



**Estrategias
Artísticas
para el
Aprendizaje
Social:**
Propuesta para
un Programa
Institucional

**Constanza Arévalo Manjarrés
Vicky Ahumada De La Rosa**

**Estrategias
Artísticas
para el
Aprendizaje
Social:**
Propuesta para
un Programa
Institucional

Constanza Arévalo Manjarrés

Vicky Ahumada De La Rosa

Rector

Jaime Alberto Leal Afanador

Vicerrectora Académica y de Investigación

Constanza Abadía García

Vicerrector de Medios y Mediaciones Pedagógicas

Leonardo Yunda Perlaza

Vicerrector de Desarrollo Regional y Proyección Comunitaria

Leonardo Evemeleth Sánchez Torres

Vicerrector de Servicios a Aspirantes, Estudiantes y Egresados

Edgar Guillermo Rodríguez Díaz

Vicerrector de Relaciones Internacionales

Luigi Humberto López Guzmán

Decana Escuela de Ciencias de la Salud

Myriam Leonor Torres

Decana Escuela de Ciencias de la Educación

Clara Esperanza Pedraza Goyeneche

Decana Escuela de Ciencias Jurídicas y Políticas

Alba Luz Serrano Rubiano.

Decana Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades

Viviana Vargas Galindo

Decano Escuela de Ciencias Básicas, Tecnología e Ingeniería

Claudio Camilo González Clavijo

Decana Escuela de Ciencias Agrícolas, Pecuarias y del Medio Ambiente

Julialba Ángel Osorio

Decana Escuela de Ciencias Administrativas, Económicas, Contables y de Negocios

Sandra Rocío Mondragón

Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD

370 A287	<p>Estrategias Artísticas para el Aprendizaje Social: Propuesta para un Programa Institucional / Constanza Arévalo Manjarrés, Vicky Del Rosario Ahumada De la Rosa -- [1ª ed.]. - Bogotá: Sello Editorial UNAD / 2019. (Grupo y Semillero de Investigación AMECI. Escuela de Ciencias de la educación - ECEDU)</p> <p>ISBN: 978-958-651-697-6</p> <p>1. Estrategias artísticas para el aprendizaje social. 2. Contexto educativo de la investigación 3. Metodología. 4. Estrategias artísticas para el aprendizaje social: propuesta para un programa institucional I. Arévalo, Constanza. II. Ahumada De la Rosa, Vicky Del Rosario. III. Título</p>
-------------	---

**Estrategias Artísticas para el Aprendizaje Social:
Propuesta para un Programa Institucional.**

Constanza Arévalo Manjarrés
Vicky Del Rosario Ahumada De La Rosa

**Grupo de Investigación
Ambientes de Enseñanza-Aprendizaje
de las Ciencias Básicas (AMECI)
Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD**

**Semillero de Investigación
Ambientes de Enseñanza-Aprendizaje
de las Ciencias Básicas (AMECI)
Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD**

ISBN: 978-958-651-696-9
e-ISBN: 978-958-651-697-6
Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

©Editorial
Sello Editorial UNAD
Universidad Nacional Abierta y a Distancia
Calle 14 Sur No. 14-23
Bogotá D.C. Noviembre, 2019

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons -Atribución- No comercial-Sin Derivar 4.0 internacional. https://co.creativecommons.org/?page_id=13.



Los Autores

CONSTANZA ARÉVALO MANJARRÉS

Psicóloga con énfasis Social Comunitario y Especialista en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo, egresada de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD. Coinvestigadora del Semillero de Investigación Ambientes de Enseñanza-Aprendizaje de las Ciencias Básicas (AMECI).

Artista plástica empírica, entre sus exposiciones: “Yuruparí”. Amplia experiencia como psico-orientadora en diferentes instituciones educativas y fundaciones; generando cambios y transformaciones sociales y educativas. Con reconocimientos del Consejo Directivo Nacional del Colegio Colombiano de Psicólogos (2014), de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD (2014), Fundación Condominio Campestre el Peñón. (2015) y Colegio Monte Carmelo de Girardot (2019).

Autora de artículos sobre arte, pedagogía, psicología, investigación publicados por editorial magisterio. Docente con diferente tipo de población, básica primaria, universidad, diseñadora de seminarios talleres padres e hijos en desarrollo humano por medio del arte, de la cátedra electiva comunicación a través del arte, del diplomado estrategias de aprendizaje a través del arte, utilizando siempre el arte como estrategia social, cultural y educativa humanizadora.

VICKY DEL ROSARIO AHUMADA DE LA ROSA

Licenciada en Ciencias de la Educación especialidad en Ciencias Sociales y Económicas, Especialista en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo, Magíster en Administración y Supervisión Educativa y Doctora en Educación. Docente de planta de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD.

Docente diseñadora de diplomados y cursos académicos de grado y posgrado en el campo pedagogía, currículo y evaluación de los aprendizajes. Investigadora principal y co-investigadora de proyectos de investigación a través de convocatorias internas y externas con financiación, en temáticas relacionadas con ambientes de aprendizaje, pedagogía y educación a distancia. Actualmente investigadora del Grupo de Investigación Ambientes de Enseñanza-Aprendizaje de las Ciencias (AMECI) y Líder del Semillero de Investigación AMECI. Investigadora Junior (IJ) Reconocida por Colciencias.

Agradecimientos

A Dios por habernos permitido elaborar este libro producto de investigación, por darnos la inspiración para proponer estrategias artísticas para el aprendizaje social, contribuyendo al aprendizaje de los estudiantes con la mayor humanización posible.

A la Universidad Nacional Abierta y a Distancia –UNAD– por la financiación en Convocatoria 007 de 2018 al proyecto de investigación “El arte como estrategia de aprendizaje social para los estudiantes de segundo grado”. El presente libro, Estrategias Artísticas para el Aprendizaje Social: Propuesta para un Programa Institucional, hace parte de los productos proyectados por el Semillero de Investigación Ambientes de Enseñanza-Aprendizaje de las Ciencias Básicas (AMECI).

A la Universidad Nacional Abierta y a Distancia –UNAD– y a la Escuela Ciencias de la Educación –ECEDU– por el apoyo a los Semilleros avallados y a los Grupos de Investigación Categorizados y Reconocidos por Colciencias, a las investigaciones de alto impacto, por la cooperación y colaboración con sus investigadores.

Y agradecimientos a la comunidad educativa Colegio Monte Carmelo de Girardot, Cundinamarca. A su Rectora, administrativos, docentes, padres de familia, niños y niñas.

