas, nuevos trazos, y se fue perfeccionando hasta la realidad actual. El dibujo es, por lo tanto, una representación gráfica de un objeto real o de una idea abstracta.

El dibujo es, casi siempre, la primera gran obra de los niños. Representa su primer gran tesoro expresivo ya que, a través de los dibujos los niños dicen muchas cosas de sí mismos. Puede ser que esta sea la razón por la

cual muchos padres estén cada día más interesados por los dibujos que hacen sus hijos, es una forma de estimulación.

El dibujo se puede convertir, en algunos casos, en el termómetro del estado de ánimo del niño, ya que traduce lo que el niño siente, piensa, desea, o lo que a él le inquieta, le hace alegre o triste.

Cada niño es un mundo y eso se ve en sus dibujos, si pides a un grupo de niños que dibuje a una casita en el campo, todos los dibujos saldrán distintos. Pueden parecerse en algo, pero jamás serán iguales.

2.3.3. La relación entre el dibujo y la psicomotricidad

El dibujo es una actividad espontánea y como tal hay que respetarla y considerarla como la gran obra de los niños. Si el niño tiene ganas de dibujar, anímale siempre a que lo haga. Lo ideal es que todos los niños pudiesen tener, desde la más temprana edad, algún contacto con el lápiz y el papel. Empezarán con garabatos, y luego estarán dibujando formas más reconocibles.

Cuanto más dibujen los niños, mejor dibujarán, y más beneficios se notarán en su desarrollo. El dibujo facilita y hace evolucionar el niño en la:

- psicomotricidad fina
- escritura y la lectura,
- confianza en sí mismo
- expresividad de emociones, de sentimientos y sensaciones
- comunicación con los demás y consigo mismo
- creatividad
- formación de su personalidad

- madurez psicológica

2.3.4. Porque es importante estimular a los niños a dibujar

Es importante respetar la espontaneidad y la naturalidad de los niños. En estas primeras etapas de los dibujos es aconsejable que no les corrija ni les imponga reglas ni técnicas de dibujo. Puede haber oferta variada de material. Además del lápiz, el niño puede dibujar y pintar con lápiz de cera, con rotuladores, e incluso con pintura de dedo.

Cuando se estimula el niño a que dibuje le estará ayudando a que desarrolle su percepción, su emoción, e inteligencia. El niño contará con más medios para expresarse y adquirirá más práctica y experiencias. La potencialidad creativa que tiene un niño es enorme pero no siempre se reconoce eso ni se le ofrece la oportunidad de ponerlas en práctica. Una buena forma para estimular a tu hijo a que dibuje es creando un espacio, un rincón para colgar sus dibujos. Invítale a crear un espacio para una exposición de sus preferidos dibujos. Así que cuando vengan los amigos y familiares, podrán “visitar” a la exposición. El rincón puede ser en un cuadro de corcho, en la puerta del armario de la habitación, en el marco de atrás de la puerta de entrada de la casa, o en cualquier otro sitio.

El dibujo infantil debe ser expresado con libertad y no como obligación. No frenes la creatividad de tu hijo. La censura solo limitará su creatividad en esta etapa. Casi todas las ideas de los niños pueden expresarse en sus dibujos. Las actividades gráficas y plásticas representan un auténtico lenguaje para los niños. Les enseñarán a desarrollar sus habilidades motrices, les darán más libertad de expresión, y enriquecerán su mundo. El contacto con distintos materiales estimulará sus ideas y su expresividad.

2.3.5. El material y la técnica

Cuando existe un interés especial del niño por el dibujo se puede orientarle acerca de algunas técnicas, ofreciéndole diferentes materiales para que los pruebe. La técnica, en lo que se refiere al dominio instrumental, no necesita ser enseñada. Se adquiere con la práctica y experiencia. Al niño que le gusta mucho dibujar, cada vez se sentirá atraído por otros materiales, y así se irá creciendo en este mundo tan mágico que es el dibujo.

Conozca algunos materiales:

Lápiz de cera por su cómodo manejo, es el lápiz ideal para los primeros garabatos de los niños. Se puede encontrar lápiz de cera de distintas formas. Con puntas finas o redondeadas, y de todos los colores.

Tizas es un material suave, ligero y se rompe con facilidad. Por lo tanto, exige algo de habilidad en los niños para su utilización. Normalmente a partir de los dos años es interesante que ofrezcas algunas tizas y una pizarra al niño. Le ayudará a controlar la intensidad de su trazo.

Rotuladores son distintos colores y grosores. Son ideales para los trazos y contornos, y se los puede utilizar en todo tipo de papel. Permite controlar la presión muscular, desarrollar la coordinación y ejercitar el sentido de responsabilidad. Es difícil de borrar y por eso, exige más responsabilidad.

Témpera. Con pincel o a dedo, resulta ser muy divertida su utilización por los niños. Les permiten crear nuevos efectos, descubrir las mezclas de colores, adquirir nuevos movimientos de coordinación, ejercer distintas presiones del trazo, etc. Al pintar con la mano, el niño estará creando una

interacción física y directa con el material. Disfrutará de sentidos como el tacto y el olor. Y favorecerá a su sentido de exploración.

El papel es tan importante como los lápices. Su formato, tamaño, bien como su color, irán a determinar los límites de los niños cuanto al dibujo. La textura determinará el tipo de lápiz que el niño va a utilizar.

En todo caso, los niños siempre reaccionarán de distintas maneras dependiendo del tipo de material que utilicen.

2.3.6. Pictogramas

Los pictogramas, son símbolos que, intercalados entre las palabras, representan acciones y cosas. Descubre los secretos de esta forma sencilla de iniciar a niños en la lectura.

Los pictogramas son dibujos más o menos esquemáticos que representan acciones o cosas, una especie de escritura fácilmente reconocible por cualquiera sin necesidad de conocer el alfabeto. }

Han sido utilizados a lo largo de la historia de la humanidad (por ejemplo, en las pinturas rupestres o los jeroglíficos egipcios), y siguen utilizándose hoy en día en los más variados contextos para facilitar una comunicación rápida y eficaz (como los símbolos que indican "Servicios" o "Aeropuerto"). Los pictogramas de los libros de SM representan siempre cosas (sustantivos), porque son más fácilmente reconocibles por los niños, asegurando así el éxito del aprendizaje.

La sencillez de estos símbolos hace que, en el proceso de introducción a la lectura de los más pequeños, sean un recurso insustituible. Pero estos

dibujos también pueden complicarse, de tan forma que se consigue una entrada gradual del niño en el mundo de la lectura.

Las lecturas pictográficas, además, ayudan a la comprensión lectora, inician en la construcción de conceptos y relaciones entre conceptos y mejoran la atención y la motivación de los pequeños lectores.

2.3.7. Organizadores gráficos.- Los organizadores gráficos son formas de representar gráficamente las ideas relevantes de un texto, sus relaciones y la superestructura del mismo proporcionan una dirección de pensamiento que lleva a un importante logro en los estudiantes, esto es convertirse en personas autónomas que son capaces de dirigir su propio aprendizaje.

2.4. LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LOS DISTINTOS DOMINIOS

2.4.1. Definición de resultados de aprendizaje

Al analizar cierta bibliografía en el área de los resultados de aprendizaje encontramos un número de definiciones similares:

Los resultados de aprendizaje son enunciados acerca de lo que se espera que estudiante sea capaz de hacer como resultado de una actividad de aprendizaje.

Los resultados de aprendizaje son enunciados que especifican lo que el aprendiente va a saber o lo que él será capaz de hacer como resultado de una actividad de aprendizaje. Generalmente se expresan en forma de conocimiento, destrezas o actitudes

Los resultados de aprendizaje son una descripción explícita acerca de lo que un aprendiz debe saber, comprender y ser capaz de hacer como resultado del Aprendizaje. (American Association of Law Libraries, URL3) (Asociación Americana de Librerías de textos jurídicos, URL3).

Los resultados de aprendizaje son enunciados acerca de lo que se espera que un Aprendizaje deba saber, comprender y / o ser capaz de demostrar una vez finalizado el proceso de aprendizaje. (Bingham, 1999)

Los resultados de aprendizaje son enunciados explícitos acerca de lo que queremos que nuestros estudiantes sepan, comprendan y sean capaces de hacer como resultado al completar nuestros cursos. (ECTS Users.' Guide, 2005). Manual ECTS, 2005)

Los resultados de aprendizaje son un enunciado a cerca de lo que se espera que el aprendiz deba saber, comprender y / o ser capaz de demostrar al término de un período de aprendizaje. (University of New South Wales, Australia, URL4)

Un resultado de aprendizaje es un enunciado de lo que el aprendiz debe saber, comprender y / o ser capaz de hacer al término de un período de aprendizaje. (Gosling and Moon, 2001)

Un resultado de aprendizaje es un enunciado a cerca de lo que se espera que el aprendiz deba saber, comprender y ser capaz de hacer al término de un período de aprendizaje, y cómo se puede demostrar ese aprendizaje. (Donnelly and Fitzmaurice, 2005)

Los resultados de aprendizaje describen lo que los estudiantes son capaces de demostrar en términos de conocimiento, destrezas y actitudes una vez completado un programa. (Moon, 2002)

Hasta aquí podemos ver que las distintas definiciones de los resultados de aprendizaje no difieren significativamente. Está claro que: Los resultados de aprendizaje se centran más en lo que el estudiante ha aprendido y no solamente en el contenido de lo que se le ha enseñado. (Adam, 2004)

Los resultados de aprendizaje se centran en lo que el estudiante puede demostrar al término de una actividad de aprendizaje.

Se puede considerar como una buena definición operativa la definición presentada en el Manual del Sistema Europeo de Transferencia de Créditos, pág. 47: *“Los resultados de aprendizaje son enunciados a cerca de lo que se espera que el estudiante sea capaz de hacer, comprender y / o sea capaz de demostrar una vez terminado un proceso de aprendizaje”*.

El proceso de aprendizaje puede ser, por ejemplo, una clase, un módulo o un programa completo. Dado que los profesores planifican comúnmente resultados de aprendizaje para unidades individuales o clases, el énfasis puesto en este manual será redactar los resultados de aprendizaje para módulos.

2.4.2. Resultados de aprendizaje en el dominio cognitivo

La taxonomía de Bloom se utiliza frecuentemente para redactar los resultados de aprendizaje dado que provee una estructura previamente creada y una lista de verbos. Estos verbos juegan un rol clave para redactar resultados de aprendizaje. La lista inicial de los verbos utilizados

por Bloom fue limitada y ha sido ampliada por varios autores en el transcurso del tiempo. La lista de verbos presentada en esta guía proviene de la publicación original de Bloom y de la Literatura más reciente en esta área. No pretende ser una lista exhaustiva para cada etapa, pero se espera que el lector la considere de gran alcance. En el apéndice 1 aparece un glosario de términos utilizados en este manual.

En adelante se considerará cada etapa de la taxonomía de Bloom y se proveerá sus etapas con una lista de verbos correspondientes. Tome nota, dado que los resultados de aprendizaje están relacionados con lo que el estudiante está capacitado **hacer**, al terminar una actividad de aprendizaje, todos los verbos son verbos de acción (verbos activos).

2.4.3. Resultados de aprendizaje en el dominio afectivo

Dado que el dominio cognitivo es el más utilizado en la Taxonomía de Bloom, él y sus colaboradores investigaron también el dominio afectivo (. “Actitud, “Sentimiento”, valores.”

Bloom et al., 1964). Este dominio está relacionado con el componente emocional del aprendizaje y varía desde la voluntad elemental para recibir información a la de integrar creencias, ideas y actitudes. Bloom y sus colegas desarrollaron cinco categorías principales para describir cómo nos relacionamos con asuntos en forma emocional:

1. Recepción: Esto se refiere al deseo, a la voluntad de obtener información. Por ejemplo, un individuo se compromete para un servicio, escucha con respeto, se sensibiliza con los problemas sociales, etc.

2. Respuesta: Esto se refiere a la participación activa e individual en su propio proceso de aprendizaje. Por ejemplo, demuestra interés en

el tema, está llano a dar una presentación, participa en discusiones dentro de la clase, le encanta ayudar a otros.

3. Valoración: Varía desde la simple aceptación de un valor a la aceptación de un compromiso. Por ejemplo, un individuo cree en procesos democráticos, aprecia el rol de la ciencia en nuestra vida cotidiana, se preocupa por el bienestar de los otros, comprende las diferencias culturales e individuales.

4. Organización: Se refiere al proceso por el cual cada uno pasa para aunar valores diferentes, solucionar conflictos y comenzar a internalizar los valores. Por ejemplo, reconoce la necesidad para equiparar la libertad y la responsabilidad en una democracia, se responsabiliza por su comportamiento, acepta los estándares ético profesional, adecua el comportamiento a un sistema valórico.

5. Caracterización: A esta altura el individuo posee un sistema de valor relacionado a sus creencias, ideas y actitudes que controla su comportamiento de una manera previsible y consistente. Por ejemplo, despliega confianza propia al trabajar en forma independiente, manifiesta compromiso profesional hacia la práctica ética, muestra que se adapta bien en forma personal, social y emocional, conserva buenos hábitos de salud, etc.

2.4.4. Resultados de aprendizaje en el dominio psicomotor

El dominio psicomotor resalta principalmente las destrezas físicas que coordinan el cerebro con la actividad muscular. Al estudiar la literatura es correcto decir que este dominio no ha sido discutido en forma tan extensa en el ámbito de la educación como el dominio afectivo o cognitivo. Este dominio se utiliza generalmente en áreas como temas científicos en un laboratorio, ciencias de la salud, arte, música, ingeniería, artes dramáticas y educación física. Bloom y su grupo de investigadores no indagaron en

detalle el dominio psicomotor dado que ellos se consideraron inexpertos en la enseñanza de estas destrezas. Sin embargo, una cantidad de autores han propuesto varias versiones de taxonomías para describir el desarrollo de destrezas y coordinación.

Dave (1970) propone a modo de ejemplo una jerarquía de cinco niveles:

1. Imitación: es observar el comportamiento de otra persona es imitarlo. Esta es la primera etapa para aprender una destreza compleja.

2. Manipulación: es la habilidad de llevar a cabo ciertas acciones siguiendo instrucciones y practicando destrezas.

3. Precisión: es en este nivel que el estudiante está capacitado para llevar a cabo una tarea cometiendo aún errores pequeños; también adquiere mayor precisión en ausencia de la fuente original. Él logra la destreza y refleja la eficiencia en una actuación precisa y sin problemas.

4. Articulación: es la habilidad para coordinar una serie de acciones combinando dos o más destrezas. Se pueden modificar los modelos para ciertos requerimientos o solucionar un problema.

5. Naturalización: es desplegar un nivel avanzado de actuación en forma natural (Sin pensar.). Las destrezas se combinan, tienen una secuencia y se llevan a cabo con facilidad y en forma consistente.

2.5. Posicionamiento teórico personal.

En relación con los avances pedagógicos y didácticos contemporáneos, acogemos las siguientes teorías: IM (teoría de las inteligencias múltiples) CEREBRO TRIUNO (pensar con todo el cerebro: cerebro derecho (visual) e izquierdo (lógico). APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO y la teoría constructivista del aprendizaje como Wallon, Piaget, Neiser, Vygotsky, Ausubel, Novak, Bruner, Driver, Coll, Carretero y otros.

En la enseñanza tradicional, son los aprendizajes acumulativos, repetitivos, mecánicos o memorísticos. El aprendizaje significativo se distingue por dos características: su contenido puede relacionarse de un modo sustancial (significativo) con los conocimientos previos del alumno; y debe adoptar una actitud favorable para aprender, estar dispuesto a realizar los aprendizajes dotando de significado a los contenidos que asimila. Es un aprendizaje funcional, en el sentido de que los contenidos nuevos asimilados están disponibles para ser utilizados en diferentes situaciones que se les planteen a las personas.

El constructivismo en cuanto concepción psicopedagógica es una explicación del proceso de enseñanza aprendizaje, especialmente de este último. Las ideas fundamentales de la concepción constructivista acerca del aprendizaje escolar pueden resumirse en cuatro ideas principales:

- Importancia de los conocimientos previos que tienen los educandos;
- Asegurar la construcción de aprendizajes significativos;
- El educando es el responsable último e insustituible de su propio aprendizaje.
- El aprendizaje no excluye la necesidad de ayuda externa.

2.6. Glosario de términos

Actitud.- Contenido del currículo referido a la tendencia o disposición adquirida y relativamente duradera a evaluar de un modo determinado un objeto, persona, suceso o situación.

Actividad de aprendizaje.- Unidad básica del proceso de enseñanza/aprendizaje, cuyas variables son: relaciones interactivas docente alumno y alumno- alumno, organización grupal, contenidos de aprendizaje, recursos didácticos, distribución del tiempo y del espacio,

criterio evaluador; en torno a consideraciones que promueven el desarrollo de procesos de aprendizaje de manera natural y fluida.

Aprendizaje innovador.- Es el aprendizaje capaz de preparar a los individuos y a la sociedad para enfrentarse a los problemas que se confrontan en un mundo de complejidad creciente.

Aprendizaje por descubrimiento.- Aquel en el que el alumno construye sus conocimientos asumiendo una actitud protagonista, sin la ayuda permanente del enseñante que puede, no obstante, guiar el proceso y facilitar medios.

Aprendizaje significativo.- Tipo de aprendizaje caracterizado por suponer la incorporación efectiva a la estructura mental del alumno de los nuevos contenidos, que así pasan a formar parte de su memoria comprensiva.

Autoevaluación.- En ella, un mismo sujeto asume el papel de evaluador y evaluado (el profesor evalúa su actuación docente, el alumno evalúa su propia actividad de aprendizaje, etc.) Es muy importante que, de manera gradual, se estimule al alumno para que vaya formulando opiniones sobre su propio trabajo, puesto que constituye una variable clave en la autorregulación del aprendizaje de conceptos, procedimientos y actitudes y por tanto, en el desarrollo de las capacidades de aprender a aprender, aprender a ser persona y aprender a convivir.

Ayuda pedagógica.- "Intervención del docente para guiar y orientar al alumno a fin de que éste pueda avanzar en su aprendizaje."

Calidad de la enseñanza.- Los parámetros desde los cuales se mide la calidad de la enseñanza vienen dados por dos factores: el modelo educativo adoptado y la capacidad de dar respuesta, en un país y en un momento histórico determinado, a las demandas sociales, socio-culturales, políticas y económicas de esa sociedad.

Calidad de la educación.- Concepto multidimensional determinado por aspectos (culturales, políticos y económicos) que definen la demanda de servicios educativos y aspectos técnico pedagógicos (epistemológico, pedagógico y organizacional) que definen la oferta del sistema educativo. Se dice que una educación es de calidad cuando existe coherencia entre la oferta del sistema educativo vigente y los requerimientos educacionales necesarios para el desarrollo de una sociedad.

Capacidad.- Poder que un sujeto tiene en un momento determinado para llevar a cabo acciones en sentido amplio (hacer, conocer, sentir...). Las capacidades pueden ser de distinto tipo, y una educación integral deberá por tanto trabajar en el desarrollo de capacidades cognitivas o intelectuales, psicomotrices, de equilibrio personal o afectivas, de interrelación y de inserción social.

Conocimientos previos.- Conjunto de concepciones, representaciones y significados que los alumnos poseen en relación con los distintos contenidos de aprendizaje que se proponen para su asimilación y construcción. Los alumnos se valen de tales conocimientos previos para interpretar la realidad y los nuevos contenidos, por lo que resulta necesario identificarlos (en muchos casos serán parciales, erróneos) y activarlos, para convertirlos en punto de partida de los nuevos aprendizajes.

Contenido.- El término contenidos se refiere a los objetos de enseñanza-aprendizaje que la sociedad considera útiles y necesarios para promover el desarrollo personal y social del individuo. Esta acepción destaca dos dimensiones esenciales de los contenidos: el papel que desempeña la sociedad en la definición de lo que merece la pena aprender, y el carácter instrumental de esos objetos de aprendizaje en el desarrollo integral de alumnos y alumnas.

Comunicación.- Transmisión de signos, señales o símbolos de cualquier clase entre personas. Relación entre individuos encaminada a la

transmisión de significados mediante el empleo del lenguaje, la mímica, los desmanes, las actitudes, etc. En esta interacción, ambas partes actúan como emisores y receptores de los mensajes, utilizando un sistema simbólico mutuamente inteligible.

Constructivismo.- El constructivismo en cuanto concepción psicopedagógica es una explicación del proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente de este último. Las ideas fundamentales de la concepción constructivista acerca del aprendizaje escolar pueden resumirse en cuatro ideas principales: importancia de los conocimientos previos que tienen los educandos; asegurar la construcción de aprendizajes significativos; el educando es el responsable último e insustituible de su propio aprendizaje y, por último, el aprendizaje no excluye la necesidad de ayuda externa. Entre los principales representantes del constructivismo tenemos a: Wallon, Piaget, Neiser, Vygotsky, Ausubel, Novak, Bruner, Dirver, Coll, Carretero y otros.

Coordinación: Control de los programas y de los métodos de enseñanza para prevenir lagunas, cambios bruscos.

Currículo.- Compendio sistematizado de los aspectos referidos a la planificación y el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Se considera equivalente a términos como plan o programa (aunque con un fuerte componente técnico-pedagógico). Los elementos del currículo de acuerdo con la LOGSE son los objetivos, contenidos, principios metodológicos y criterios de evaluación.

Destreza.- Habilidad con que se hace una cosa. No hay destreza "para hacer cosas", sino destrezas para habilidades específicas.

Didáctica.- Es la ciencia que estudia (perspectiva-estática) y elabora (perspectiva-dinámica) teorías práctico-normativo-decisionales sobre la enseñanza"

Disfunción.- Alteración cuantitativa o cualitativamente de una función orgánica.

Eficacia (o efectividad).- Hace referencia al grado en que se han conseguido (o se están consiguiendo) los resultados previstos o propuestos, mediante la realización de las actividades y tareas programadas. Se trata de medir el producto final, que resulta de la realización de un programa o proyecto evaluado.

Eficiencia (o rendimiento).- Se trata de una relación entre los esfuerzos o insumos empleados y los resultados obtenidos. Consiste en determinar el índice de productividad o rendimiento de un programa, proyecto o servicio, determinando en qué medida los insumos se han convertido en productos. De este modo se establece en qué grado el gasto de recursos se justifica por los resultados.

E.G.B. Educación General Básica

Equilibrio.- Estado de un cuerpo cuando sobre él actúan fuerzas iguales y de sentido contrario.

Estrategias.- Entendemos por estrategias pedagógicas aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes. Para que no se reduzcan a simples técnicas y recetas deben apoyarse en una rica formación teórica de los maestros, pues en la teoría habita la creatividad requerida para acompañar la complejidad del proceso de enseñanza - aprendizaje.

Estrategias cognitivas.- Las estrategias o habilidades de pensamiento son aquellas que nos permiten aprender a resolver problemas, a comprender. Se consideran como capacidad para manejar y organizar los procesos del pensamiento y el aprendizaje.

Etapas educativa.- Cada uno de los grandes tramos en los que se estructura el Sistema Educativo español en la actualidad. Estas etapas

son: Educación Infantil (hasta los seis años), Educación Primaria (de seis a doce años), Educación Secundaria Obligatoria (de doce a dieciséis años) y Bachillerato (de dieciséis a dieciocho años).

El concepto de Etapa conlleva una idea de unidad en la ordenación y determinación objetivos generales, de áreas y/o materias, y de sus correspondientes objetivos, contenidos, principios metodológicos y criterios de evaluación (este último aspecto común a todos).

Evaluación.- La evaluación se entiende como una actividad básicamente valorativa e investigadora y, por ello, facilitadora de cambio educativo y desarrollo profesional docente. Afecta no sólo a los procesos de aprendizaje de los alumnos, sino también a los procesos de enseñanza desarrollados por los profesores y a los proyectos curriculares de centro en los que aquellos se inscriben.

Evaluación educativa.- Proceso sistemático y planificado de recogida de información relativa al proceso de aprendizaje de los alumnos, al proceso de enseñanza, al centro educativo, etc., para su posterior valoración, de modo que sea posible tomar las decisiones oportunas sobre la base de los datos recabados (reconducción, ajuste, etc.)

Formación.- Es el eje y principio de la pedagogía; se refiere al proceso de humanización que va caracterizando el desarrollo individual aquí y ahora, según las propias posibilidades; la formación es la misión de la educación y la enseñanza, posibilitar la realización personal, cualificar lo que cada uno tiene de humano y personal, potenciarse como ser racional, autónomo y solidario.

Formación profesional.- La formación profesional es un conjunto de enseñanzas que, dentro del sistema Educativo regulado por la LOGSE, capacitan para el desempeño cualificado de las distintas profesiones.

Globalización.- "Forma de acceder al conocimiento que descubre las relaciones entre los diferentes objetos de estudio y los integra en visiones

superiores, más simples y completas. Se realiza en tres momentos: una primera percepción sincrética, confusa o indiferenciada de la realidad, que da lugar a un análisis de sus componentes o partes y concluye en una síntesis enriquecedora de éstos."

Innovación.- Acción de mudar, alterar las cosas introduciendo algo nuevo. No debe confundirse con el invento (crear lo que no existía) o el descubrimiento (encontrar lo que existía y no era conocido). La innovación consiste en aplicar conocimientos ya existentes, o lo ya descubierto, a circunstancias concretas.

Innovación educativa.- La innovación en el dominio de la educación consiste en proporcionar nuevas soluciones a viejos problemas, mediante estrategias de transformación o renovación expresamente planificadas. O bien, introduciendo nuevos modos de actuar frente a prácticas pedagógicas que aparecen como inadecuadas o ineficaces; en este último caso, se producen cambios puntuales en algunas de las variables del sistema educativo.

Mapa conceptual.- Un mapa conceptual es una representación gráfica con un orden lógico que va de lo general a lo particular. Se lee de arriba abajo y forma una frase lógica.

Materiales educativos.- Son todos los medios y recursos que facilitan el proceso de enseñanza y construcción de aprendizajes, porque estimulan la función de los sentidos y activan las experiencias y aprendizajes previos para acceder más fácilmente a la información, al desarrollo de habilidades y destrezas y a la formación de actitudes y valores. Facilitan la comunicación entre docente y estudiante. Los aprendizajes resultan altamente significativos por el valor pedagógico que implican estos materiales para el logro de determinadas capacidades. Contribuyen a concretizar el currículo.

Metodología.- La metodología constituye el conjunto de criterios y decisiones que organizan, de forma global, la acción didáctica en el aula: papel que juegan los alumnos y profesores, utilización de medios y recursos, tipos de actividades, organización de los tiempos y espacios, agrupamientos, secuenciación y tipo de tareas, etc. Este conjunto de decisiones se derivan de la caracterización realizada en cada uno de los elementos curriculares, objetivos, contenidos, evaluación, medios, y de la peculiar forma de concretarlos en un determinado contexto educativo, llegando a conformar un singular estilo educativo y un ambiente de aula, cuyo objetivo más general es el de facilitar el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje expresados en las intenciones educativas.

Motivación.- La motivación por aprender, y en particular por construir ciertos aprendizajes es un complejo proceso que condiciona en buena medida la capacidad de aprender de los alumnos. La motivación depende en parte de la historia de éxitos y fracasos anteriores del alumno en tareas de aprendizaje, pero también del hecho de que los contenidos que se ofrezcan a los alumnos posean significado lógico y sean útiles para ellos.

Proceso.- Conjunto de fases sucesivas de un fenómeno o de una técnica, conducente a un determinado resultado. Acción que se desarrolla a través de una serie de etapas, operaciones y funciones, que guardan relación mutua y tienen un carácter continuo. Sucesión sistemática de cambios.

Proceso de enseñanza y aprendizaje.- Enfoque o perspectiva que considera la enseñanza y el aprendizaje, más que como resultado o producto, como un conjunto de fases sucesivas, tendientes a desarrollar y perfeccionar hábitos, actitudes, aptitudes y conocimientos de las personas.

Proyecto de aprendizaje.- Son secuencias de actividades de aprendizaje planificadas, ejecutadas y evaluadas con participación de los estudiantes. Se organizan con un propósito determinado. Tienen como

punto de partida un problema del entorno. Integran varias del currículo. Además del aprendizaje se busca y la solución y compromiso en la solución de problemas que genera el interés por abordarlo. El Proyecto de aprendizaje debe surgir como una necesidad natural y real de la vida. Ej.: la producción de una revista, la instalación de un biohuerto, la organización de un botiquín, la presentación de una obra teatral con títeres, etc.

Recurso didáctico.- Genéricamente se puede definir como cualquier medio o ayuda que facilite los procesos de enseñanza-aprendizaje, y por lo tanto, el acceso a la información, la adquisición de habilidades, destrezas, y estrategias, y la formación de actitudes y valores. Puede distinguirse entre recursos metodológicos (técnicas, agrupamientos, uso del espacio y el tiempo, etc.), recursos ambientales (vinculación de contenidos al entorno próximo) y recursos materiales. Estos últimos comprenderían tanto los materiales estrictamente curriculares, como cualquier otro medio útil no creado necesariamente para el ámbito docente (materiales no convencionales, tomados de la vida cotidiana, contruidos por el propio alumno, etc.).

Taller. Aplicado a la educación, el alcance es el mismo; se trata de una forma de enseñar y, sobre todo, de aprender mediante la realización de algo que se lleva a cabo conjuntamente. Tiene un carácter globalizador e integrador. Implica y exige un trabajo en equipo y el uso de técnicas asociadas.

Técnica.- Modalidad de recurso didáctico de carácter metodológico, que, próximo a la actividad, ordena la actuación de enseñanza y aprendizaje. Concreta los principios de intervención educativa y las estrategias expositivas y de indagación. Entre ellas podemos distinguir técnicas para la determinación de ideas previas (cuestionarios, mapas cognitivos, representaciones plásticas, etc.) y técnicas para la adquisición de nuevos

contenidos (exposición oral, debate y coloquio, análisis de textos, mapas conceptuales).

Unidad didáctica.- En el tercer nivel de desarrollo del currículo (Programación de aula), cada uno de los elementos que ordenan, desde planteamientos de aprendizaje significativo, la planificación a corto plazo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La unidad didáctica, a partir de un Proyecto Curricular específico determina objetivos didácticos, criterios de evaluación, contenidos, recursos y actividades de enseñanza-aprendizaje.

2.7. Preguntas directrices

¿Cuáles son los resultados de aprendizaje logrados por los niños del Primer Año de Educación General Básica: “A, B y C” del “San Juan Bosco”?

¿Qué conocimientos sobre estrategias de aprendizaje visual poseen las parvularias del Primer Año de Educación General Básica del “San Juan Bosco”, en el año lectivo 2011 – 2012?

¿Qué conocimientos y actividades se necesitan cumplir para diseñar una guía didáctica sobre el dibujo y la representación esquemática como estrategias de aprendizaje visual?

¿Cuáles son las mejores estrategias didácticas para socializar con maestros, padres de familia, niños/as el contenido de esta guía didáctica?

2.8. Matriz categorial.

CONCEPTO	CATEGORIA	DIMENSIÓN	INDICADORES
La importancia del arte en nuestras vidas y por ende en la de los pequeños, es aquello que les permite expresarse cuanto más pequeños son, más libres son de expresarse sin ningún tipo de condicionamiento.	El dibujo en los párvulos	Valor del dibujo en los niños Procesos del desarrollo del dibujo	Importancia proporcionada por el docente. Etapas
Las personas que perciben las cosas a través del sistema de representación visual asimilan la información mediante los ojos, Perciben las cosas como imágenes y pueden pasar de un tema a otro fácilmente les gusta escribir nota o dibujar que le ayuda a recordar y aprender.	Estrategias de representación visual.	Pictogramas Imágenes Dibujos	Conocimiento de la estrategia. Frecuencia de utilización. Resultados de la utilización.

CAPITULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

El presente estudio según su nivel corresponde con una investigación **descriptiva**. De acuerdo con diseño, por la metodología que se adoptó para responder al problema planteado se usó la investigación **documental**, en tanto se basó estos hallazgos en el análisis de datos provenientes de materiales impresos y otros documentos. Así mismo la investigación de **campo**, ya que se recolectó los datos directamente del escenario en donde se presenta el problema, en este caso, el Primer Año de Educación General Básica del “San Juan Bosco”.

3.2. Métodos

Realizar una descripción del problema objeto de investigación en función de elementos teóricos y prácticos. Para lo dicho se manejó los procedimientos regularmente utilizados en investigación en base a los siguientes métodos:

3.2.1. El método de la observación

Es otro método importante y necesario que se empleó con los niños en el trabajo dentro del aula en el momento de desarrollar sus actividades escolares.

3.2.2. Método Inductivo

Para Salkind J., “La inducción va de lo particular a lo general. Empleamos el método inductivo cuando a partir de varios casos observados, se obtiene una ley general, valida también para los casos observados”

Este método se lo realizó aplicando los instrumentos de investigación, en función de ellos se determinó conclusiones y recomendaciones generales para solucionar el tema.

3.2.3. El Método Deductivo

El mismo autor manifiesta que: “La deducción va de lo general a lo particular. El método deductivo presenta conceptos, principios, definiciones, leyes o normas generales; se extraen conclusiones o consecuencias en las cuales se aplican, parte de verdades previamente establecidas como principio general para luego aplicarlo a casos individuales y comprobar así su validez.

Así también se utilizó el deductivo en el momento que se necesitó normas, leyes y teoría que permitió ir de lo general a lo particular, con procedimientos fundamentales en los que se basa la lógica para emitir un razonamiento.

3.2.4. El Método de Análisis-Síntesis

Permitió en la investigación la separación de las partes de un todo para estudiarlas en forma individual (análisis) y la reunión racional de elementos dispersos para estudiarlos en su totalidad.

Al final, se resume lo esencial de la teoría existente, para generar nuevos entendimientos que se los aplicó en el estudio.

3.2.5. El Método Matemático

Las matemáticas como ciencias auxiliares de la investigación apoyan con la rigurosidad y la organización y evidencia lógica. La estadística como parte de la matemática permitió mostrar en gráficas los resultados de los análisis e interpretaciones. Por ello, este método fue necesario en la implementación de la presente propuesta educativa.

3.2.6. El Método Científico

Como base de todo proceso de estudio y construcción de la ciencia, el método científico constituye la referencia básica. Este estudio lo evidenció. Se determina un problema, plantea interrogantes, propone objetivos, se fundamenta el estudio en un marco teórico y en el uso de una metodología, se busca la comprobación, la recogida, el análisis y la interpretación de los datos y la comunicación de los hallazgos, expresados en las conclusiones y recomendaciones. De hecho, el método utilizado frecuentemente para producir teoría y desarrollar investigación por parte de los investigadores.

3.3. Técnicas

3.3.1. Test

Se utilizó el test de Bender ya que es el instrumento que permitió saber el grado en el cual el empleo del dibujo y la representación esquemática como estrategias de aprendizaje visual está presente en los niños.