Contenido

Prólogo	11
Introducción	15
1. Estrategias Artísticas para el Aprendizaje Social	17
Estrategias artísticas.....	18
Estrategias artísticas, inteligencias múltiples y el aprendizaje social	19
2. Contexto educativo de la investigación.....	21
Colegio Monte Carmelo	22
3. Metodología	25
Metaplan	26
Metodología Lúdico Creativa	27
Población y muestra.....	28
Técnicas para la recolección de la información	28
4. Resultados	29
5. Estrategias artísticas para el aprendizaje social: propuesta para un programa institucional	31
Estrategia 01. ¿Quién soy? Descubriendo mis habilidades y potencialidades	35
Estrategia 02. Desarrollo mi creatividad e imaginación	42
Estrategia 03. Reconozco mis emociones y aprendo a manejarlas	49
Estrategia 04. Aprendemos juntos con el arte de Jacanamijoy ..	54
Conclusiones	58
Recomendaciones.....	60
Referencias	62

Prólogo

El sistema educativo colombiano se configura con los niveles de: educación inicial, preescolar, básica primaria, básica secundaria, educación media y la educación superior. Un programa educativo en el nivel de básica primaria que promueva el desarrollo de la inteligencia de los niños resulta pertinente, la obra *Estrategias Artísticas para el Aprendizaje Social: Propuesta para un Programa Institucional* que exhibe el semillero de investigación AMECI, adscrito al grupo de investigación Ambientes de enseñanza-Aprendizaje de la Ciencias Básica (AMECI), producto de una pesquisa, le permitirá al lector aproximarse a la creación de ambientes de enseñanza-aprendizaje para lograr el éxito escolar, aspecto que resulta relevante en el ámbito educativo. Se fundamenta en una adecuada planeación pedagógico-didáctica que reconoce la multiplicidad de las inteligencias y con base en ello, proponen estrategias artísticas.

Las autoras a través de la inmersión en un ambiente de aprendizaje escolarizado, configuran el proceso de investigación-acción, caracterizando a la población de la institución *Colegio Monte Carmelo de Girardot Cundinamarca* y sus problemáticas para elaborar una propuesta que tiene como ejes el arte y el juego para desencadenar el aprendizaje feliz de los niños, comprendiendo que ellos, como sujetos tienen diferentes habilidades, actitudes, aptitudes y capacidades que les permiten autorregular su proceso de formación, aprendizaje y logro de objetivos.

En este punto se reconoce la importancia de la teoría de las inteligencias múltiples propuesta por el psicólogo, educador e investigador de la Universidad de Harvard, Howard Gardner (1983) en contraposición al modelo de inteligencia única y unitaria que hace parte de la línea del conductismo que reconoce una sola vía para interpretar la realidad. El concepto de inteligencia ha evolucionado con la desmitificación de las verdades absolutas de la ciencia clásica. La ciencia emergente reconoce que el conocimiento, se construye y reconstruye desde la interpretación

y validación social. La propuesta de Gardner definió inicialmente siete inteligencias: la lingüística, la lógico-matemática, la viso-espacial, la corporal-cinestesia, la musical, la intrapersonal y la interpersonal, reconociendo experimentalmente, que hay múltiples formas de resolver un problema porque la mente representa la realidad de maneras diversas, la incorporación de inteligencias se ha realizado bajo el cumplimiento de criterios específicos de observación y con un proceso de evaluación objetiva que viabiliza su inclusión como inteligencias humanas. En 2001, se incluyó la octava inteligencia denominada naturalista y en 2005, se incorporó la inteligencia existencial o espiritual.

Por otra parte, la obra incorpora como propuesta el aprendizaje social para el desarrollo de los niños, fortaleciendo la personalidad y movilizándolo las inteligencias múltiples por activación de la corporeidad, lo cognitivo y lo afectivo. La planeación pedagógico-didáctica expresada a través del plan institucional, invita a la incorporación y cuidado de aspectos, y actores incidentes en el proceso del aprendizaje, tales como: el docente, el reconocimiento del aprender para saber, la incorporación de los padres de familia en el proceso educativo, la ambientación de los espacios de trabajo, y la evaluación y sistematización de los aprendizajes.

Lectores, la obra que ahora tienen en sus manos, les permitirá conocer cómo implementar cuatro estrategias creadas con el propósito de favorecer el aprendizaje social de los niños desde el reconocimiento de sus inteligencias múltiples, estableciendo propósitos, introducción lúdica, feria artística, recursos y sugeridos para su desarrollo. La invitación es a continuar con iniciativas educativas que permitan evaluar y validar las propuestas que hoy ponen a disposición de la comunidad académica las investigadoras Constanza Arévalo Manjarrés y Vicky Del Rosario Ahumada De La Rosa, con la convicción de haber materializado la relación dialógica entre la triada: estrategias artísticas, inteligencias múltiples y el aprendizaje social, a través de la definición de las estrategias denominadas: *¿Quién soy? Descubriendo mis habilidades y potencialidades*, *Descubriendo mis habilidades y potencialidades*, *Desarrollando mi creatividad e imaginación* y *Aprendemos juntos con el arte de Jacanamijoy*.

Les invito a recurrir a la hermenéutica para interpretar y complementar adecuadamente, la propuesta que mis colegas divulgan para la validación correspondiente, a través de la incorporación y sistematización de los resultados que se puedan obtener, producto de la implementación efectiva en las aulas. Esperamos como grupo de investigación que las subsiguientes evaluaciones permitan reconocer la contribución de las autoras al proceso de aprendizaje de los niños reconociendo su diversidad.

“El objetivo principal de la educación en las escuelas debe ser la creación de hombres y mujeres capaces de hacer cosas nuevas, no simplemente repetir lo que otras generaciones han hecho; hombres y mujeres que son creativos, inventivos y descubridores, que pueden ser críticos y verificar y no aceptar todo lo que se les ofrece.”

Jean Piaget

María Cristina Gamboa Mora
Doctora en Innovación e Investigación en Didáctica
Líder de grupo del grupo de investigación AMECI,
reconocido y categorizado por Colciencias.

Introducción

Aprender requiere de diversas condiciones y más aún en la educación básica primaria donde los niños y niñas inician su proceso formativo. Desde la revisión de la literatura se encuentra que buena parte del aprendizaje humano se da en el medio social y se puede aprender por observación y ejecución directa (Bandura, 1986; Ormrod, 2012) y para el logro del desarrollo holístico en la escolaridad, los proyectos educativos deben considerar las actividades artísticas y corporales dada su acción socioeducativa (Mundet, Beltrán y Moreno, 2015), que bien concebidas movilizan las inteligencias múltiples de los estudiantes.