3.3.2. La encuesta

La encuesta fue dirigida a los maestros ya que permitió recolectar información a través de la formulación de preguntas para saber si aplicaban o no el dibujo y la representación esquemática como estrategias de aprendizaje en su labor diaria con los niños.

3.3.3. El análisis documental

Esta técnica permitió examinar, bajo parámetros específicos, los documentos en los que se basó la búsqueda.

3.4. Población

Para el desarrollo de este tema de investigación se trabajó con los niños del Primer Año de Educación General Básica del “San Juan Bosco”, de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura. Con una población de 102 estudiantes de los cuales 68 pertenecen al sexo masculino y 34 al sexo femenino; comprendidos entre 5 a 6 años de edad.

CUADRO DE POBLACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL “SAN JUAN BOSCO”.

PARALELO	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
<i>A</i>	23	12	35
<i>B</i>	23	12	35
<i>C</i>	22	10	32
TOTAL	68	34	102

Entonces se realizó esta investigación a ciento dos niños y a ciento veintiocho ocho docentes que conformaron el total de la población.

3.5. Muestra

Esta investigación no ameritó que se calcule la muestra en vista que la población tiene un número reducido.

CAPITULO IV

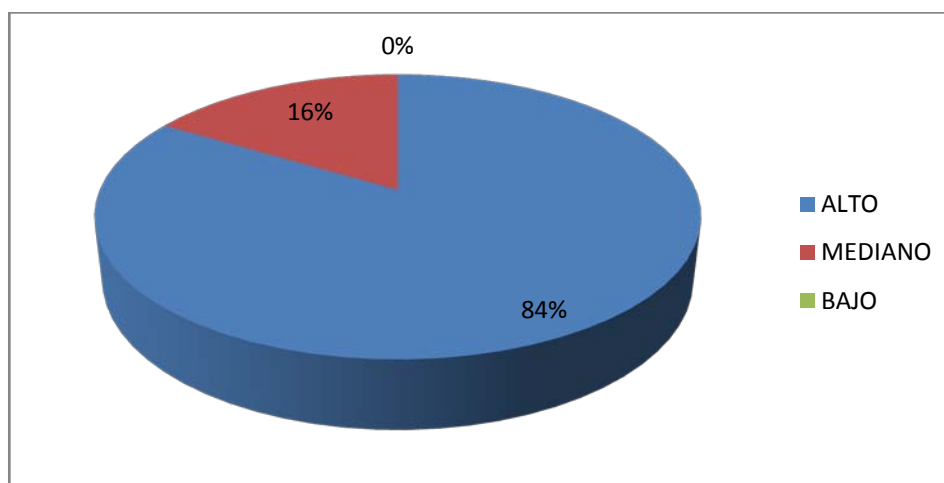
ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Encuesta

1. En qué medida apoya el dibujo al aprendizaje creativo en los niños de 5 años:

VARIABLE	FRECUENCIA	%
ALTO	107	83,59
MEDIANO	21	16,41
BAJO	0	-
TOTAL	128	100,00

FIGURA 1

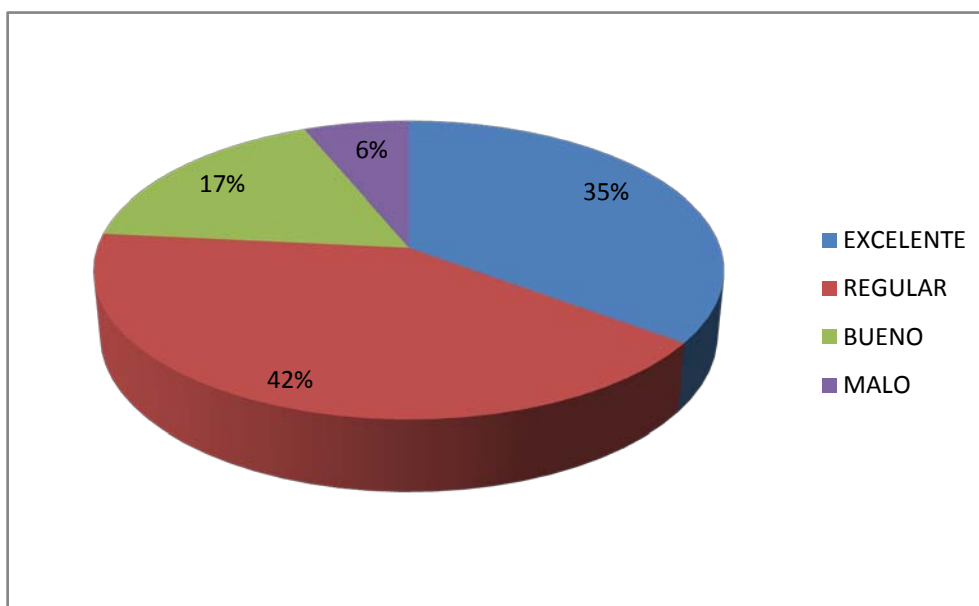


INTERPRETACIÓN.- El 84% de los docentes encuestados manifiestan que los niño/as de 5 años tienen un nivel alto y 16% tienen un nivel mediano en el aprendizaje creativo a través del dibujo.

2.- Ordene con criterio lógico las etapas de la evolución del dibujo en los niños.

VARIABLE	FRECUENCIA	%
EXCELENTE	45	35,16
REGULAR	53	41,41
BUENO	22	17,19
MALO	8	6,25
TOTAL	128	100,00

FIGURA 2

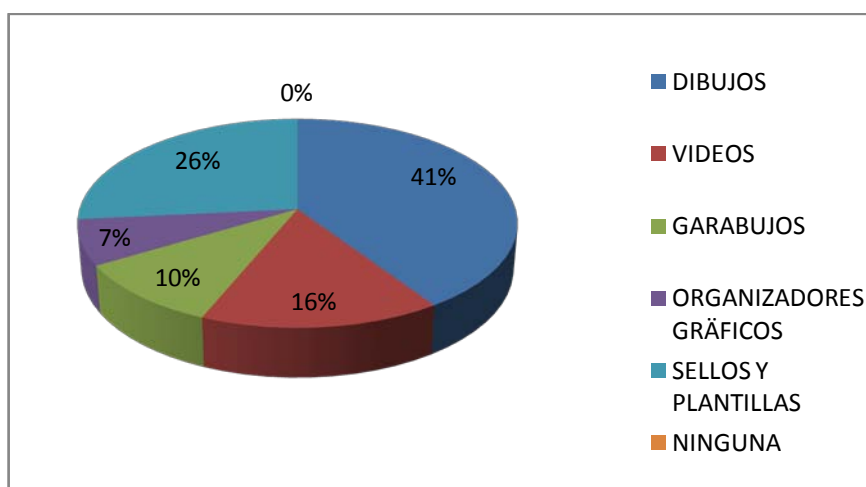


INTERPRETACIÓN.- El 35% De los docentes encuestados sobre el criterio lógico de las etapas de la evolución del dibujo tiene un nivel excelente, el 42% es regular, el 17% bueno y el ,6% malo, por lo que se requiere la necesidad de incrementar en nuestra guía una síntesis del dibujo.

3.- ¿De las siguientes estrategias de aprendizaje visual, cuales emplea habitualmente con sus niños? Señale dos:

VARIABLE	FRECUENCIA	%
DIBUJOS	52	40,63
VIDEOS	20	15,63
GARABUJOS	13	10,16
ORGANIZADORES GRÁFICOS	9	7,03
SELLOS Y PLANTILLAS	34	26,56
TOTAL	128	100,00

FIGURA 3

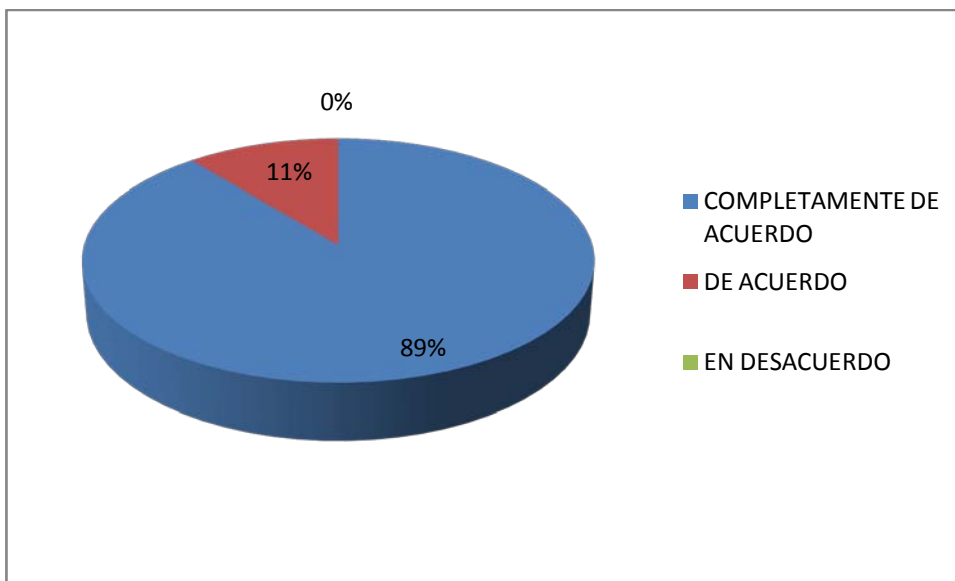


INTERPRETACIÓN.- De todos los maestros encuestados las estrategias de aprendizaje visual que más han aplicado son los dibujos con un 41%, con un 26% los sellos y plantillas, videos con un 16%, garabujos el un 10% y por última opción los organizadores gráficos con un 7%; por lo tanto debemos tener una guía que contenga representaciones esquemáticas mas efectivas.

4.- ¿Cree usted que mediante imágenes se puede incentivar al niño al aprendizaje de la lectura?

VARIABLE	FRECUENCIA	%
COMPLETAMENTE DE ACUERDO	114	89,06
DE ACUERDO	14	10,94
EN DESACUERDO	0	-
TOTAL	128	100,00

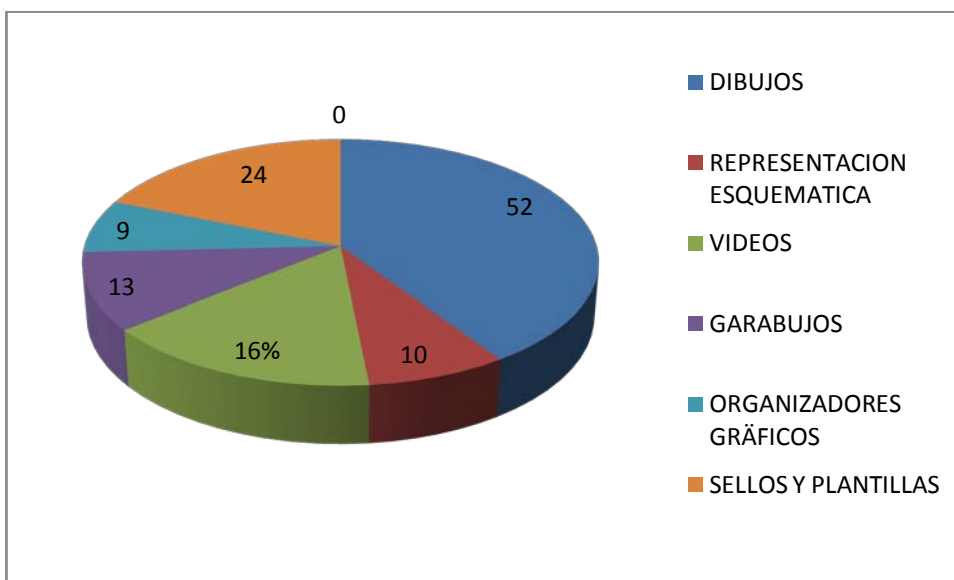
FIGURA 4



Interpretación: El 89% de los maestros encuestados están completamente de acuerdo, el 11% está de acuerdo que el niño se incentive a través de imágenes al aprendizaje de la lectura.

5.- ¿Qué estrategias de aprendizaje visual deberían incluirse en un manual que facilite los procesos de aprendizaje en los niños de 5 años de edad? Escoja dos:

VARIABLE	FRECUENCIA	%
DIBUJOS	52	40,63
REPRESENTACION ESQUEMATICA	10	7,81
VIDEOS	20	15,63
GARABUJOS	13	10,16
ORGANIZADORES GRÁFICOS	9	7,03
SELLOS Y PLANTILLAS	24	18,75
NINGUNA	0	-
TOTAL	128	100,00

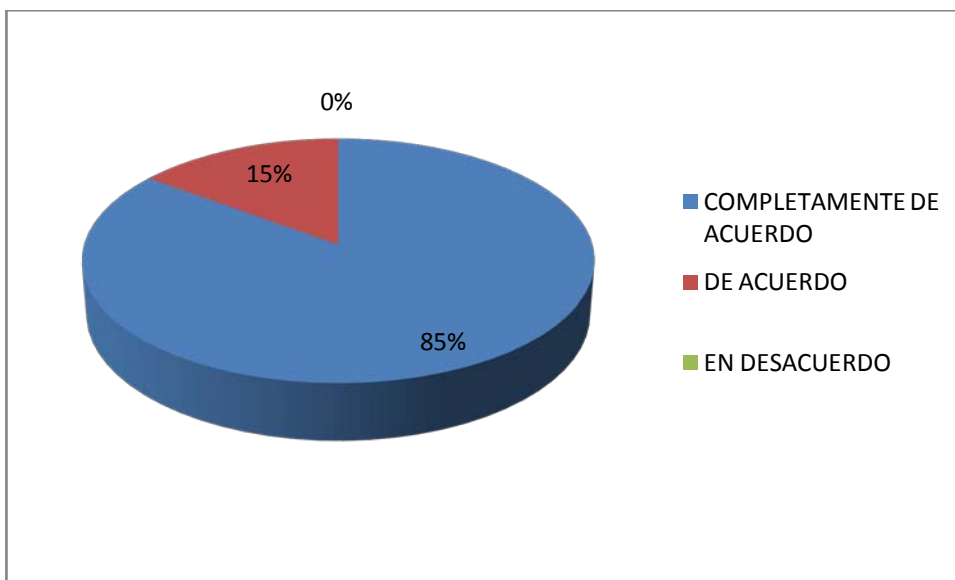


INTERPRETACIÓN: De acuerdo con los encuestados las estrategias de aprendizaje visual con las cuales diseñar la guía didáctica, son: dibujos, sellos y plantillas y representación esquemática (organizadores gráficos).

6.- ¿Cree que la representación visual es una buena herramienta para mejorar el aprendizaje en el niño?

VARIABLE	FRECUENCIA	%
COMPLETAMENTE DE ACUERDO	109	85,16
DE ACUERDO	19	14,84
EN DESACUERDO	0	-
TOTAL	128	100,00

FIGURA 6

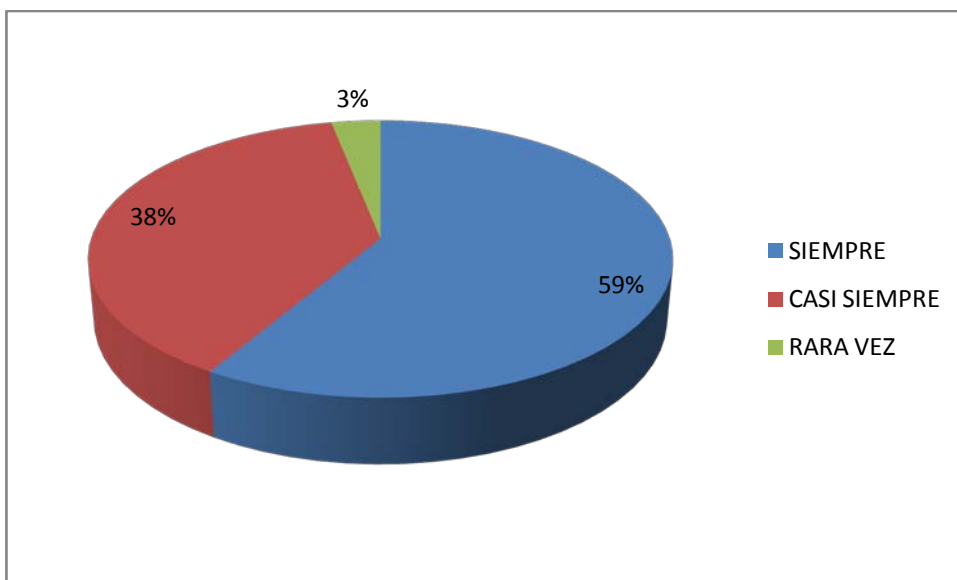


INTERPRETACIÓN.- Un 85% de los profesores encuestados respondieron que están completamente de acuerdo y el 15% está de acuerdo en que la representación visual es una buena herramienta para mejorar el aprendizaje en los niños/as.

7.- ¿Con qué frecuencia Ud. aplica estrategias de aprendizaje visual?

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	75	58,59
CASI SIEMPRE	49	38,28
RARA VEZ	4	3,13
TOTAL	128	100,00

FIGURA 7

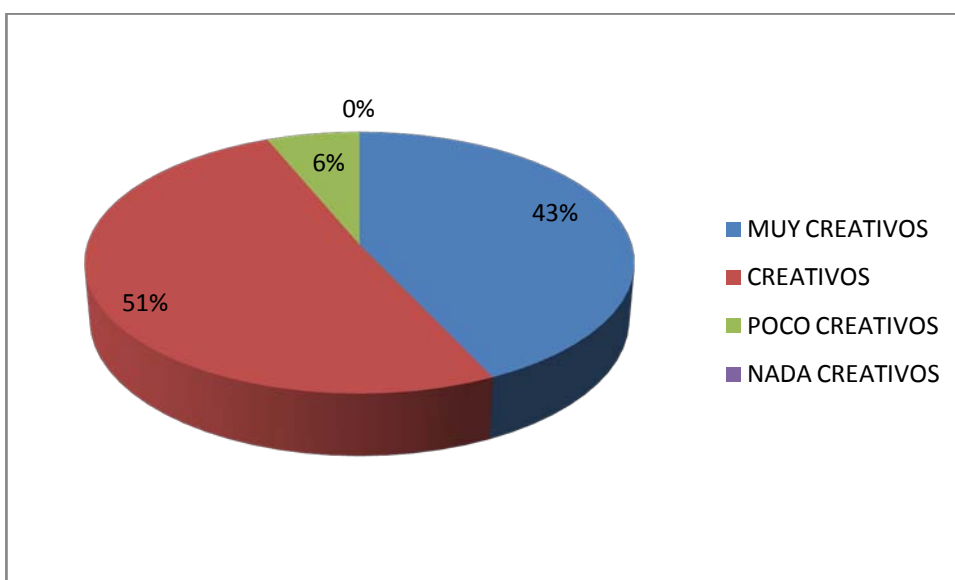


INTERPRETACIÓN.- El 59% de maestras parvularias aplican siempre la estrategia de aprendizaje visual, el 38% casi siempre y un 3% rara vez; entonces si es necesaria la guía que sirva de ayuda y mejoren el aprendizaje en los niños/as.

8.- ¿Cómo cataloga a sus párvulos en el empleo del pensamiento creativo?

VARIABLE	FRECUENCIA	%
MUY CREATIVOS	55	42,97
CREATIVOS	65	50,78
POCO CREATIVOS	8	6,25
NADA CREATIVOS	0	-
TOTAL	128	100,00

FIGURA 8

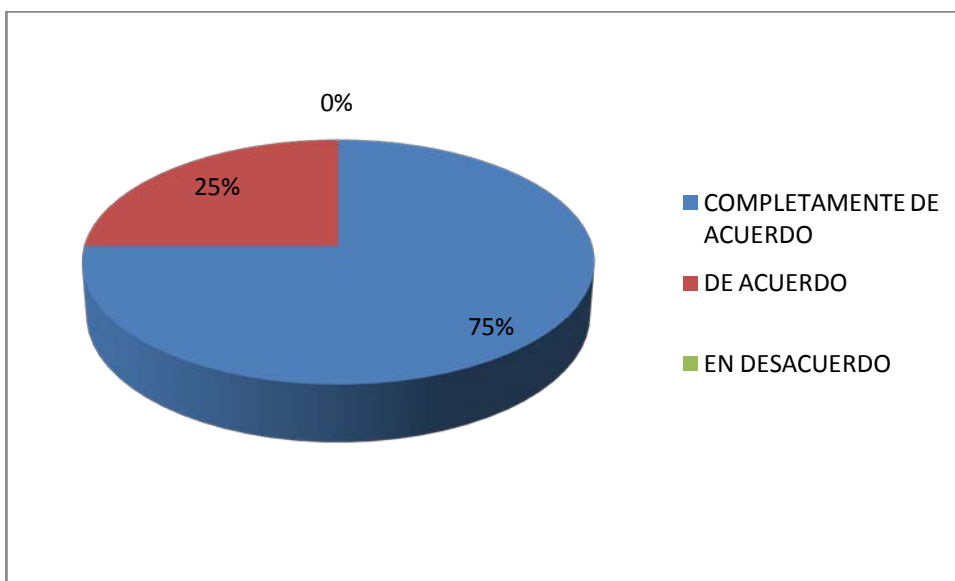


INTEPRETACIÓN.- El 43% de parvularias encuestadas afirman que los niños son muy creativos, el 51% creativos y el 6% poco creativos de esta manera los maestros necesitarán la guía para ayudar a los párvulos a ser más creativos.

9.- ¿Cree necesario que se capacite a todos los maestros del Primer Año de Educación General Básica sobre el empleo del dibujo y la representación esquemática como estrategias de aprendizaje visual?

VARIABLE	FRECUENCIA	%
COMPLETAMENTE DE ACUERDO	96	75,00
DE ACUERDO	32	25,00
EN DESACUERDO	0	-
TOTAL	128	100,00

FIGURA 9

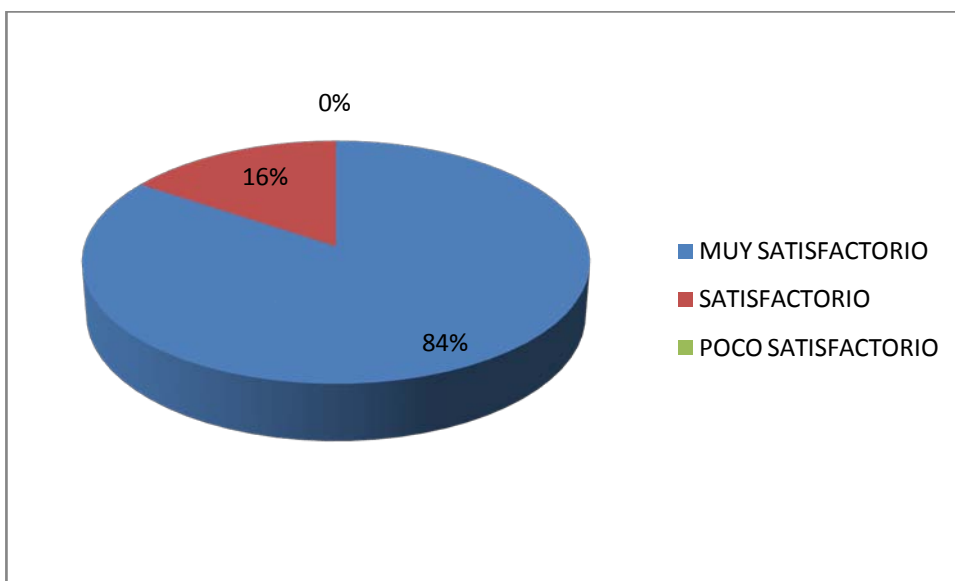


INTERPRETACION.- El 75% está completamente de acuerdo en que se capacite a todos los maestros del Primer Año de Educación General Básica sobre el empleo del dibujo y la representación esquemática como estrategias de aprendizaje visual, y solo un 25% de acuerdo.

10.- ¿El empleo de estrategias de aprendizaje visual, dibujos, pictogramas y la representación esquemática; provoca en el niño un rendimiento?

VARIABLE	FRECUENCIA	%
MUY SATISFACTORIO	108	84,38
SATISFACTORIO	20	15,63
POCO SATISFACTORIO	0	-
TOTAL	128	100,00

FIGURA 10

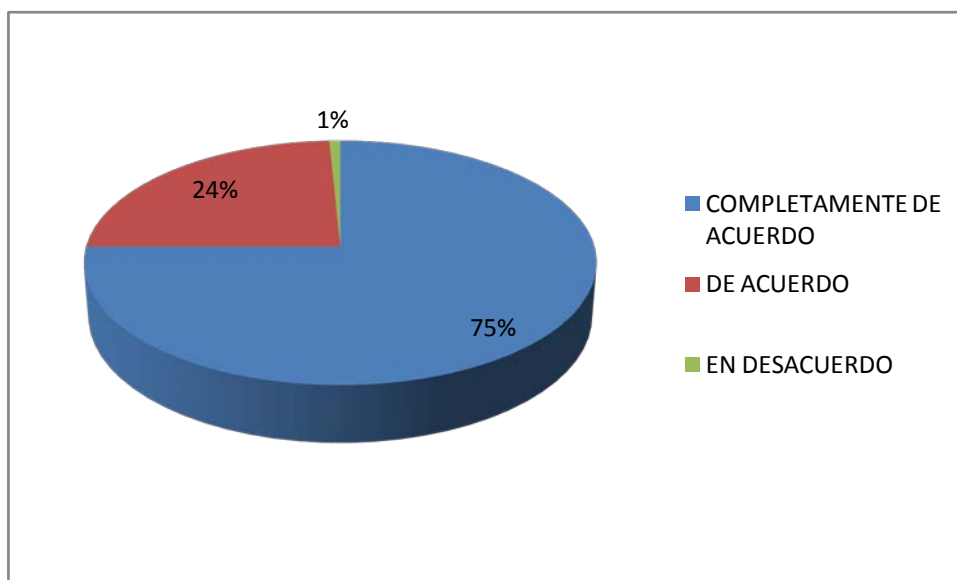


INTERPRETACION.- De acuerdo a las parvularias encuestadas responden el 84% que el empleo de estrategias de aprendizaje visual, dibujos, pictogramas y la representación esquemática; provoca en el niño un rendimiento muy satisfactorio, y el 16% satisfactorio por lo tanto en la guía se incrementará pequeños talleres de algunas estrategias para ayuda del docente.

11.- ¿Cree Usted que el empleo del dibujo y la representación esquemática son estrategias para aprender creativamente?

VARIABLE	FRECUENCIA	%
COMPLETAMENTE DE ACUERDO	96	75,00
DE ACUERDO	31	24,22
EN DESACUERDO	1	0,78
TOTAL	128	100,00

FIGURA 11

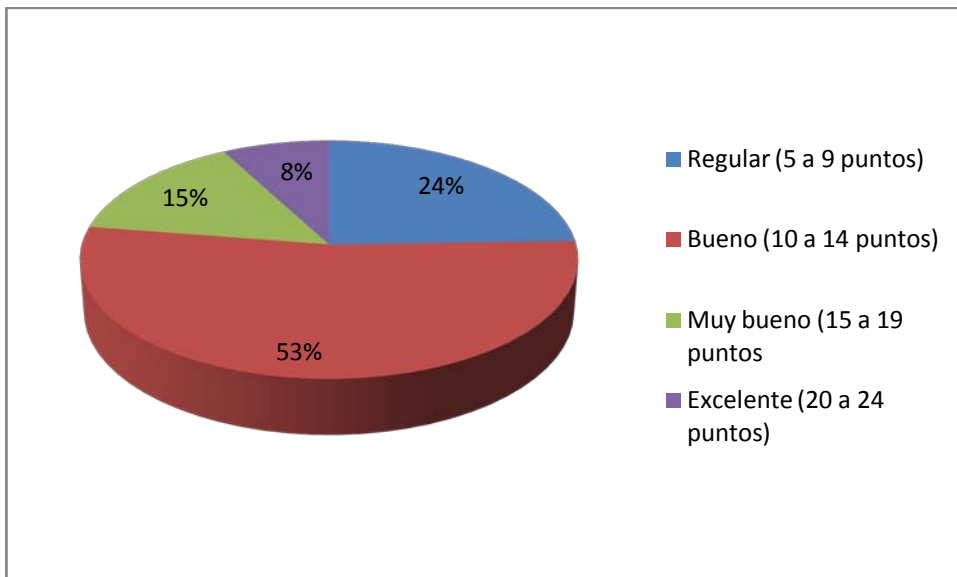


INTERPRETACIÓN.- El 75% de maestras parvularias están completamente de acuerdo, el 24% de acuerdo y el 1% en desacuerdo en que el empleo del dibujo y la representación esquemática son estrategias para aprender creativamente

4.2 RESULTADOS DEL TEST DE BENDER

TABLA DE PUNTUACIONES DEL TEST DE BENDER EN RELACION A LA PERCEPCION VISO MOTRIZ

RANGO DE CALIFICACIONES	No. Niños/as	%
Regular (5 a 9 puntos)	25	24,51
Bueno (10 a 14 puntos)	54	52,94
Muy bueno (15 a 19 puntos)	15	14,71
Excelente (20 a 24 puntos)	8	7,84
TOTAL	102	100,00



INTERPRETACION.- Con este test se determinó que el grupo de niños/as del Primer Año de Educación general. Básica del San Juan Bosco que de acuerdo a su edad cronológica el 59 % están en un nivel bueno en relación con la percepción viso motriz, el 24% es regular., el15% muy bueno, el 8% excelente. Los porcentajes individuales de los niños están relacionados con el logro escolar del nivel de maduración, su actitud y su capacidad de concentración. Justamente los niños con dificultades de aprendizaje en la escuela presentaron puntuaciones muy bajas en este test. Por lo tanto es necesario crear esta guía del empleo del dibujo y la representación esquemática para que los maestros apliquen con sus niños y obtener mejores resultados en el aprendizaje.

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

5.1.1. Se determinó que el grupo de niños/as del Primer Año de Educación general. Básica del San Juan Bosco que de acuerdo a su edad cronológica el 59 % están en un nivel bueno en relación con la percepción viso motriz, el 24% es regular., el 15% muy bueno, el 8% excelente. Los porcentajes individuales de los niños están relacionados con el logro escolar del nivel de maduración, su actitud y su capacidad de concentración. Justamente los niños con dificultades de aprendizaje en la escuela presentaron puntuaciones muy bajas en este test.

Por otra parte, las maestras refieren que los niños han alcanzado excelentes y muy buenos niveles de aprendizaje en los ámbitos cognitivo, procedimental y de actitudes. Para la mayoría de las docentes investigadas sus niños son muy creativos.

5.1.2. Las docentes conocen con un nivel básico las etapas de evolución del dibujo en los párvulos. Asimismo, manifiestan que el uso habitual de estrategias de aprendizaje visual, logran mejorar de manera muy satisfactoria el rendimiento de los niños. En cuanto al uso de estrategias, manifiestan que emplean de manera regular, las siguientes estrategias de aprendizaje visual, tales como: dibujos, pictogramas, sellos y plantillas, las cuales las conocen muy bien. En cambio, a pesar de valorar positivamente las estrategias de representación esquemática, manifiestan deficiencias en cuanto a los pictogramas y los organizadores gráficos.

5.1.3. Entre las estrategias de aprendizaje visual requeridos para diseñar una guía didáctica, las maestras manifiestan que se debe enfatizar en: dibujos, sellos y plantillas, pictogramas y organizadores gráficos para la etapa infantil. Empero, tienen dudas acerca de la posibilidad de usar organizadores gráficos en el jardín de infantes. A pesar de que valoran el uso de los sellos y plantillas como principales estrategias, manifiestan tener un muy buen conocimiento de su uso en el aula. Por ello, no es prioritario integrarlos en el desarrollo de una guía.

Por otro lado, manifiestan la urgencia de implementar procesos de actualización y perfeccionamiento para el uso correcto de estas herramientas de parte de las parvularias.

5.1.4. Entre las estrategias didácticas para la socialización sugieren la implementación de un evento de actualización y perfeccionamiento para las parvularias. Por otra parte, la impresión de la guía para dotar a cada docente del nivel.

5.2 RECOMENDACIONES

5.2.1. Para lograr resultados más significativos y establecer semejanzas y diferencias entre niños y niñas de los primeros años de Educación Básica, con estimulación de aprendizaje y sin estimulación, debería hacerse un seguimiento por lo menos durante un año escolar.

5.2.2. Generar procesos de perfeccionamiento de estrategias para el aprendizaje visual de parte de las docentes parvularias, en las respectivas reuniones que mantienen las docentes con la supervisión.

5.2.3. Una vez que se haya socializado y validado a nivel de las docentes y ante expertos en estimulación de aprendizajes en la etapa infantil, se debe rediseñar la guía para impulsar su edición y posterior publicación.

5.2.4. Generar procesos de interacción y apoyo didáctico con otros miembros de la comunidad educativa de la escuela San Juan Bosco.

CAPITULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 Título de la propuesta

“EL DIBUJO Y LA REPRESENTACIÓN ESQUEMÁTICA: COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE VISUAL PARA DOCENTES DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA”.

6.2. Justificación

Queremos poner a su consideración una guía que sirva para fortalecer y ayudar en la formación profesional del docente; ya que nos encontramos en una era, que existen muchos cambios y transformaciones y que la influencia de la tecnología es vital a la hora de transmitir el conocimiento a los seres humanos. Nace el presente proyecto como forma de hacer frente a la constante exigencia de los niños. Para ello los maestros deben tener una gran variedad de insumos pedagógicos, que ayuden a crear procesos de aprendizaje significativo. Entonces a través del empleo del dibujo y representación esquemática visual, buscamos que en la práctica, se transmita nuevos modelos didácticos para mejorar los resultados del aprendizaje y el rendimiento académico en los niños/as del Primer Año de Educación General Básica del “San Juan Bosco”

6.3. Fundamentación de la propuesta.

6.3.1 Psicológica

La presente guía didáctica se basó en la teoría del aprendizaje de Piaget que enfatiza la relación que existe entre el desarrollo psicológico y el proceso de aprendizaje. El desarrollo es así concebido como un proceso independiente que responde fundamentalmente a procesos biológicos de maduración.

6.3.2. Pedagógico

Se ha tomado en cuenta la teoría de Ausubel donde lo que se pretende es incorporar las estructuras cognoscitivas que ya posee el sujeto, lo cual requiere que el material sea significativo por sí mismo, el niño/a toma el papel protagónico y elabora progresivamente y secuencialmente por descubrimiento su propio aprendizaje dando significados al mismo; permitiéndole a la vez el desarrollo de la inteligencia.

Además se fundamentó en los principios teóricos del constructivismo, teniendo como centro del proceso educativo al alumno y su entorno vivencial, logrando un aprendizaje significativo, basado en las experiencias visuales conjuntamente con el nuevo proceso de aprendizaje a través del dibujo y la representación esquemática visual que le permita construir un conocimiento conceptual, procedimental y actitudinal.

6.4. Objetivos

6.4.1. Objetivo General

Contribuir con el mejoramiento de los procesos de aprendizaje visual en la etapa infantil.