Desde este escenario, el Semillero de Investigación Ambientes de Enseñanza-Aprendizaje de las Ciencias Básicas (AMECI) en el reconocimiento de que el sistema educativo colombiano le apuesta a la calidad educativa, y, especialmente en el interés de prestar atención sostenida a una formación integral que propenda por el bienestar y desarrollo humano de los niños y niñas, participa en la Convocatoria interna para proyectos de Semilleros de investigación 007 de 2018 de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia, con el proyecto: “El arte como estrategia de aprendizaje social para los estudiantes de segundo grado” donde se trazó como objetivo proponer un programa institucional para el fortalecimiento del aprendizaje social, mediante el uso de estrategias artísticas considerando las inteligencias múltiples de los estudiantes de segundo grado en el Colegio Monte Carmelo (Girardot, Cundinamarca).

En este libro producto de investigación se aborda inicialmente una reflexión en torno a las estrategias artísticas, las inteligencias múltiples y el aprendizaje social. También se presenta una contextualización de la institución educativa donde se desarrolló la intervención; se hacen consideraciones metodológicas del estudio, que mediante un enfoque cualitativo y un diseño de investigación-acción se emplearon dos estra-


tegras: el metaplan y la metodología lúdico creativa. Posteriormente se reportan resultados y la propuesta del programa institucional a partir de la implementación de estrategias artísticas innovadoras, conclusiones y recomendaciones.

Por sus propósitos y alcances, para quienes les interese implementar este programa, puede ser replicado y contextualizado en diversos ambientes educativos total o parcialmente, según sean las necesidades de enseñanza y aprendizaje.





Estrategias artísticas para el aprendizaje social



En la sociedad, el arte no siempre se ha mirado como un trabajo laboral sino más bien como la manifestación de las percepciones de un sujeto, frente a esa misma sociedad, con un rango amplio que va desde plasmar personajes en su entorno cotidiano –como medio para mostrar sus condiciones sociales y su capacidad de poder– hasta el registro de eventos sociales relacionados con situaciones que han modificado en profundidad a esa sociedad tanto en la paz como en los conflictos.

El arte tiene múltiples manifestaciones y formas de hacerlo, dependiendo del propósito que el artista ha determinado al momento de su creación. Tal vez, por eso no es estrictamente un espacio laboral y muchas veces se relaciona más con el prestigio que ese artista ha logrado y de sus relaciones con personajes en la sociedad en la que participa (Infantino, 2011).

Desde esta perspectiva, cada manifestación artística tiene múltiples estrategias que dependen del propósito del artista, de su experiencia y del impacto que el medio de arte utilizado pueda generar en la audiencia. Si se piensa en la forma evolutiva que en el sujeto humano va desarrollando su sensibilidad al arte, es responsabilidad de la escuela definir las formas, los medios y los métodos para ir construyendo en el niño para conformar espacios de formación con los recursos adecuados para explorar las diferentes manifestaciones artísticas y cómo le pueden ayudar en la conformación de su personalidad (Cabanelas, Eslava, Eslava, Mendía y Polonio, 2003).

El problema nace desde lo curricular, no solo en los lineamientos definidos por los ministerios de educación, pasando por la formación de los docentes de artes y terminando en el espacio del aula.

Las condiciones indican que no se encuentran alineadas ni en perfecta colaboración. Es necesaria la definición concreta del campo de trabajo educativo en artes, las condiciones que se tienen que dar en la formación del profesor y del estudiante, el establecimiento de si hace parte de la formación integral del alumno y más aún, de si el arte puede ser otra forma de ser profesional (Fosati, 2003).

Estrategias artísticas, inteligencias múltiples y el aprendizaje social

Ante la complejidad de la enseñanza del arte, ya en el ambiente del aula escolar o incluso dentro del contexto vivencial del educando, se considera como referente la propuesta de las inteligencias múltiples específicamente la visual-espacial, la musical y la corporal kinestésica que se relaciona con las manifestaciones artísticas. Cada una de esas inteligencias al focalizarse en una manifestación espaciotemporal considera condiciones de conocimiento, habilidades y actitudes que inciden en el comportamiento del sujeto (Guzmán y Castro, 2005).

Así, se ha encontrado que, en el desarrollo de esas inteligencias, los docentes suelen utilizar estrategias como rimas y canciones, juegos de mesa, visualización de imágenes, música emotiva al tema de estudio, presentación de teatro, grabaciones de audio entre otras (Mainieri, 2015). El teatro también tiene espacio en el desarrollo de esas inteligencias múltiples al constituirse como una especie de lenguaje total, al permitir la integración del currículum en el sistema educativo al gestionar ejes como lo artístico-estético, lo

pedagógico-curricular y lo sociológico-cultural (Motos, 2009).

No se duda de la importancia que tiene la motivación en el desarrollo de las estrategias que promueven las inteligencias múltiples, en especial las orientadas al desarrollo artístico en cualquiera de sus manifestaciones. Muchas veces los trabajos por proyecto y con títulos llamativos ayudan a involucrar al estudiante, construyendo comunidad de aprendizaje


social, pues comprende la importancia del aporte, la discusión y el consenso (Delgado, 2013).

La educación artística bien concebida moviliza emociones y acciones, involucra lo individual y lo colectivo, para elaborar una comprensión plena del contexto generando compromisos como individuos, ciudadanos y efectuando representaciones que plasman los momentos de la vida e incluso promoviendo cambios.



Contexto educativo de la investigación

Papitos
msg feliz quiero decirles que estoy
arte por la experiencia del que estoy
ustedes quiero compartir la con
este colegio gracias por llevarme a
Fecha: 19 de octubre
Hora: 11:00



En una investigación realizada por Arévalo (2014) se detectaron potencialidades y destrezas artísticas en la comunidad educativa del Colegio Monte Carmelo en la ciudad de Girardot (Cundinamarca), las cuales fueron abordadas institucionalmente beneficiando a los estudiantes de educación básica primaria. Sin embargo, en atención a las dinámicas educativas y necesidades de aprendizaje detectada por los docentes se hizo necesario seguir fortaleciendo el aprendizaje social de los niños y niñas empleando el arte como estrategia para que los estudiantes fueran partícipes activos y protagonistas de su propia transformación humana y educativa, utilizando el arte y la creatividad como herramienta social y educativa. El colegio es una institución educativa de carácter privado fundado en octubre de 1995 bajo el nombre Jardín Infantil Colorines, y recibe acta de aprobación con su actual denominación el 23 de octubre de 1996 (Colegio Monte Carmelo, 2019).