6.4.2. Objetivos específicos

- Inducir al niño a nuevos aprendizajes a través del dibujo y la representación esquemática.
- Proponer estrategias para el maestro para el correcto empleo del dibujo y la representación esquemática
- Facilitar la tarea de los docentes de Primer Año de Educación General Básica del “San Juan Bosco”.

6.5. Ubicación sectorial y física.

- El “San Juan Bosco” se encuentra ubicado en la ciudad de Ibarra, en el sector céntrico entre las calles Sucre y Obispo Mosquera frente a la tradicional iglesia de la Basílica de la Dolorosa. Este centro educativo dispone de tres maestras una auxiliar, cuatro profesores especiales; cuatro aulas, una coordinación.

6.6 Desarrollo de la Propuesta



Introducción.-

Los alumnos de hoy en día han crecido mirando la televisión y se encuentran claramente orientados hacia el aprendizaje visual. Las diapositivas, videos, materiales impresos como láminas, pictogramas, etiquetas letreros, dibujos realizados en la pizarra, etc. constituyen elementos y recursos de apoyo para toda clase de tareas académicas y muy significativos para su aprendizaje, en donde los niños/as dejan de ser observadores pasivos para convertirse en pensadores activos, provocando así la creatividad y el gusto por aprender y de esta manera potenciar sus capacidades.

Por eso facilitamos a los docentes en su trabajo ya que tendrá a su alcance nuevas herramientas que ayudaron en el proceso de aprendizaje.

Queremos que este documento sirva como aporte para mejorar la calidad educativa en el aula y en la institución.

PICTOGRAMAS

Los pictogramas son signos o imágenes que representan acciones o cosas, una especie de escritura fácilmente reconocible por cualquiera sin necesidad de conocer el alfabeto.

Son dibujos sencillos que explican con los mínimos detalles una acción (lavarse los dientes, oír música, recoger los juguetes, dormir la siesta, pasear) y sirven como herramientas para la comunicación con niños.

¿CÓMO USAMOS LOS PICTOGRAMAS?

Los pictogramas se usarán de acuerdo a la necesidad o al tema que se presente en clase. Hay que tener en cuenta que para leer imágenes siempre debemos partir de la experiencia previa.

UTILIDAD DE LOS PICTOGRAMAS

Los pictogramas son útiles para los niños/as que no saben descifrar las letras pero sí que pueden interpretar dibujos, ilustraciones e imágenes. Ofrecerles este tipo de ilustraciones desarrolla en el niño una gran capacidad de abstracción y aumenta sus capacidades lingüísticas y de comunicación.

CUENTOS

CAPERUCITA ROJA

ERASE UNA VEZ UNA NIÑA LLAMADA



UNA MAÑANA DE



SALIÓ DE SU



LLEVANDO UNA  CON PAN, TORTAS Y UNA
JARRITA DE MIEL

PARA SU  QUE ESTABA ENFERMA

Y VIVÍA EN EL CORAZÓN DEL



EN MEDIO DEL



SE ENCONTRÓ

CON EL
POR EL



QUE LA ENGAÑÓ PARA IR

CAMINO MAS LARGO

Y ASÍ ÉL LLEGAR ANTES A  DE LA .

EL  ENTRÓ EN  DE LA .

Y ELLA DE UN SALTO SE ESCONDIÓ EN EL .

.

EL  SE DISFRAZÓ DE .

Y SE METIÓ EN LA ,

ESPERANDO A QUE LLEGARA  PARA

COMÉRSELA. CUANDO POR FIN LLEGÓ 
MUY ASOMBRADA

EXCLAMÓ:

- ¡AY!  QUE  MAS GRANDES TIENES.

SON PARA VERTE MEJOR NIETECILLA.

-¡AY!  QUE  MAS GRANDES QUE TIENES.

SON PARA OIRTE MEJOR .

- ¡AY!  QUE  MÁS GRANDE TIENES.

iii ES PARA COMERTE MEJOR!!!

DE UN SALTO EL  SE ABALANZÓ SOBRE 

QUE SALIÓ GRITANDO DEL SUSTO,

LLAMANDO LA ATENCIÓN DEL  Y SU  QUE PASABAN POR ALLI.

RÁPIDAMENTE EL  CON SU 
DISPARÓ,

¡BANG, BANG!

DIO SU MERECIDO AL 

Y FUE TAN GRANDE EL ESCARMIENTO
QUE JAMÁS VOLVIMOS A SABER DE ÉL,

Y COLORÍN COLORADO

ESTE  SE HA ACABADO.

FIN.

CANCIONES Y POESIAS

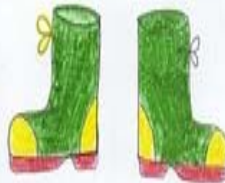
Ya llegó el invierno



Ya llegó el invierno, leche calentita, y un montón de mantas sobre mi camita.



bufanda



Abrigo,

y botas en los pies.



Ya llegó el invierno, ¡¡abrigate bien!!

EL POLLITO

El  nace de un .

Su mamá es la  y su papá
el .

El  come  y dice pío.



GALLINA

GALLO

POLLITO

EN INVIERNO

EL  TIENE FRÍO

NO  SALIR

OCULTO ENTRE LAS 

SE HA PUESTO A 


LE LLAMA LA 

LE LLAMA LA 

EL  ESTÁ SORDO

ES UN DORMILÓN.


Soy un  pardo y soy muy goloso.

¡Fíjate!, me gusta tanto la  que no me molestan las dolorosas picaduras

de las  cuando rompo con mis

garras una . Cuando caen las


primeras , me meto en una

 y me duermo sobre una cama

de  durante  meses.

VENTANITA DE LA CLASE

¿CÓMO ESTÁ EL DÍA HOY?

DIME SI EL  HA SALIDO

O LA  LO TAPÓ.

SI LA  CAE Y CAE

O EL  SOPLA HOY.





















VENTANITA, DIME AHORA

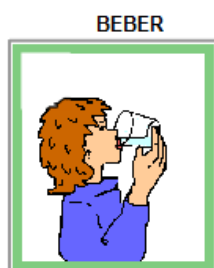
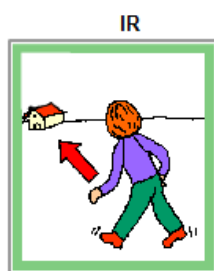
¿CÓMO ESTÁ EL DÍA HOY?

EL PICHON PERDIDO

AL LLEGAR A SU  , EN LO MÁS ALTO
DE UN  , EL  VIO QUE SU PICHÓN
PERDIDO HABÍA REGRESADO.

OBJETOS Y ACCIONES

 BATA	 BAÑO	 BALÓN	 BASURA	 BAILE
 BESO	 BEBÉ	 BEBER	 BICI	 BOTELLA
 BOTA	 BOLA	 BOCA	 BODA	 BOTÓN
 BOMBÓN	 BOMBA	 BORRA	 BUENO	 BURRO



EJERCICIOS PARA FORMAR ORACIONES

Actividad: El niño deberá recortar los pictogramas que están ubicados en la parte inferior del recuadro y remplazará con el pictograma de la oración e irá formando oraciones nuevas.

CUADRO 1

El	<small>engrapa los dibujos aquí</small>  OSO	está feliz.	
 niño	 gato	 hombre	 perro

CUADRO 2

El	engrapa los dibujos aquí  OSO	está triste.	
 niño	 gato	 hombre	 perro

CUADRO 3

La	engrapa los dibujos aquí  caja	está llena.	
 botella	 lata	 taza	 bolsa

CUADRO 4

	engrapa los dibujos aquí		
La		está vacía.	
	caja		
			
botella	lata	taza	bolsa

CUADRO 5

	engrapa los dibujos aquí		
La		está sucia.	
	chaqueta		
			
cama	taza	mano	camisa

CUADRO 6

	engrapa los dibujos aquí		
La	 ballena	es pesada.	
 gorila	 vaca	 caja	 jirafa

CUADRO 7

	engrapa los dibujos aquí		
La	 pizza	está caliente.	
 olla	 lámpara	 hamburguesa	 sopa


CUADRO 8

El	engrapa los dibujos aquí	es grande.
	 elefante	

 edificio	 árbol	 avión	 oso
--	---	--	---

CUADRO 9

La	engrapa los dibujos aquí	es pequeña.
	 estampilla	

 hormiga	 mosca	 mariquita	 araña
--	--	---	--

CUADRO 10

		engrapa los dibujos aquí		
El			es frío.	
	hielo			

			
hombre de nieve	helado	copo de nieve	iglú

CUADRO 11

		engrapa los dibujos aquí		
El			es rápido.	
	carro			

			
caballo	perro	conejo	gato

CUADRO 12

Engrapa las páginas aquí			
	empieza con la a .		
Arco iris			
			
Anillo	Avión	Araña	Árbol

CUADRO 13

Engrapa las páginas aquí			
	empieza con la e .		
Elote			
			
Estrella	Escoba	Enfermera	Elefante

CUADRO 14

Engrapa las páginas aquí			
	empieza con la  .		
Insecto			
			
Isla	Iguana	Imán	Iglú

CUADRO 15

Engrapa las páginas aquí			
	empieza con la  .		
Óvalo			
			
Oruga	Oso	Ojo	Oveja

CUADRO 16

Engrapa las páginas aquí	 <p>Unicornio empieza con la U.</p>		
 <p>Uña</p>	 <p>Uno</p>	 <p>Uniforme</p>	 <p>Uvas</p>

ORGANIZADORES GRÁFICOS

Los organizadores gráficos son formas de representar gráficamente las ideas relevantes de un texto, sus relaciones y la superestructura del mismo. En este trabajo se profundiza en este tema y se explican diversos modelos de organizadores gráficos para trabajar la lectura comprensiva.

PORQUE USAR ORGANIZADORES GRÁFICOS

Usar permanentemente organizadores gráficos proporciona una dirección de pensamiento que lleva a un importante logro en los estudiantes, esto es convertirse en personas autónomas que son capaces de dirigir su propio aprendizaje. Vale decir, algo que los Organizadores Gráficos dejan bastante bien en claro.

LOS MANDALAS

Son esquemas circulares. Según Rhoda Kellog, los mandalas constituyen una de las formas primarias de representación humana. Esta autora ha comprobado que en casi toda la cultura los primeros dibujos infantiles consisten en círculos en cuyo interior se incluye una cruz.

¿Cómo se construye?

Para diseñar este organizador que pone en juego el pensamiento visual, es importante desarrollar las capacidades de observación. Se debe tomar en cuenta.

1.- Dibuje, en primer lugar un círculo o una elipse.

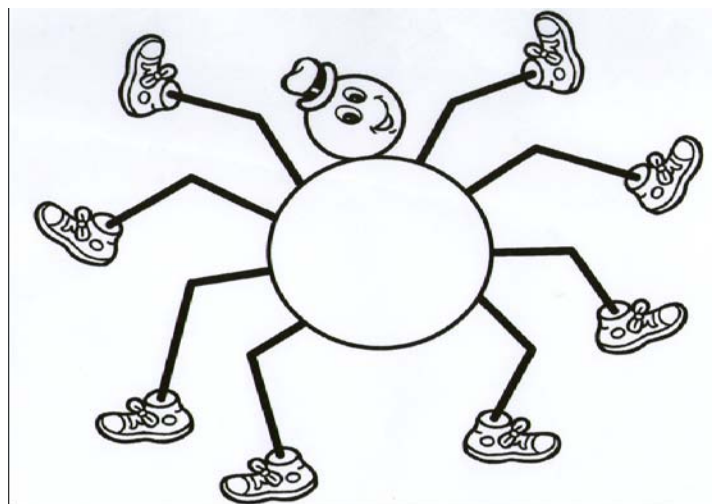
2.- Al círculo o la elipse dibujada, se los dividirá en partes, de acuerdo con el número de categorías que se nece4site.

3.- En cada sección se ubicará los conceptos o imágenes requeridas.

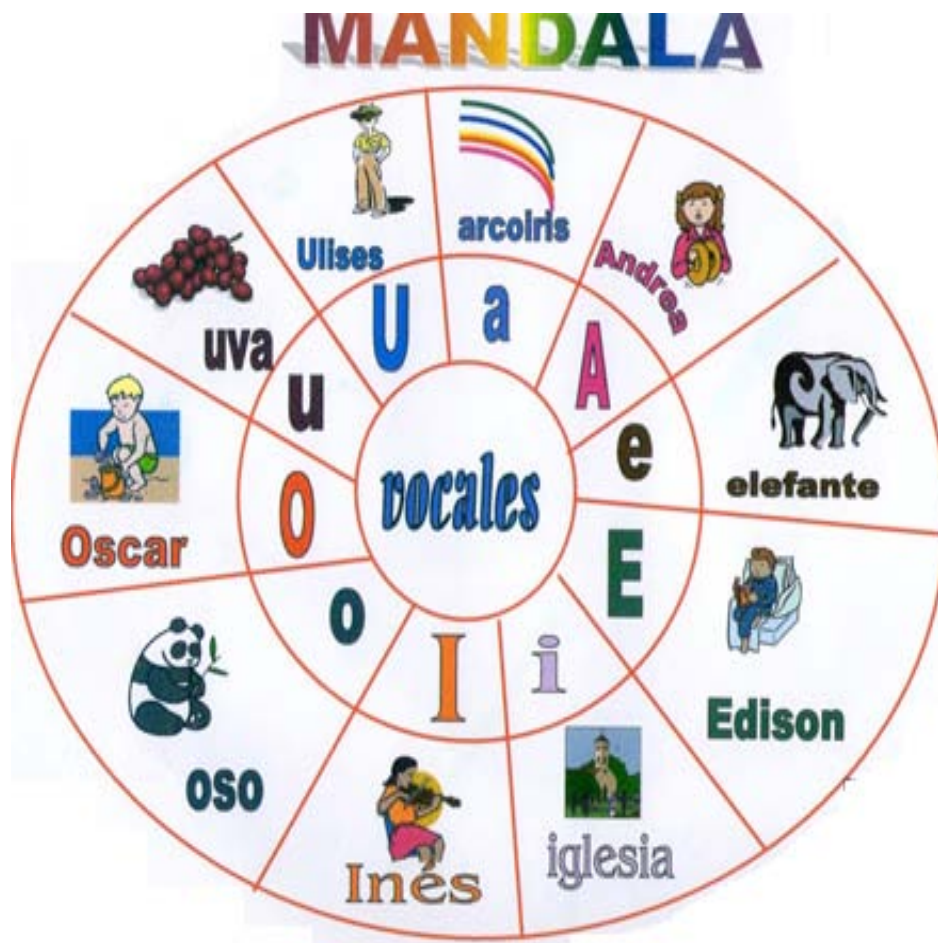
4.- Al mándala, de manera general, lo acostumbran dividir en círculos concéntricos, de acuerdo con los niveles de jerarquía que presentan los conceptos. Aunque esta no es la única opción.

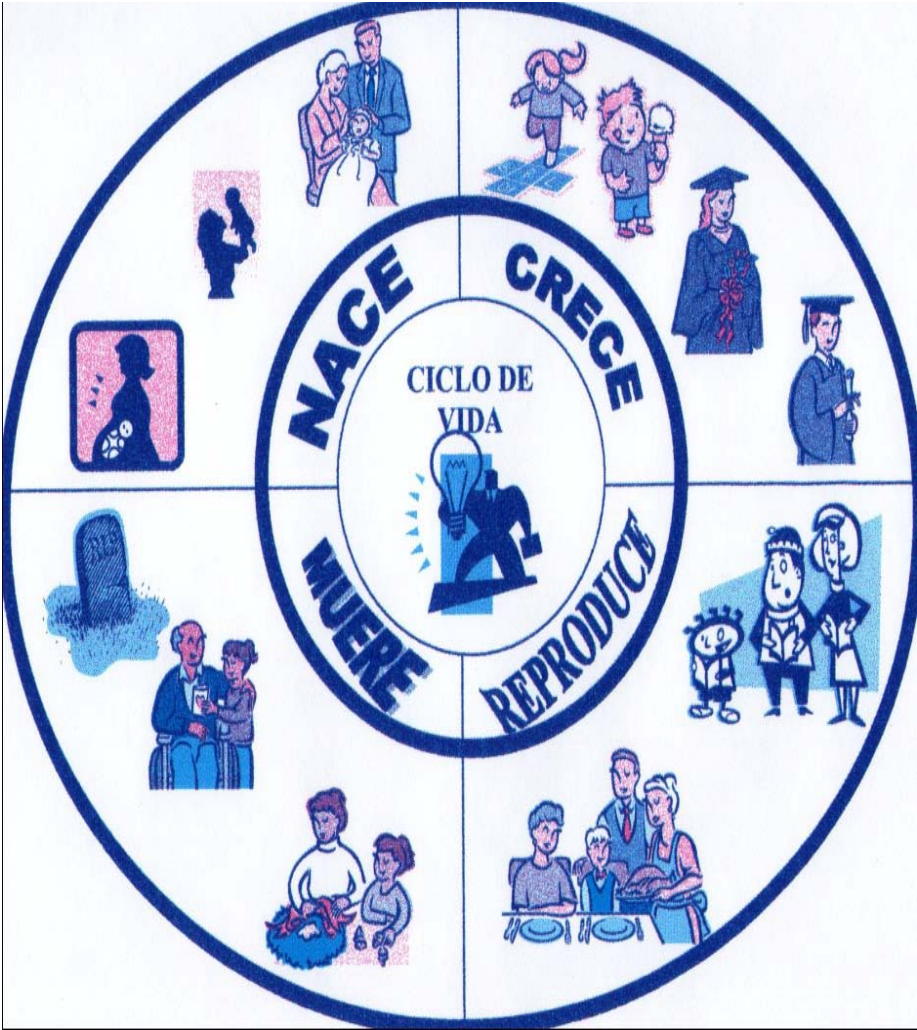
5.- Para finalizar, en búsqueda de una mejor presentación se sugiere usar imágenes y varios colores. Cada vez más, en las guarderías y escuelas infantiles, los niños aprenden a leer antes de los 6 años, y en muchos hogares se ofrece al niño lenguaje escrito desde que es muy pequeñito. Hasta hace un tiempo, el aprendizaje de la lectura estaba reservado al primer curso de Primaria, y siempre se enseñaba en el colegio. Pero las cosas han cambiado.

FORMATO PARA LLENAR DISPONIBLE EN LA WEB

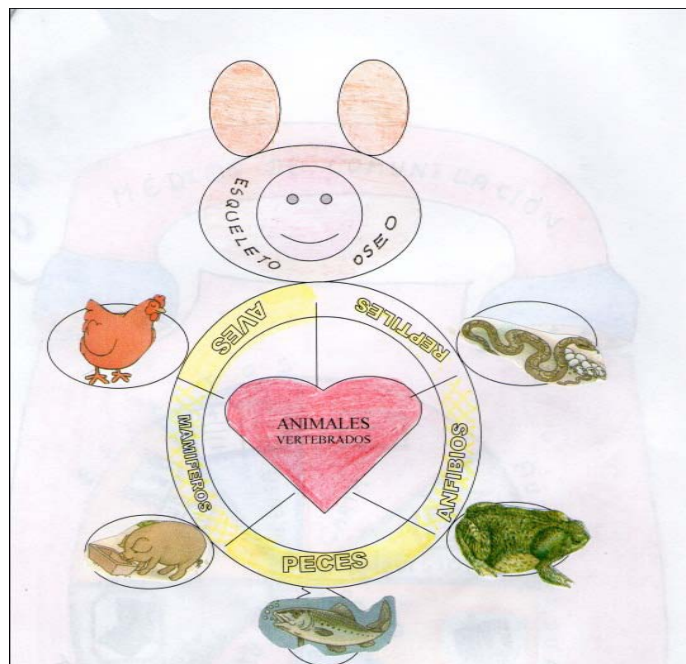
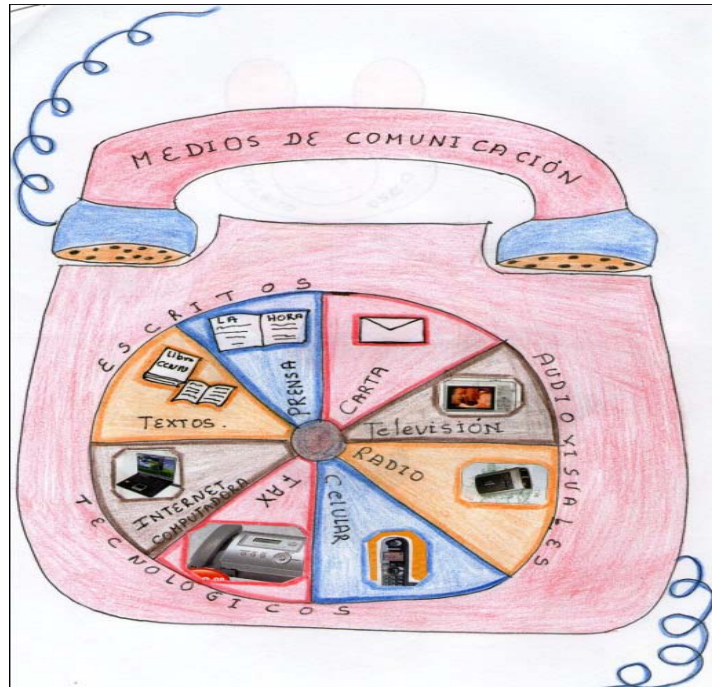


EJEMPLOS DESARROLLADOS POR DOCENTES CON AYUDA DE
LOS NIÑOS

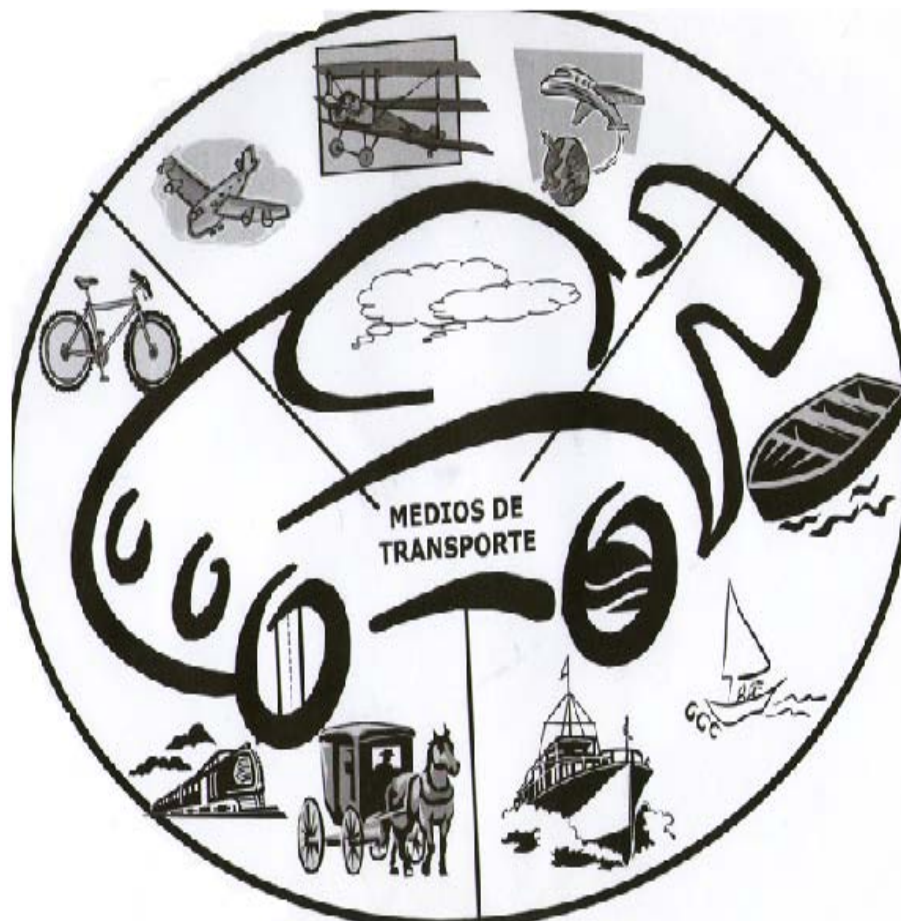




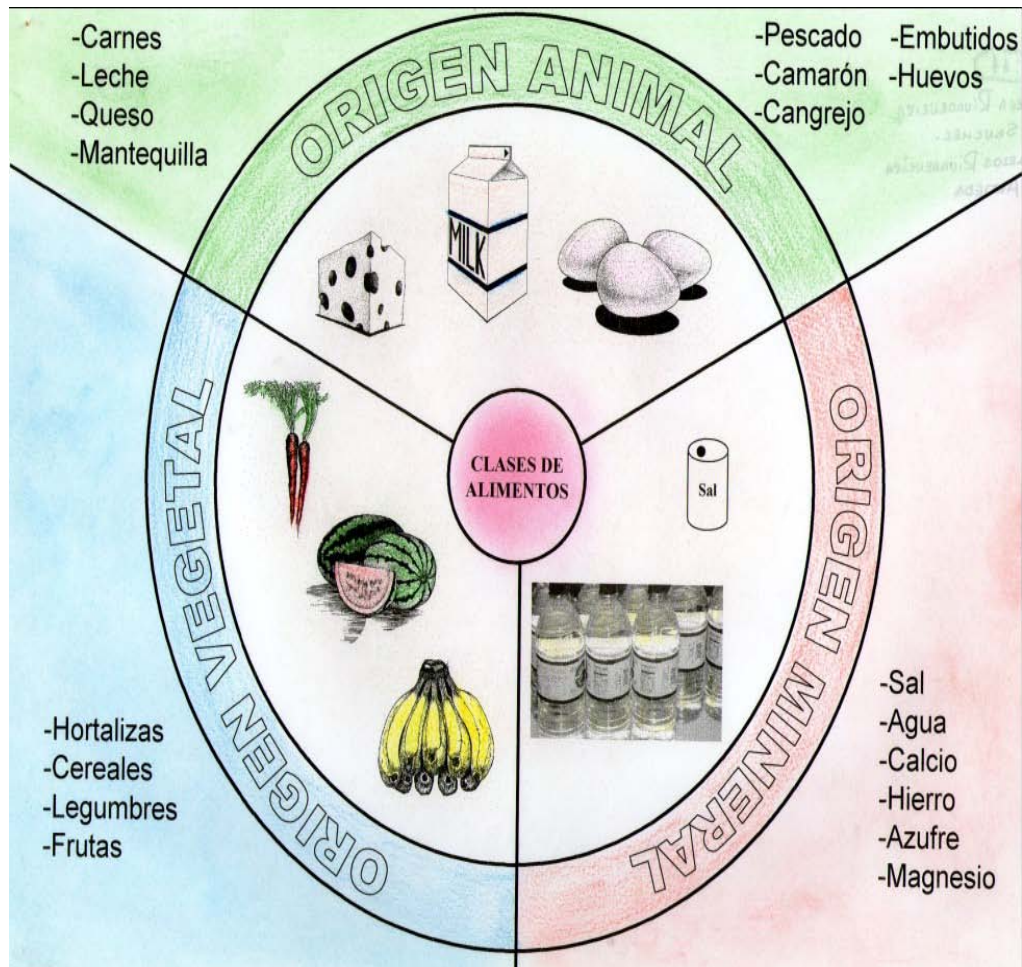
EMPLOS DESARROLLADOS POR LOS NIÑOS CON LA AYUDA DE LOS DOCENTES



EJEMPLO DESARROLLADO POR UN NIÑO CON LA AYUDA DE SUS PADRES



gEJEMPLO DESARROLLADO SOLAMENTE POR DOCENTES



RESEÑA DE SOFTWARE PARA APRENDIZAJE VISUAL DISPONIBLE EN LA RED

En Internet, se pueden encontrar muchos programas para Aprendizaje Visual (mapas conceptuales, líneas de tiempo, diagramas de causa-efecto, etc.); unos de ellos se ofrecen sin costo alguno y por otros, hay que pagar. Pero estos últimos por lo general ofrecen una versión de prueba que se puede descargar y utilizar durante 30 días, lo que sirve para evaluar si el software sí contribuye a crear ambientes de aprendizaje enriquecidos con las TIC.

Ofrecemos a continuación una reseña del software disponible en Internet para este fin

Inspiration

(Español)

<http://www.inspiration.com/espanol/>



Este es uno de los programas para Aprendizaje Visual más conocido y utilizado por docentes de todo el mundo, cuya reciente traducción al español ya se encuentra disponible (según su fabricante, lo utilizan en idioma inglés, más de 15 millones de estudiantes). Su licenciamiento tiene costo.

Con ella, se aprovecha la creatividad de los estudiantes de grados 6° a 11° para ayudarlos a clarificar su(s) pensamiento(s), mediante el empleo de organizadores gráficos como “Telarañas”, “Mapas de Ideas” y “Mapas Conceptuales”.

Su instalación es muy sencilla y entre sus principales características encontramos: Entorno de trabajo sencillo, agradable y claro; barra de herramientas que posibilita el uso intuitivo; vistas de diagrama y de

esquema que ofrecen dos formas de trabajar con gráficos; conceptos que se pueden ilustrar con símbolos, imágenes, colores, formas, sombras, fuentes y estilos; conceptos que se relacionan fácilmente mediante enlaces; relaciones que se explican por medio de texto en los enlaces; conceptos que se pueden reordenar sin romper los enlaces, con solo arrastrarlos u organizarlos automáticamente de varias formas. Además, permite exportar los gráficos elaborados a formatos como jpg, gif y bmp.



Edades de
4 a 10 años

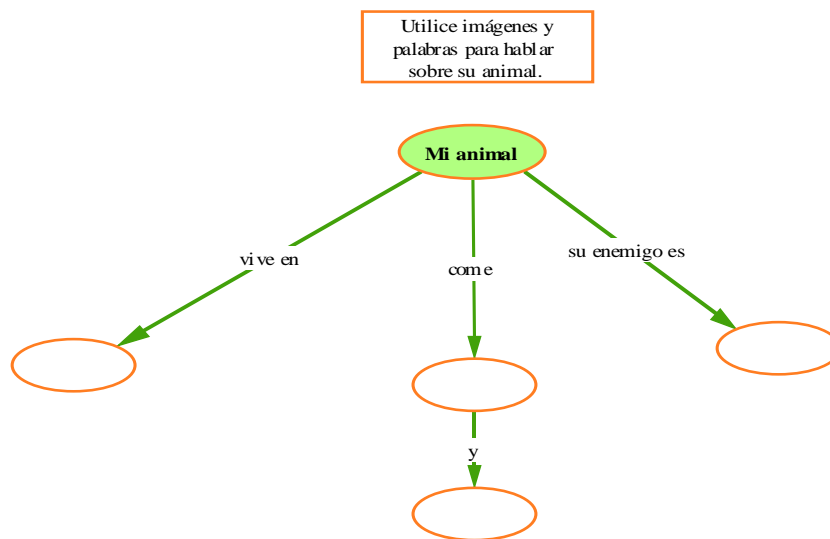
La versión para niños de Jardín Infantil hasta 5º grado se llama "Kidspiration". Con ella, los estudiantes pueden realizar lluvias de ideas que incluyan figuras y palabras; organizar y categorizar la información visualmente; crear historias y descripciones, así como explorar nuevas ideas. Una función importante de esta versión es que permite grabar sonidos y asociarlos a los conceptos, esto facilita su utilización por los niños que aún no saben leer.