Inició dando atención a grupos de niños y niñas de nivel pre-escolar y en 2004, por solicitud de los padres de familia se inicia la prestación del servicio en educación básica primaria y ese mismo año obtiene el reconocimiento oficial para prestar el servicio. El colegio tiene como misión el compromiso institucional para educar a los niños y niñas, fortaleciendo su cognición para el desarrollo de una libre expresión de la personalidad, adaptación al medio cultural y social que le corresponda vivir, velando por el respeto a la dignidad trascendente de la persona, con el propósito de formar un ser crítico responsable y participativo (Colegio Monte Carmelo, 2019).

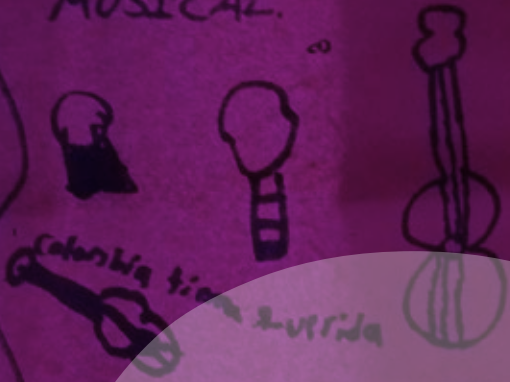
Desde el Colegio Monte Carmelo se orienta a la comunidad valores como: amor, respeto, solidaridad, honestidad, diálogo, tolerancia y comprensión. No promueve la discriminación racial ni de nacionalidad, abre sus puertas a todo niño y niña en cualquier condición; por

sus esencias, motiva al amor por la naturaleza, la vida, la dignidad humana y el país. Desde su proyecto educativo, se considera a la familia como primer participante de la formación de sus hijos y a Dios como eje central de su existencia (Colegio Monte Carmelo, 2019).

El modelo pedagógico del Colegio Monte Carmelo es activo constructivista y colaborativo. Centra el proceso educativo en

el estudiante, haciendo que sus avances en el aprendizaje sean un espacio en el que desarrolle el conocimiento a través de sus experiencias previas, nuevas experiencias, trabajo colaborativo, ordenado y secuencial. Sus estudiantes son parte activa de la construcción de saberes, en un espacio de comunidad en la que expresa sus ideas porque es un agente activo que construye su aprendizaje individual y colectivo.

2. INTELIGENCIA MUSICAL.



Mariana

3. INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA.

LOS CASY-
NUEVES
LA NIÑA

6. INTELIGENCIA CORPORAL



DE

German

7. INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICA

compreca breas
compreca los

MARIANA



Metodología

El estudio se realizó desde un enfoque cualitativo con un diseño de investigación-acción para comprender y resolver la problemática que se diagnosticó en la comunidad educativa del Colegio Montecarmelo (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). Al abordarse la investigación-acción se propicia un cambio social para transformar la realidad educativa y los procesos de enseñanza y aprendizaje, de allí que se

traza como objetivo proponer un programa institucional para el fortalecimiento del aprendizaje social mediante el uso de estrategias artísticas considerando las inteligencias múltiples de los estudiantes de segundo grado en el Colegio Monte Carmelo (Girardot, Cundinamarca). Para el desarrollo de la investigación se abordaron dos estrategias metodológicas: el metaplan y la metodología lúdico creativa.

Metaplan

Para Pereyra (2009) es una metodología de la pedagogía interaccional, y consiste en un conjunto de herramientas de comunicación, especialmente visuales, empleadas de manera individual y en grupos buscando ideas y soluciones a retos y problemas educativos. Con el metaplan se evitan

procesos demasiado profundos, desorganizados y poco participativos, cuando se trata de la toma de decisiones en el trabajo en grupo.

Como método de moderación grupal aportó al diagnóstico inicial donde todos los involucrados participaron equitativamente sin que

influyeran las opiniones de otros, porque se respetó la igualdad y la diferencia de las opiniones. Facilitó la concentración y la comprensión a partir del uso de los sentidos para escuchar, ver y participar equitativamente, y el acompañamiento del proceso de discusión.

Metodología Lúdico Creativa

Metodología Lúdico Creativa. Desde esta metodología se posibilitó el desarrollo integral de los sujetos participantes contribuyendo a la formación de niños y niñas autónomos, creativos y felices (Dinello, 2006). Desde el juego y la experiencia artística los participantes descubrieron nuevas relaciones y sentimientos, fue más placentero su aprendizaje y la integración con su comunidad.

La aplicación de esta metodología con la comunidad se realizó a partir del desarrollo de la introducción lúdica, la realización de actividades de expresión creativa, se resolvieron preguntas o conflictos de comprensión pedagógica, se trabajó mediante experimentación e información, y los docentes sistematizaron las experiencias, percepciones y aprendizajes de los estudiantes (Dinello, 2006).

Población y muestra

La población estuvo constituida por un universo de 170 estudiantes matriculados en el Colegio Monte Carmelo, de Girardot (Cundinamarca) que cursaban educación básica primaria y 16 docentes responsables de los procesos

académicos de la institución. Para la selección de la muestra, se empleó la técnica de muestreo no probabilístico por conveniencia, seleccionando a 23 niños y niñas que cursaron segundo grado de básica primaria y cinco docentes.

Técnicas para la recolección de la información


Se empleó la técnica de observación participativa a estudiantes en las metodologías del metaplan y lúdico creativa durante 12 sesiones de trabajo. A los docentes se les aplicó una entrevista de elaboración propia que indagó lo referido a la praxis docente y al trabajo en clase con estrategias artísticas para el aprendizaje social de los estudiantes. El desarrollo de la investigación se realizó con instrumentos adaptados de las metodologías metaplan y lúdico creativo; para conocer las inteligencias múltiples se adaptó de Orientación

Andújar (2015) el inventario de las inteligencias múltiples para niños.

Es importante tener claro que la visualización y la expresión corporal son clave. Para ello se contó con materiales artísticos suministrados por el Colegio Monte Carmelo como: pinceles, pintura, carboncillo, acuarela, témpera, rotuladores y ceras, también hojas de papel reciclado, lápices, colores, plastilina y arcilla, globo terráqueo o planisferio, mapa político de Colombia e imágenes con paisajes naturales o artificiales, entre otros.



Resultados



Producto de las entrevistas en grupo focal, los docentes manifestaron que uno de los propósitos educativos era fortalecer el aprendizaje social de los niños y niñas. De igual forma, señalaron que en esa búsqueda han detectado potencialidades y destrezas artísticas en los estudiantes, pero aún no se definen estrategias y mucho menos programas que aporten de forma sistemática al trabajo del docente en este campo. Coincidieron en que para una formación integral de los estudiantes se debe fortalecer el aprendizaje social y a su vez promover el uso de estrategias artísticas, sin embargo, son conscientes de la complejidad que esto representa, de allí que concluyeron que requieren de acompañamiento y mayor orientación en el uso de estrategias artísticas para el aprendizaje social de los niños y niñas, a fin de atender las diferentes necesidades educativas de los estudiantes.

En el desarrollo de un diagnóstico inicial para identificar las inteligencias de los estudiantes se

realizó observación con instrumento adaptado de Orientación Andújar (2015) a los niños y niñas en doce (12) sesiones de trabajo empleando las metodologías del metaplan y lúdico creativa. Se encontró que el 48% es visual-espacial, el 43% es corporal-kinestésico y en un 9% lingüístico-verbal. En relación con el género las niñas son más visual-espacial (55%) que corporales-kinestésicas (36%), mientras que los niños mantienen una relación del 40% y 50%. También se observó una manifiesta dependencia de los niños con relación a su profesor.

A partir de estos hallazgos se presenta la propuesta de un programa donde se desarrollan estrategias artísticas para el fortalecimiento del aprendizaje social de los estudiantes de segundo grado; se recomendó su adopción en el Colegio Monte Carmelo o en cualquier otra institución a la que le interese implementarlo total o parcialmente según sean las necesidades formativas detectadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.



**Estrategias
artísticas
para el
aprendizaje
social:
propuesta
para un
programa
institucional**

Estrategias artísticas para el aprendizaje social: propuesta para un programa institucional

Desde la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI) se ha formulado el proyecto “Metas Educativas 2021: la educación que queremos para la generación de los bicentenarios”, y una de estas trata de reforzar la relación existente entre educación, arte y cultura, por lo que exhorta a que desde las políticas públicas, los proyectos educativos escolares y los procesos de enseñanza- aprendizaje se asuman propuestas basadas en la formación artística (OEI, 2008); para el caso, en esta investigación se toman como referentes de estudio los procesos de enseñanza-aprendizaje en el segundo grado del Colegio Monte Carmelo.

La propuesta del programa desde una lógica para el fortalecimiento del aprendizaje social incluye cuatro estrategias artísticas en las que se establecen propósitos, introducción lúdica, feria artística, recursos y sugeridos para su desarrollo.

Desde los propósitos se explican los aspectos deseables que se pretenden en el quehacer con los estudiantes. Con la introducción lúdica se espera generar un ambiente de armonía que propicie felicidad y confianza en los niños para un buen desarrollo de las actividades de aprendizaje, permitiendo activar a los estudiantes desde lo corporal, cognitivo y afectivo.

La feria artística es un escenario integral para el aprendizaje social que –apoyado de estrategias artísticas– explora y activa las inteligencias múltiples de los estudiantes; estas últimas se trabajan desde la postura de la psicología cognitiva que ha demostrado que el individuo no posee una única expresión de su cognición. Gardner (2006) en sus diferentes aportes al tema se ha referido al menos a siete inteligencias, e incluso hasta nueve que interactúan entre sí.

Se exploran e incentivan en esta propuesta las inteligencias

lingüística o verbal, lógico-matemático, viso-espacial, corporal o kinestésica, musical o rítmica, intrapersonal o individual, interpersonal o social y la naturalista. En la Figura 1 se presentan para cada inteligencia las capacidades que se motivaron en el programa.

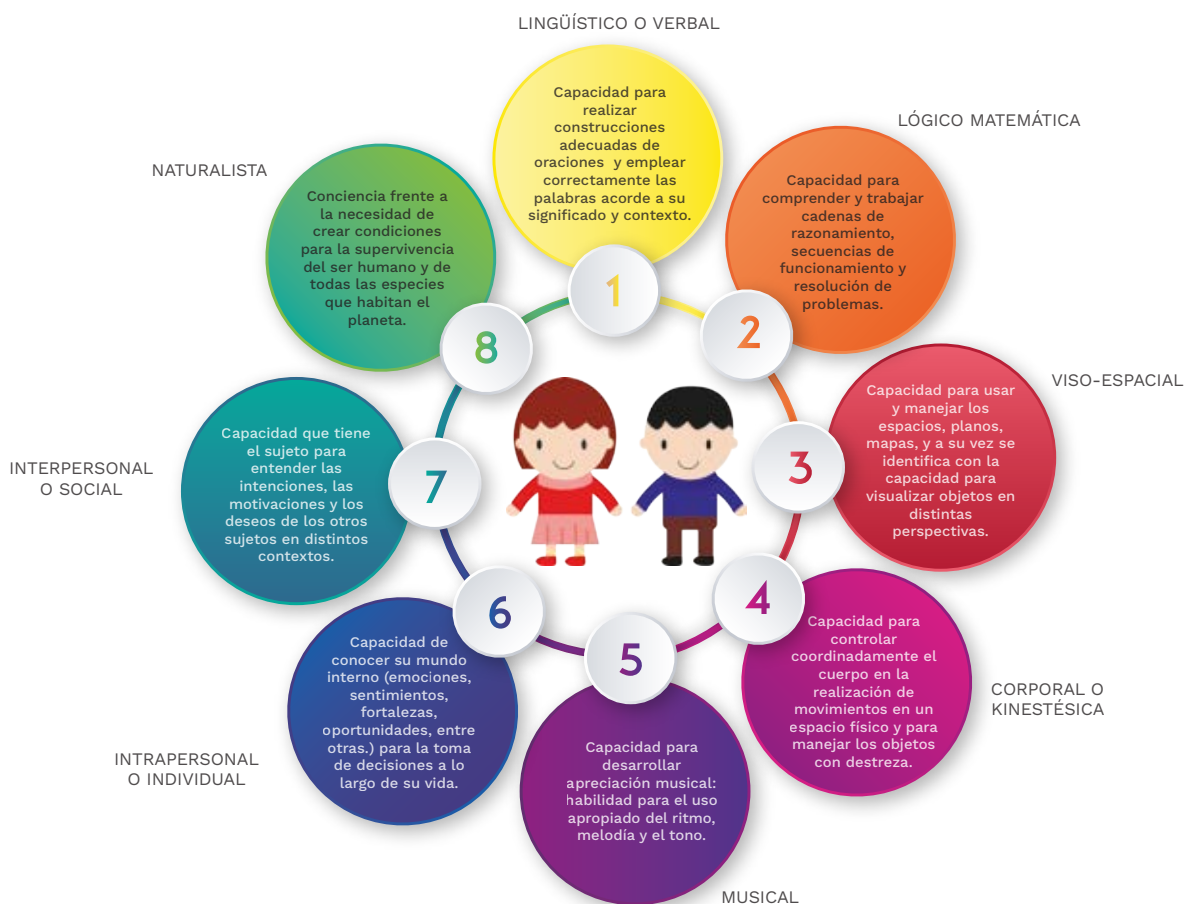


Figura 1. Inteligencias y capacidades en la propuesta. Fuente: Adaptado de Gardner (2006).