TALLER DE IMPLEMENTACIÓN

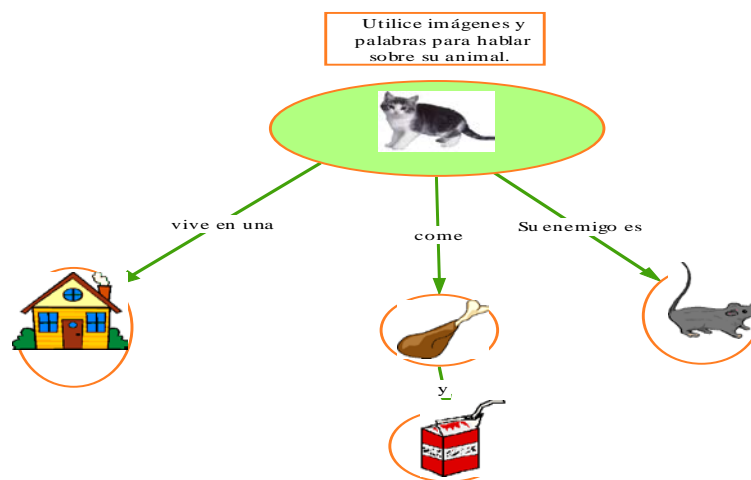
PROGRAMA DE KIDS INSPIRATION

Ejemplo 1

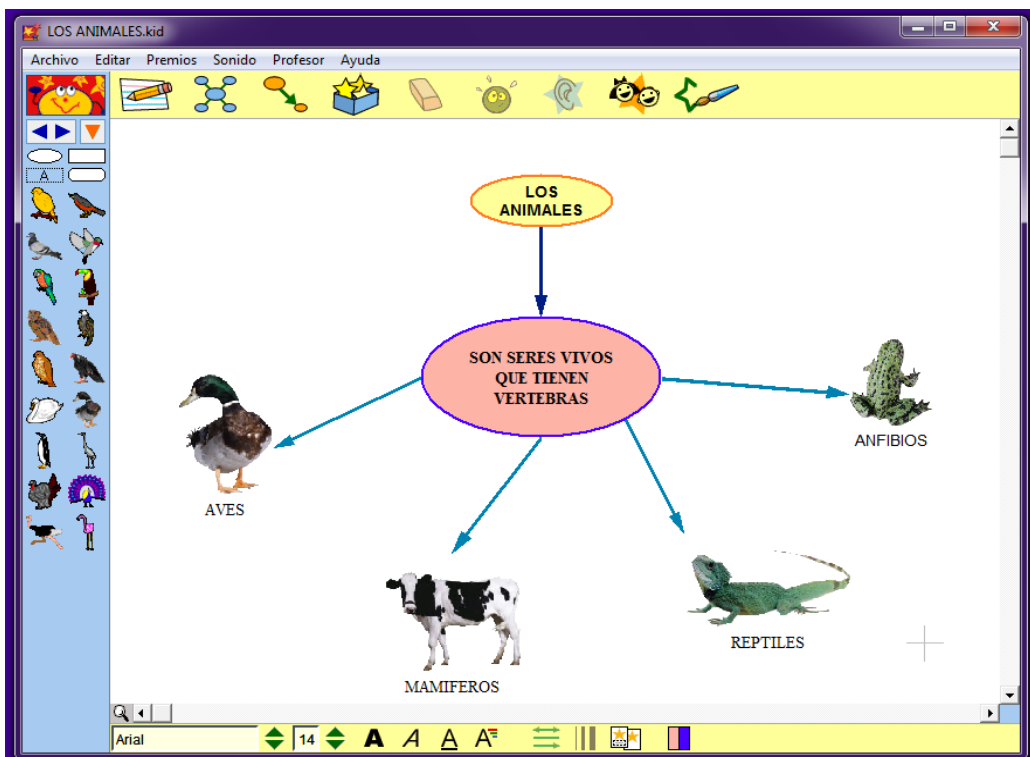
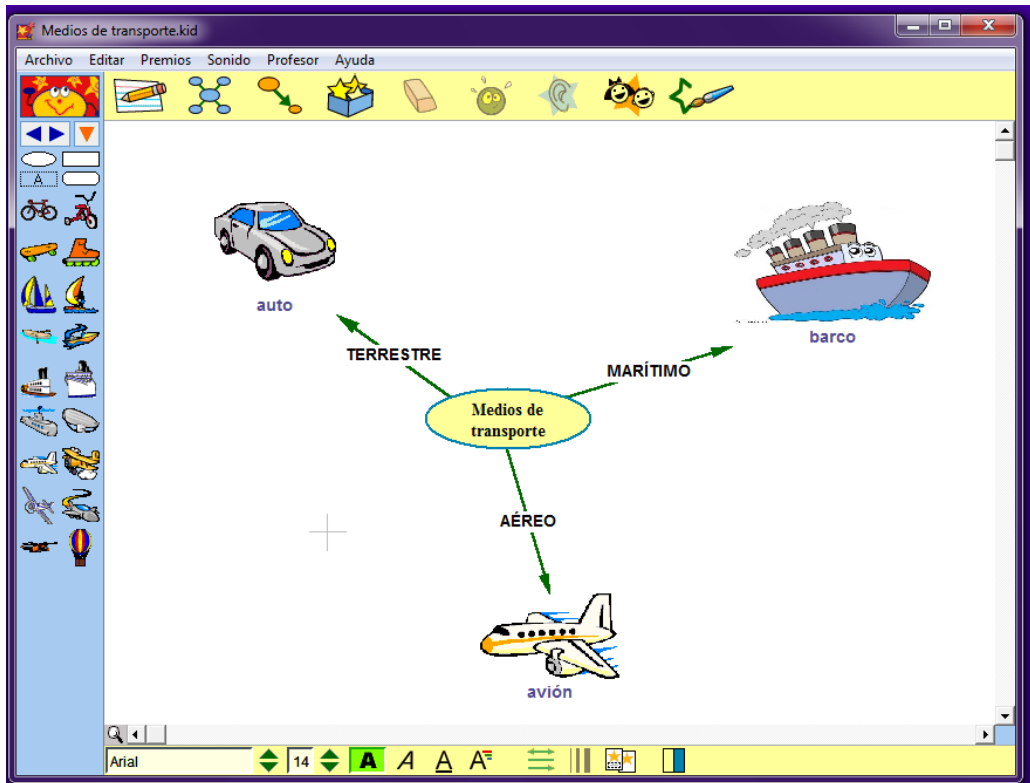
Primer paso.- En el programa se presenta de esta manera el organizador, en este caso hemos escogido el tema mi animal favorito.



Segundo paso.- A lado izquierdo se presenta una barra de herramientas donde usted puede insertar los gráficos dentro del organizador y modificar la escritura a su manera.



ENTORNO DEL PROGRAMA KID INSPIRATION



EL DIBUJO

El Dibujo.- Es una herramienta de comunicación importante porque permite la manifestación sensible de una idea. La tarea de representar el entorno y los objetos, o de recrearlos y establecer asociaciones nuevas, que es en última instancia la esencia del dibujo, es una actividad noble que debe ser valorada por su utilidad para facilitar la comunicación entre quienes tenemos grandes brechas educativas, sociales y culturales

PARA APRENDER Y ENSEÑAR A DIBUJAR

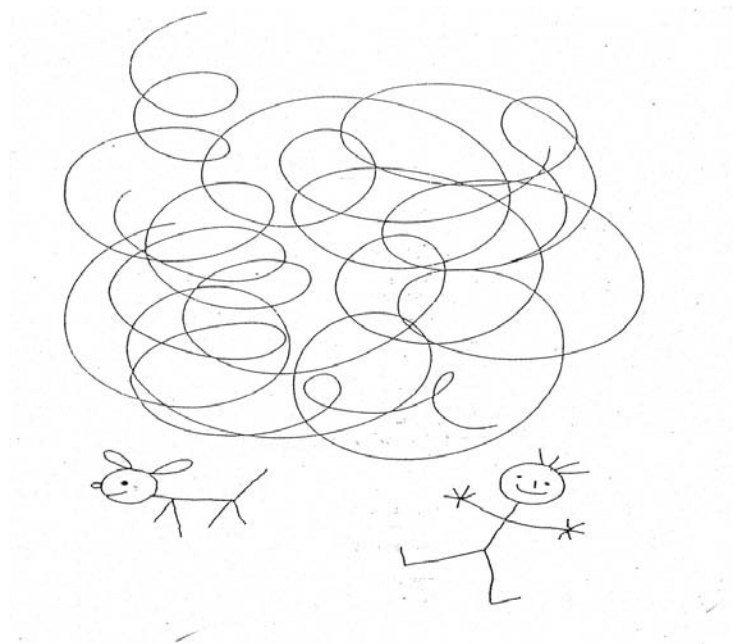
Nosotros que tenemos la ardua tarea de enseñar a dibujar a los niños, debemos convertirnos en buenas dibujantes para poder guiar de forma clara y correcta. Como maestros debemos indicar o ayudar con palabras simples y sencillas como en toda enseñanza.

Los siguientes ejercicios servirán de ayuda para que las maestras apliquen con sus niños y así aprenderán a dibujar.

EJERCICIO 1

Si puedes dibujar estos garabatos, ya sabes dibujar, fácilmente dibujarás todo lo que quieras.

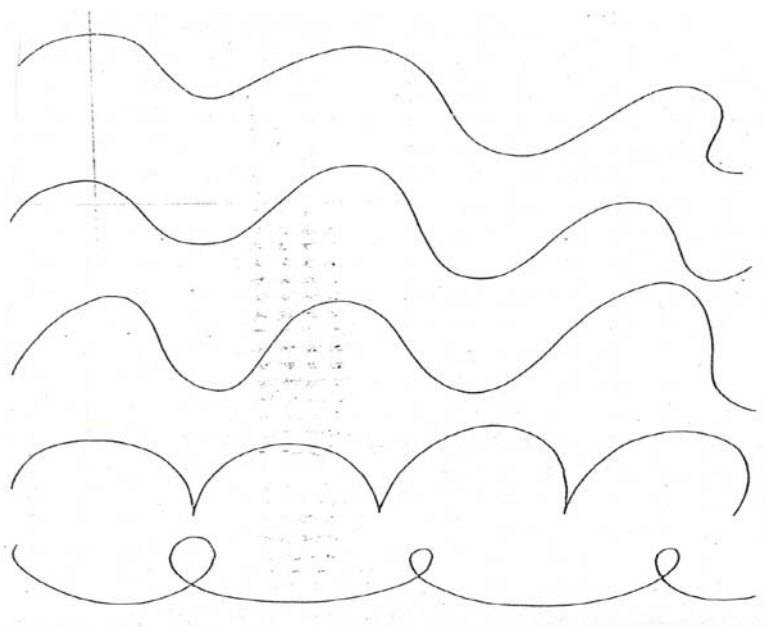
Cuadro 1



EJERCICIO 2

Este ejercicio de líneas onduladas aun cuando te parezca muy sencillo, deberás hacerlo, será importante para las clases siguientes

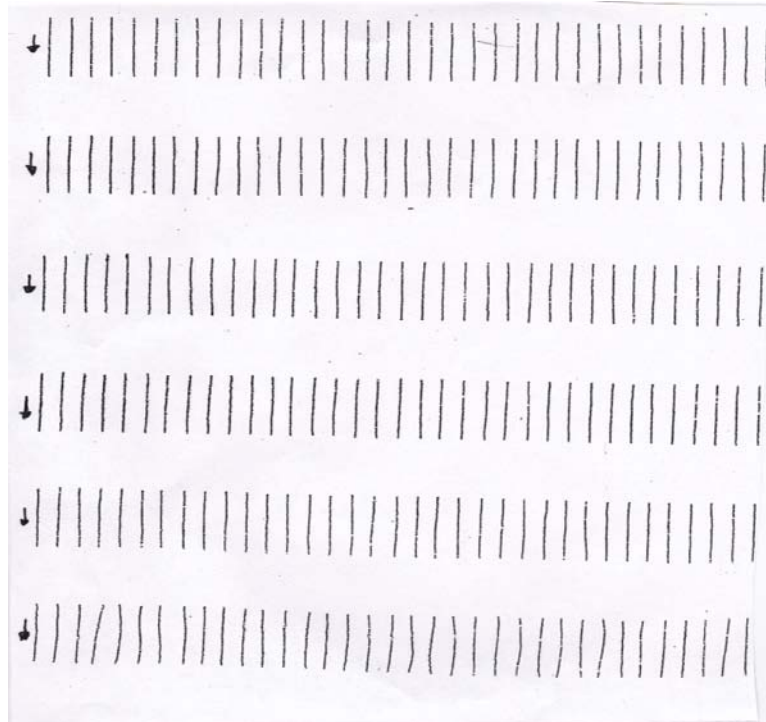
Cuadro 2



EJERCICIO 3

El trazado de líneas entre espacios iguales, es un ejercicio monótono, pero, muy útil, importante: traza las líneas de arriba hacia abajo

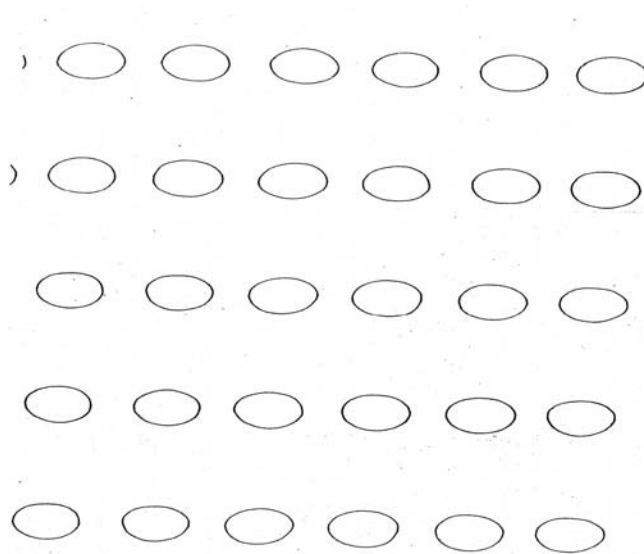
Cuadro 3



EJERCICIO 4

Ahora aprende a trazar círculos iguales uno al lado del otro.

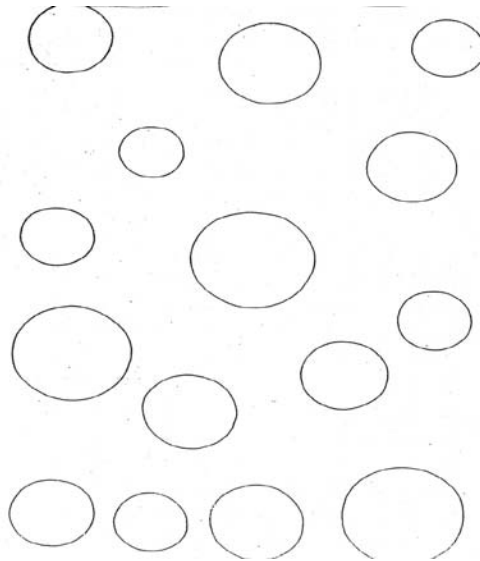
Cuadro 4



EJERCICIO 5

Estos círculos son el último ejercicio para familiarizar tu mano con el dibujo, después de trazar círculos de varios tamaños ya podrás dibujar globos, naranjas, cabezas y muchas figuras más.

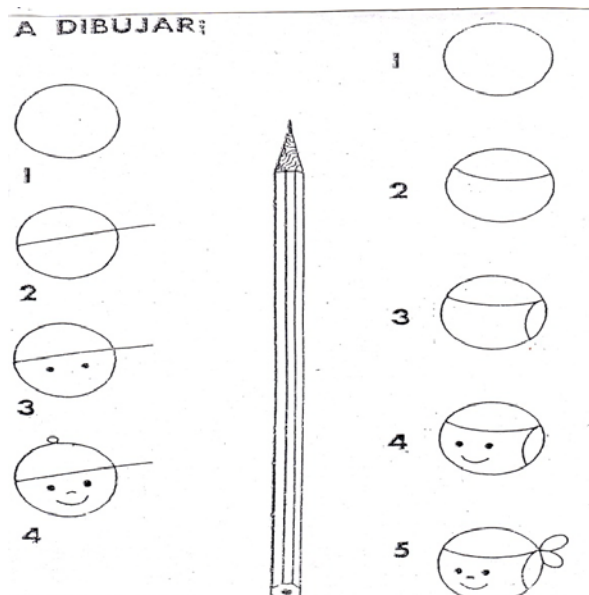
Cuadro 5



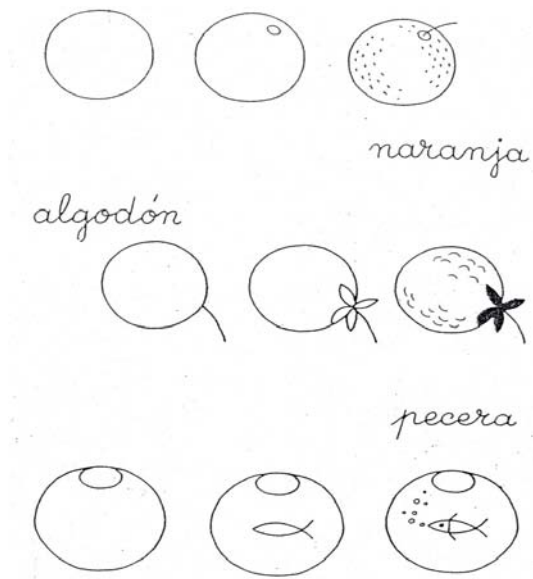
EJERCICIO 6

A continuación tú puedes dibujar algunos objetos solamente aplicando las figuras geométricas.