En relación con la propuesta de las inteligencias múltiples, Gardner (2006) plantea que cada persona aprende de forma distinta y propone para el sistema educativo, un enfoque desde la comprensión de las inteligencias que más favorezcan a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Con respecto a la evaluación, la que más allá de pensarse en la asignación de una calificación, se constituyó en un dispositivo para el acompañamiento y seguimiento formativo del docente a las diferentes perspectivas intelectivas y vivenciales de los estudiantes, permitiendo registrar los avances y lo que ha de mejorarse en el fortalecimiento del aprendizaje social de los estudiantes. Los recursos para cada estrategia se indicaron desde las necesidades humanas,

físicas y tecnológicas. En cuanto a los tiempos propuestos están sujetos a cambio, según las necesidades formativas de quienes las empleen, el número de estudiantes, los recursos utilizados, el contenido o tema que se quiera abordar con los estudiantes, entre otros, para el caso en la institución donde se desarrolló el programa se manejó un tiempo de dos horas en promedio en cada estrategia.

En las siguientes páginas se presentan las cuatro estrategias artísticas para el fortalecimiento del aprendizaje social, en su orden invitan al estudiante a auto-reconocerse, a desarrollar su creatividad e imaginación, aprender a manejar sus emociones y vivir una gran experiencia artística desde las obras de un autor colombiano recocado a nivel mundial.



¿Quién soy?

Descubriendo mis habilidades y potencialidades

PROPÓSITO

La estrategia posibilita el reconocimiento individual y colectivo de inteligencias, habilidades y potencialidades de los estudiantes en el marco del aprendizaje social a partir de la afectividad que se debe vivenciar al ser miembros de una comunidad.

INTRODUCCIÓN LÚDICA

El docente retará a los estudiantes para que abran sus corazones, reflexionen y respondan a la pregunta ¿Quién soy?

Hará entrega de arcilla a cada uno de ellos (proporción que colme su mano) para que moldeen y se representen con una figura.

Se recomienda dar un tiempo a los estudiantes de 15 minutos, para realizar esta actividad y colocar

música relajante mientras los niños trabajan.

Al finalizar, cada estudiante dará respuesta a los siguientes interrogantes:

- ¿Quién soy?
- ¿Cómo me llamo?
- ¿Qué es lo que más le gusta hacer?
- ¿Qué es lo que menos me gusta hacer?
- ¿Cuál es la asignatura que más me gusta y cuál la que menos me gusta?
- Los estudiantes podrán compartir cualquier otro asunto de su interés.

Al terminar las intervenciones de los estudiantes, el docente responde a las preguntas del grupo y realiza una reflexión referida a cómo se puede, aun siendo niño, identificar talentos y las habilidades.

FERIA ARTÍSTICA

El salón de clases estará dispuesto en ocho (8) espacios (mesas o stands) donde se realizarán diversas actividades con el propósito de que los estudiantes exploren e identifiquen sus inteligencias, habilidades y potencialidades para el fortalecimiento de su aprendizaje social.

En cada espacio la actividad a realizar se relaciona con una inteligencia múltiple (lingüística o verbal, lógico-matemática, viso-espacial, corporal o kinestésica, musical o rítmica, intrapersonal o individual, interpersonal o social y naturalista) como sigue.

LINGÜÍSTICA O VERBAL

Ambientación. Se adecuará armónicamente el espacio con música relajante de fondo, diversidad de fotografías o recortes de personas comunes y personajes reconocidos y otros elementos visuales que motiven el interés por el aprendizaje a los estudiantes.

Materiales. Para el desarrollo de su imaginación y creatividad se debe

contar al menos con material artístico (pinceles, pintura, carboncillo, acuarela, ténpera, rotuladores y ceras), hojas de papel reciclado, lápices, colores, plastilina y arcilla.

Desarrollo. Se orientará a los estudiantes que se pueden expresar libremente (escribiendo, dibujando, o creando objetos), describiendo lo que más les gusta hacer.

Cada estudiante escogerá su material preferido y elaborará un objeto, escribirá un cuento o historieta, dándoles un nombre o título según sea el producto de su interés.

Socialización. Guiados por su docente los estudiantes explicarán y/o describirán el objeto, el dibujo o el escrito elaborado. Comentarán por qué lo elaboró, por qué le gusta, la utilidad que tendrá en el futuro, y especialmente, compartirá sus percepciones frente a la actividad.

LÓGICO-MATEMÁTICA

Ambientación. El docente tendrá expuestos personajes destacados tanto de Colombia como de otros países con sus respectivos nombres y apellidos, profesión u ocupación



enumerados ascendentemente: (1) actores, (2) artistas, (3) científicos, (4) deportistas, (5) políticos, entre otros. Se recomienda colocar música relajante mientras los estudiantes trabajan.

Materiales. El docente dispondrá de material artístico (pinceles, pintura, carboncillo, acuarela, témpera, rotuladores y ceras), hojas de papel reciclado, lápices, colores y plastilina.

Desarrollo. Los estudiantes observan detenidamente cada personaje, identifican y leen la información relacionada de estos. Posteriormente, identifican numéricamente cada personaje, escriben o dibujan cuál o cuáles de estas profesiones u ocupaciones les gustaría realizar en un futuro.

Socialización. En plenaria, los estudiantes explicarán por qué escogieron determinada profesión u ocupación. Los escritos o dibujos se deben visibilizar en una cartelera.

VISO-ESPACIAL

Ambientación. Se ubicará un globo terráqueo o planisferio y mapa

políticos de Colombia, imágenes relacionadas con el país de origen de los personajes vistos en el espacio de desarrollo de la inteligencia lógico-matemática. Al igual que en las otras actividades, se sugiere colocar música relajante mientras los estudiantes trabajan.

Materiales. Globo terráqueo o planisferio, mapa político de Colombia e imágenes con paisajes naturales o artificiales.

Desarrollo. El docente organiza los grupos de acuerdo con el número de estudiantes del curso. Se recomienda máximo cinco (5) estudiantes por grupo. Organizados observarán en el globo terráqueo o planisferio y en el mapa de Colombia, los sitios que les gustaría conocer actualmente y a futuro, o identifican el lugar de su personaje favorito.

Socialización. En plenaria cada estudiante comentará cuál o cuáles fueron los lugares de su elección y el por qué. El docente, a su vez, selecciona a un compañero para que señale su ubicación, si se requiere otros compañeros pueden apoyar a este para la ubicación en el mapa o globo.

CORPORAL O KINESTÉSICA

Ambientación. En el espacio los estudiantes encontrarán las imágenes o recortes de varios personajes. Se pueden seguir reutilizando las imágenes y recortes empleados en las actividades anteriores. Colocar música relajante con volumen moderado, agradable para el trabajo de los estudiantes.

Materiales. Se recomienda emplear los siguientes implementos: material artístico (pinceles, pintura, carboncillo, acuarela, témpera, rotuladores y ceras), hojas de papel reciclado, lápices, colores, plastilina e imágenes de personajes destacados, entre otros.

Desarrollo. Siguiendo la recomendación de organizar grupos con máximo cinco (5) integrantes, el docente indica a los estudiantes imaginar o proyectar cómo será cuando sean mayores de edad y, según su idea, deben dibujar su posible profesión u oficio (libre expresión).

Socialización. En plenaria los niños y niñas comentarán sobre sus sueños y anhelos cuando sean adultos. Al final todos serán ganadores porque expresaron,

crearon, imaginaron, compartieron, aprendieron, socializaron, se divertieron, trabajaron en equipo y están aprendiendo a reconocerse a sí mismos.

MUSICAL O RÍTMICA

Ambientación. En el espacio se ubicarán varios instrumentos, títeres y disfraces; estos pueden ser elaborados previamente en casa con materiales reciclados en compañía de los padres, así los estudiantes desarrollarán aún más su creatividad e imaginación. Se puede disponer de imágenes de personas comunes o de personajes reconocidos.

Materiales. Instrumentos musicales (guitarra, tambor, maracas, flauta dulce, xilófonos, panderetas u otros de fácil adquisición), micrófonos de juguete, títeres y disfraces.

Desarrollo. Organizados en grupos con el apoyo del docente, los estudiantes escogerán bailar, cantar, componer canciones o ser directores de orquesta; en tiempo no mayor a cinco (5) minutos deben realizar la selección.

Los estudiantes dirán quiénes son hoy, sus sentimientos y las cosas



que les gusta hacer. El docente estará acompañando a los grupos resolviendo sus preguntas e igual motivándolos para su presentación.

Socialización. Cada grupo realiza una breve presentación de la actividad que seleccionó, el docente brindará información de retorno a sus estudiantes.

INTRAPERSONAL O INDIVIDUAL

Ambientación. En el espacio definido se dispondrá de diferentes materiales que motiven al trabajo de los estudiantes, se pueden emplear los usados en las anteriores actividades. Se recomienda colocar música relajante para niños en clases.

Materiales. Para esta actividad se debe disponer de material artístico (pinceles, pintura, carboncillo, acuarela, témpera, rotuladores y ceras), hojas de papel reciclado, lápices, colores, plastilina, arcilla y elementos de la naturaleza como piedritas, hojas secas, flores, palitos, entre otros.

Desarrollo. Los estudiantes se organizan en grupos y realizan un collage y/o composición artística de aspectos que consideren interesantes e importantes del país que

identificaron en la actividad donde desarrollaron la inteligencia viso espacial y cómo se lo imaginan. Si lo desean, se puede dibujar en ese ambiente.

Socialización. Los estudiantes expresarán el porqué de su elección, sus emociones y sentimientos. El docente estará atento a las percepciones que manifiesten sus estudiantes y dispuesto a complementarles información.

INTERPERSONAL O SOCIAL

Ambientación. Previamente se ubicarán los materiales requeridos en el espacio y se puede colocar para los estudiantes en clase, música relajante a bajo volumen.

Materiales. El docente debe disponer de material artístico (pinceles, pintura, carboncillo, acuarela, témpera, rotuladores y ceras), hojas de papel reciclado, lápices, colores, plastilina y arcilla. También puede proponer trabajar con elementos de la naturaleza como piedritas, hojas secas, flores, ramitas, entre otros.

Desarrollo. Cada estudiante dibuja a un compañero y describe una cualidad que lo destaque. El

docente puede escribir un listado de cualidades para que se tomen como referencia al momento realizar la correspondiente selección.

Socialización. Los estudiantes comentarán a cuál de sus compañeritos dibujó y la cualidad que lo destaca. El docente brindará información de retorno, según sean las necesidades del grupo.

NATURALISTA

Ambientación. El docente emplea los productos elaborados por los estudiantes, imágenes de personas comunes o personajes destacados para el desarrollo de la actividad. Coloca música relajante para el trabajo de los estudiantes en clases.

Materiales. Se recomienda usar el siguiente material artístico: pinceles, pintura, carboncillo, acuarela, témpera, rotuladores y ceras; hojas de papel reciclado, lápices, colores, plastilina, arcilla y elementos de la naturaleza como piedritas, hojas secas, flores, ramitas, entre otros. Además de computador, conexión a internet y video corto relacionado con el tema del cuidado del medio ambiente, por ejemplo uno de libre acceso en la internet como

“Historias para cuidar el medio ambiente” o el titulado ¿Qué es la contaminación ambiental?

Desarrollo. El docente explicará a los estudiantes la importancia del cuidado del medio ambiente y de la responsabilidad que tenemos todas las personas de contribuir a su preservación.

El docente presentará un video del tema para reforzar el aprendizaje. Al finalizar el video los estudiantes podrán dibujar o escribir: ¿cómo podrían ayudar a proteger la naturaleza?, ¿Qué han hecho por ella o qué podrían hacer? De igual forma, señalarán que profesiones u oficios aportan al cuidado de la naturaleza.

Socialización. Los estudiantes comentarán sus percepciones frente a la importancia de conservar la naturaleza y presentarán sus dibujos o escritos. El docente tomará nota de las intervenciones y realizará la correspondiente información de retorno a los estudiantes.

EVALUACIÓN

La evaluación es formativa y continua; y debe valorar las diferentes



estrategias artísticas e inteligencias múltiples, fortaleciendo el aprendizaje social de los estudiantes, considerando su participación en cada una de las actividades realizadas. El docente observará y valorará actitudes, comportamientos, emociones y la creatividad de los estudiantes, así como los productos que ellos elaboren individual y colectivamente; registrará los avances y dificultades que se evidencien en el proceso de aprendizaje.

RECURSOS

Humanos. Docentes y estudiantes de segundo grado.

Físicos. Material artístico (pinceles, pintura, carboncillo, acuarela, témpera, rotuladores y ceras), hojas de papel reciclado, lápices, colores, plastilina y arcilla, elementos de la naturaleza como piedritas, hojas secas, flores, ramitas, entre otros. También globo terráqueo o planisferio, mapa político de Colombia e imágenes con paisajes naturales o artificiales.