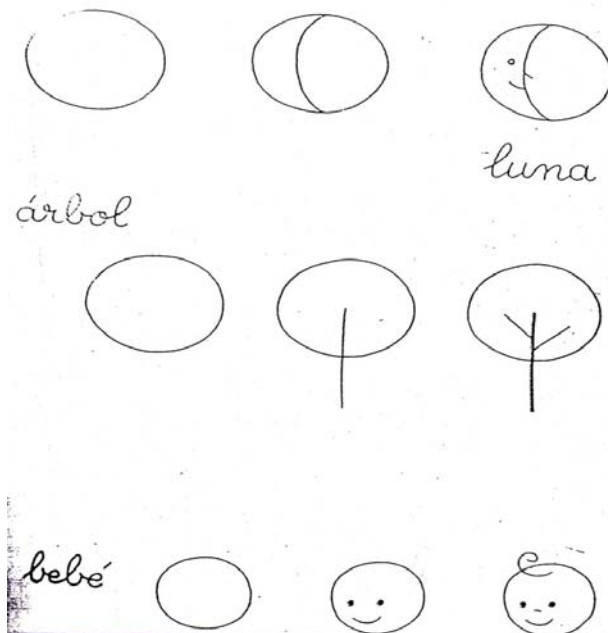
CUADRO 6



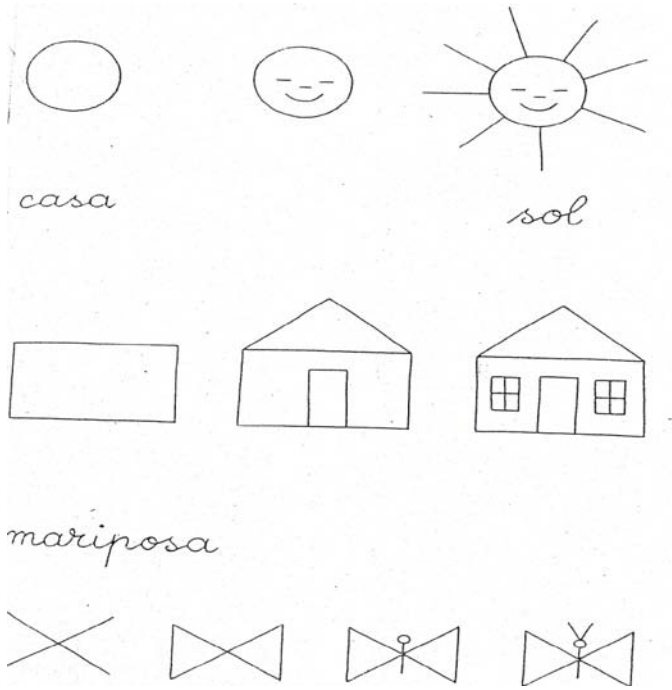
CUADRO 7



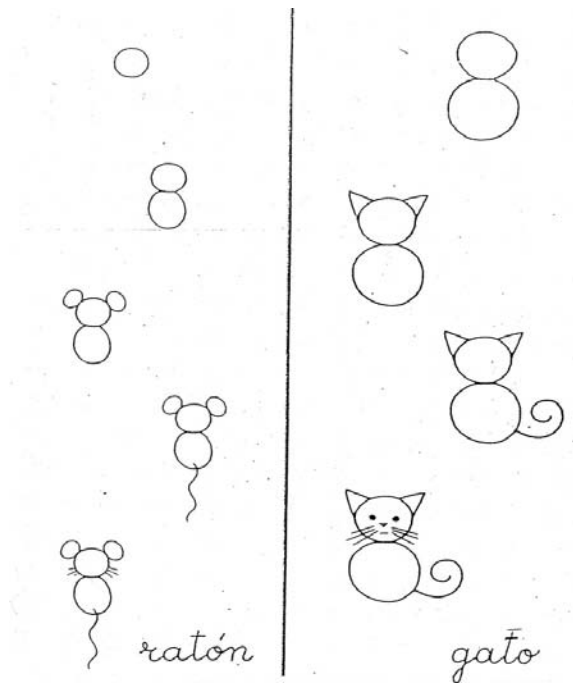
CUADRO 8



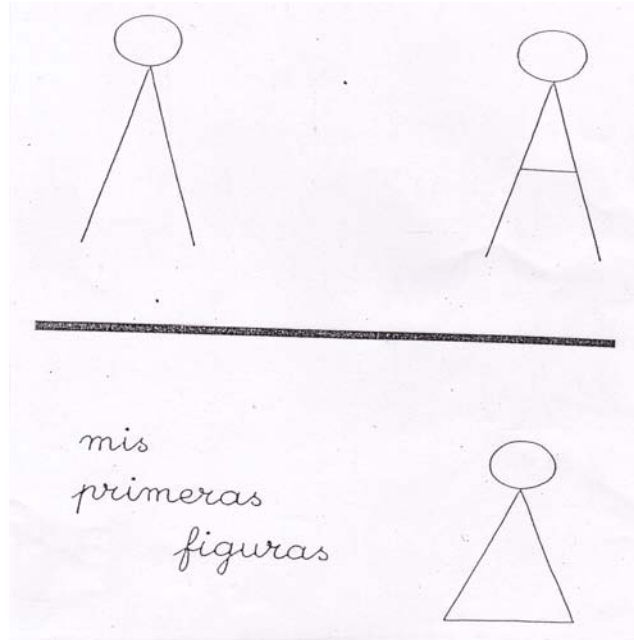
CUADRO 9



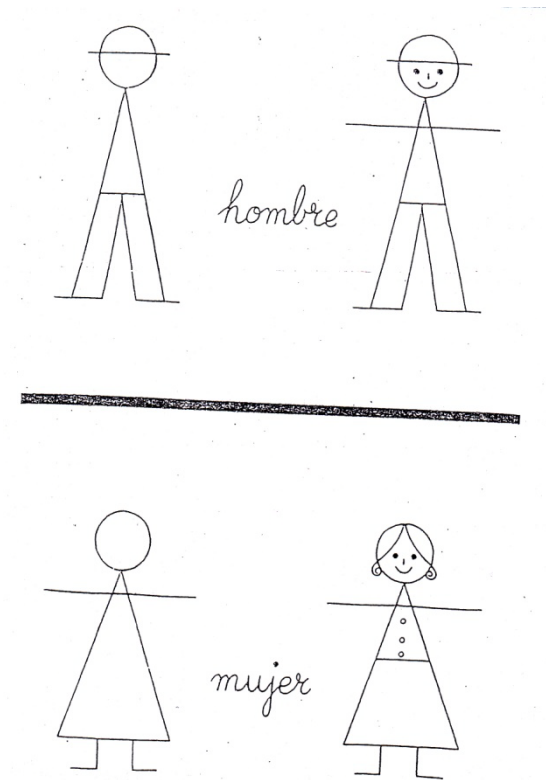
CUADRO 10



CUADRO 11



CUADRO 12



6.7. Impacto social educativo, pedagógico, metodológico

Se espera que la presente Guía de Trabajo sea una herramienta activa y de uso pedagógico, tenga una acogida muy satisfactoria ya que los maestros podrán hacer uso de ésta con la cual tendrán un mejor desenvolvimiento en su labor diaria.

Con la ayuda de este instrumento pedagógico el niño y la niña, aumentarán su desarrollo e interés por aprender y comprender en una forma más rápida. Esta propuesta de actividades se la pondrá al alcance de los docentes como apoyo constante a la Educación así se contribuirá a la solución de problemas de aprendizaje.

6.8. Difusión

Una vez elaborada la guía se podrá socializar al Personal Docente del Primer Año de Educación General Básica del “San Juan Bosco” y por intermedio de ellos al resto de la comunidad educativa.

6.9 Bibliografía

1. BERNAD Juan Antonio, (2001) "Estrategias de aprendizaje y su enseñanza". Primera Edición, Madrid, Editorial Bruño.
2. BRITAIN, W, (2005) "Desarrollo de la Capacidad Creadora" Editorial Kapelusz. Buenos Aires, Argentina.
3. DIAZ Carmen, (2006) "La Creatividad en la expresión plástica" Primera Edición, Madrid, Editorial Narcea, S.A.
4. FAILIARIS Nancy y Antolín Marcelo (2005-2006) "Como mejorar el aprendizaje en el aula y poder evaluarlo" Edición Buenos Aires, Rep. Argentina.
5. GUERRA Reyes Frank, (2009) "Los Organizadores Gráficos y otras Técnicas Didácticas" Segunda Edición Academia Editores Quito-Ecuador.
6. KELLOGG, R. (2005) "Análisis de la Expresión Plástica en el Prescolar" Editorial Cincel. Madrid, España.
7. LEXUS (2006) "Libro de la Educadora" Ediciones Aeroméxico Hanepantta, Estado de México.
8. LEXUS (2010) "Manual para el docente de precolar niveles 3 4 y 5 años" Impreso en Colombia de DIVINNI S A Edición.
9. LOWENFELD, V. (2007) "El niño y su arte ".Editorial Kapelusz. Buenos Aires, Argentina.
10. MARTÍNEZ, E., DELAGDO, J., (2004) "El origen de la expresión". Editorial Cincel. Madrid, España.
11. HELBERT READ (2007) "Educación `por el Arte" Edición Paidos Ibérica S.A. Barcelona, España.

12. JUAN MATEO ANDRÉS (2006) "La evaluación educativa, su práctica y otras metáforas" Editorial Horsori. Barcelona, España.
13. MIGUEL ANGEL ZABALZA (2006) "Didáctica de la educación infantil" Narcea S.A. de Ediciones. Madrid, España.
14. VERNA HILDEBRAND (2005) "Fundamentos de Educación Infantil" Editorial Limusa S.A. Grupo Noriega Editores. México, D.F.

4.3.1. Lincografía

1. ALBARRACÍN, D. G. E. (2006) "El dibujo como herramienta para la educación en salud".
2. www.doqsports.com.ar QUIROGA, Daniel (2005-2007) Psicólogo Social y Técnico de Coordinación Grupal. Argentina.
3. www.geocities.com/divinasabale Programas Educativos. "Educación Plástica." "Evolución de la Creación Plástica Infantil"
4. "Hotmail", "Google" (2010), Red Internacional.
5. www.naturino.com Prof. CRISTOFANELLI, Pacífico. Mundo Garabato
6. www.pedregal.org ESCUDERO, Mariana; FERNÁNDEZ, María; SOSA, Marina; VILLAMAYOR, Natalia. 04 de Julio del (2.005). "La evolución del dibujo".

ANEXOS

ANEXO 1

ÁRBOL DE PROBLEMAS

Limitado desarrollo de habilidades creativas de los niños.

Énfasis en el desarrollo de capacidades lógicas y lingüísticas

Bajo desarrollo de las inteligencias múltiples.

Desmotivación por el aprendizaje.

Cómo mejorar los resultados de aprendizaje mediante el empleo del dibujo y la representación esquemática de los niños/as del Primer Año de Educación General Básica del “San Juan Bosco” de la ciudad de Ibarra, durante el año lectivo 2011 – 2012

Insuficiencia de materiales de apoyo para la potenciación creativa.

Escasa actualización y perfeccionamiento de los docentes en estrategias de aprendizaje que potencien el hemisferio derecho del cerebro.

Desconocimiento de las ventajas de aprender con todo el cerebro, de parte de los representantes de la comunidad educativa.

ANEXO 2

MATRIZ DE COHERENCIA

Problema	Objetivo General
<p>Cómo mejorar los resultados de aprendizaje mediante el empleo del dibujo y la representación esquemática de los niños/as del Primer Año de Educación General Básica del “San Juan Bosco” de la ciudad de Ibarra, durante el año lectivo 2011 – 2012</p>	<p>Mejorar los resultados de aprendizaje de los niños/as de Primer Año de Educación General Básica del “San Juan Bosco” de la ciudad de Ibarra, a través del uso del dibujo y la representación esquemática como estrategias de aprendizaje visual, durante el año lectivo 2011 – 2012.</p>
Sub Problemas	Objetivos Específicos
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuáles son los resultados de aprendizaje logrados por los niños del Primer Año de Educación General Básica: “A, B y C” del “San Juan Bosco”? • ¿Qué conocimientos sobre estrategias de aprendizaje visual poseen las parvularias del Primer Año de Educación General Básica del “San Juan 	<ul style="list-style-type: none"> • Diagnosticar los resultados de aprendizaje logrados por los niños del Primer Año de Educación General Básica: “A, B y C” del “San Juan Bosco”. • Establecer los conocimientos sobre estrategias de aprendizaje visual que poseen las parvularias del Primer Año de Educación General

<p>Bosco”, en el año lectivo 2011 – 2012?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué conocimientos y actividades se necesitan cumplir para diseñar una guía didáctica sobre el dibujo y la representación esquemática como estrategias de aprendizaje visual? • ¿Cuáles son las mejores estrategias didácticas para socializar con maestros, padres de familia, niños/as el contenido de esta guía didáctica? 	<p>Básica del “San Juan Bosco”, en el año lectivo 2011 – 2012.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborar una guía didáctica sobre el dibujo y la representación esquemática como estrategias de aprendizaje visual. • Socializar con maestros, padres de familia, niños/as sobre el contenido de esta guía didáctica.
--	---

ANEXO 3

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FECYT
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

COMPAÑERO/A MAESTRO/A:

El objetivo de la presente investigación es el de recolectar datos sobre nivel del empleo del dibujo y la representación esquemática como estrategias de aprendizaje visual.

Instrucciones:

A continuación encontrará un breve cuestionario sobre el empleo del dibujo y la representación visual. No es necesario que escriba su nombre. Por favor responder con sinceridad, marcando con una x lo que crea conveniente.

1. En qué medida apoya el dibujo al aprendizaje creativo en los niños de 5 años:

Alto ()

Mediano ()

Bajo ()

2.- Ordene con criterio lógico las etapas de la evolución del dibujo en los niños. El número ordinal escriba en el paréntesis.

El garabateo ()

Las líneas empiezan a tomar forma. ()

El Garabateo a las primeras formas. ()

La figura humana se perfila. ()

Se consolida la forma. ()

El detalle aumenta ()

El personaje en situación ()

3.- ¿De las siguientes estrategias de aprendizaje visual, cuales emplea habitualmente con sus niños? Señale dos:

Dibujos	()	Garabujos	()
Organizadores gráficos	()	Ninguna	()
Sellos y plantillas	()		

4.- ¿Cree usted que mediante imágenes se puede incentivar al niño al aprendizaje de la lectura?

Completamente de acuerdo () De acuerdo () En desacuerdo ()

5.- ¿Qué estrategias de aprendizaje visual deberían incluirse en un manual que facilite los procesos de aprendizaje en los niños de 5 años de edad? Escoja dos:

Dibujos	()	Garabujos	()
Organizadores gráficos	()	Ninguna	()
Sellos y plantillas	()		

6.- ¿Cree que la representación visual es una buena herramienta para mejorar el aprendizaje en el niño?

Completamente de acuerdo () De acuerdo () En desacuerdo ()

7.- ¿Con qué frecuencia Ud. aplica estrategias de aprendizaje visual?

Siempre () Casi siempre () Rara vez ()
Nunca ()

8.- ¿Cómo cataloga a sus párvulos en el empleo del pensamiento creativo?

Muy creativos () Creativos () Poco creativos ()
Nada creativos ()

9.- ¿Cree necesario que se capacite a todos los maestros del Primer Año de Educación General Básica sobre el empleo del dibujo y la representación esquemática como estrategias de aprendizaje visual?

Completamente de acuerdo () De acuerdo () En desacuerdo ()

10.- ¿El empleo de estrategias de aprendizaje visual, dibujos, pictogramas y la representación esquemática; provoca en el niño un rendimiento?

Muy satisfactorio () Satisfactorio () Poco Satisfactorio ()

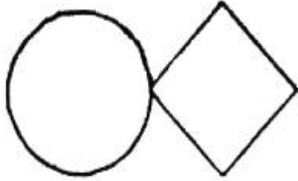
11.- ¿Cree Usted que el empleo del dibujo y la representación esquemática son estrategias para aprender creativamente?

Completamente de acuerdo () De acuerdo () En desacuerdo ()

ANEXO 4

TEST DE BENDER

Observa y dibuja la figura A



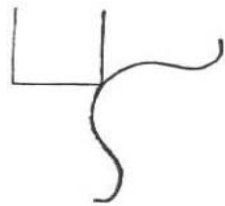
Observa y dibuja la figura No. 2



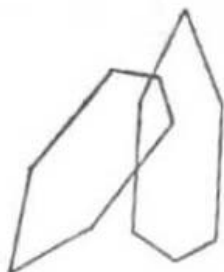
Observa y dibuja la figura No. 3



Observa y dibuja la figura No. 4



Observa y dibuja la figura No. 7



ANEXO 5

FOTOGRAFÍAS TRABAJO CON LOS NIÑOS









FOTOGRAFÍAS APLICANDO EL TEST









UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, GUERRA REYES SONIA MARISOL, con cédula de identidad Nro. 100207284-9 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado: **"EL EMPLEO DEL DIBUJO Y LA REPRESENTACIÓN ESQUEMÁTICA COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE VISUAL EN EL "SAN JUAN BOSCO" DE LA CIUDAD DE IBARRA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL AÑO LECTIVO 2011-2012 – GUÍA DIDÁCTICA"** que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Docencia en Educación Parvularia., en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma)

Nombre: GUERRA REYES SONIA MARISOL

Cédula: 100207284-9

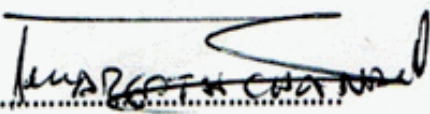
Ibarra, 31 del mes de Julio del 2012



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, CHANDI VALENCIA MERILSA MARGOTH, con cédula de identidad Nro. 100209365-4 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado: **"EL EMPLEO DEL DIBUJO Y LA REPRESENTACIÓN ESQUEMÁTICA COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE VISUAL EN EL "SAN JUAN BOSCO" DE LA CIUDAD DE IBARRA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL AÑO LECTIVO 2011-2012" – GUÍA DIDÁCTICA** que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Docencia en Educación Parvularia., en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma)

Nombre: CHANDI VALENCIA MERILSA MARGOTH

Cédula: 100209365-4

Ibarra, 31 del mes de Julio del 2012

5. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, GUERRA REYES SONIA MARISOL con cédula de identidad Nro. 100207284-9, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 143.

6. 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 la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, al 31 día del mes de Julio del 2012

EL AUTOR:

(Firma).....
Nombre: GUERRA REYES SONIA MARISOL
C.C.: 100207284-9

ACEPTACIÓN:

(Firma)
Nombre: XIMENA VALLEJO
Cargo: JEFE DE BIBLIOTECA

Facultado por resolución de Consejo Universitario _____



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

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

4. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	100207284-9		
APELLIDOS Y NOMBRES:	GUERRA REYES SONIA MARISOL		
DIRECCIÓN:	Av. El Retorno calle Tiputini (Casa 1 tercera etapa)		
EMAIL:	marisolguerrareyes@gmail.com		
TELÉFONO FIJO:		TELÉFONO MÓVIL:	081451551

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"EL EMPLEO DEL DIBUJO Y LA REPRESENTACIÓN ESQUEMÁTICA COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE VISUAL EN EL "SAN JUAN BOSCO" DE LA CIUDAD DE IBARRA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL AÑO LECTIVO 2011 - 2012- GUIA DIDÁCTICA"
AUTOR (ES):	GUERRA REYES SONIA MARISOL
FECHA: AAAAMMDD	2012/07/31
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada en Docencia en Educación Parvularia.
ASESOR /DIRECTOR:	Dr. Frank Guerra Msc.

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

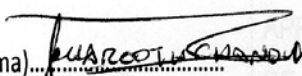
Yo, CHANDI VALENCIA MERILSA MARGOTH, con cédula de identidad Nro. 100209365-4, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 143.

3. 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 la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, al 31 día del mes de julio del 2012

EL AUTOR:

(Firma) 

Nombre: MERILSA MARGOTH CHANDI VALENCIA A

C.C.: 100209365-4

ACEPTACIÓN:

(Firma)

Nombre: XIMENA VALLEJO

Cargo: JEFE DE BIBLIOTECA

Facultado por resolución de Consejo Universitario _____



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

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

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	100209365-4		
APELLIDOS Y NOMBRES:	CHANDI VALENCIA MERILSA MARGOTH		
DIRECCIÓN:	Av. El Retorno "Condominios Jardines el Retorno"		
EMAIL:	maguichava1@gmail.com		
TELÉFONO FIJO:	2608 204	TELÉFONO MÓVIL:	094782367

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"EL EMPLEO DEL DIBUJO Y LA REPRESENTACIÓN ESQUEMÁTICA COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE VISUAL EN EL "SAN JUAN BOSCO" DE LA CIUDAD DE IBARRA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL AÑO LECTIVO 2011 - 2012- GUIA DIDÁCTICA"
AUTOR (ES):	CHANDI VALENCIA MERILSA MARGOTH
FECHA: AAAAMMDD	2012/07/31
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada en Docencia en Educación Parvularia.
ASESOR /DIRECTOR:	Dr. Frank Guerra Msc.