Tecnológicos. Computadores, video beam, parlantes, conexión a internet.

Duración de la actividad.

Dos (2) horas.

Estrategia 2

Desarrollo mi creatividad e imaginación

PROPÓSITO

Con esta estrategia se presenta una oportunidad para que los estudiantes identifiquen y valoren su potencial creativo e imaginación, y sus inteligencias múltiples en diversos espacios de aprendizaje, junto a sus compañeros de estudio.

INTRODUCCIÓN LÚDICA

El docente tendrá expuesto en forma virtual o física varios objetos que el hombre ha creado o inventado como submarinos, barcos, teleféricos, aviones, helicópteros, computadores, impresoras, teléfonos, automóviles, ropa, objetos de decoración, sillas, mesas, edificios, libros, juegos didácticos, arte, entre otros.

El docente explicará a los estudiantes todo lo que el hombre puede crear o inventar, a partir de la imaginación, creatividad, conocimiento y dedicación para aportarle bienestar a la humanidad y les señalará como ejemplos los

expuestos en la clase y solicitará a los pequeños que aporten al tema con sus comentarios.

Posteriormente, el docente invitará a los estudiantes para que hagan volar su imaginación; en ese momento de creación es importante que todos se sientan libres, caminen o puedan expresar con su cuerpo y el ritmo de la música (preferiblemente música relajante con sonidos de la naturaleza). De esta forma se sensibilizan y se contribuye a generar un ambiente propicio para que los estudiantes expresen su creatividad.

El docente solicita a los estudiantes que imaginen algo que hayan querido crear, que se pregunten cómo lo podrían hacer utilizando material reciclado o con piezas de objetos que ya no utilizan, como juguetes, computadores, televisores, entre otros.

Una vez tengan ese objeto creado en su mente, se les solicita que lo



dibujen, que escojan el material con el que desean trabajar como: colores, lápices, crayones, pinceles, témperas, hojas de papel, entre otros.

Cuando finalicen, cada estudiante socializará su creación o invento, lo dejará en exposición en un lugar visible, definido previamente por el profesor en el aula de clase; comentarán al grupo ¿cuál fue su creación, para qué sirve y por qué les gusto crearlo?

FERIA ARTÍSTICA

El salón de clases estará dispuesto en seis (6) espacios (mesas o stands) donde se realizarán diversas actividades, con el propósito de que los estudiantes identifiquen y valoren su potencial creativo e imaginación, y sus inteligencias múltiples en diversos espacios de aprendizaje, junto a sus compañeros de estudio.

Es importante señalar que en cada espacio se dejará el material para desarrollar cada actividad. Los objetos o aparatos que ya no se utilicen como computadores, teléfonos, grabadoras, entre otros (no deben tener baterías), de esta forma los estudiantes pueden

investigar cómo están conformados con mayor seguridad.

Al igual que en la estrategia 2, en los espacios se realizarán actividades para motivar cada inteligencia múltiple de la siguiente manera:

LINGÜÍSTICA O VERBAL

Ambientación. El docente adecúa armónicamente los espacios, con música relajante a bajo volumen, para el trabajo de los estudiantes, organiza fotografías o imágenes de inventos, recortes alusivos a la actividad, elementos visuales que motiven el interés por el aprendizaje de los estudiantes.

Materiales. Se requieren hojas de papel, colores, lápices, crayones y plastilina.

Desarrollo. En grupos organizados por el docente se les da la indicación de que escriban un cuento conocido o uno creado por ellos mismos, donde el tema central sea la creación de un objeto.

Los grupos se organizarán a partir de diferentes roles: líder del grupo, hace seguimiento al cumplimiento de los roles y representa al grupo en

la socialización; secretario, escribe la actividad a realizar; el vigilante del tiempo, está atento al buen uso del tiempo programado para la actividad; los dibujantes (realizan los dibujos que se requieran en la actividad a realizar.

Si bien cada estudiante asume un rol, su responsabilidad es participar activamente en la creación del cuento. Será un cuento breve pero completo.

Socialización. A finalizar la actividad los cuentos serán socializados por cada uno de los grupos. El docente puede hacer preguntas que indaguen sobre cómo escogieron el objeto creado, cómo se sintieron trabajando con sus compañeros y si les gustó trabajar asumiendo distintos roles en el grupo.

LÓGICO-MATEMÁTICA

Ambientación. El docente organizará el espacio a modo que los estudiantes simulen la creación de una empresa dónde elaborarán y venderán un objeto de su creación. Se recomienda colocar música relajante para el trabajo de los estudiantes.

Materiales. Sillas y mesas (escritorios), hojas de papel, colores, lápices, disfraces, elementos de la naturaleza como piedritas, hojas secas, flores, ramitas, entre otros.

Desarrollo. Los estudiantes crean una empresa y adecúan el espacio para tal fin con suficiente publicidad.

El docente explica que en este espacio asumirán nuevos roles y las responsabilidades básicas de cada uno: 1) Gerente. Debe saber comunicarse con las personas y controlar sus emociones, cumplir los valores, virtudes, normas y reglas, además se ser muy creativo, organizado, cumplido, entre otros. 2) Contador(a). Maneja el dinero para que la empresa pueda crecer. 3) Creativos(as). Inventarán o crearán nuevos objetos o productos para la empresa), 4) Asesores(as). Ofrecerán el producto a personas o empresas. 5) Secretario(a). Organiza la agenda y atiende compromisos administrativos de la empresa y 6) Compradores(as). Recibirán los productos y decidirán si compran o no.

Todos los roles se caracterizan por ser comprometidos con la empresa, mantienen buena comunicación con

las personas y saben controlar sus emociones, cumplen con las normas y reglas de la empresa.

La dinámica se orienta a realizar el mayor número de ventas y argumentar su invento o creación.

Socialización. En plenaria los grupos realizan una representación de cada uno de los roles y de cómo funciona la empresa.

VISO-ESPACIAL

Ambientación. Los estudiantes simularán estar en una Feria Internacional Creativa, donde todas las empresas presentarán sus inventos y las características de estos.

Materiales. Globo terráqueo, hojas de papel, notas adhesivas de colores y lápices.

Desarrollo. El docente entregará cartas a los estudiantes, indicando que algunas empresas importantes ubicadas en diferentes países del mundo quieren comprar sus productos, para ello, los estudiantes deben utilizar el globo terráqueo y ubicar aquellos países que indiquen las cartas; además deben explicar en

una presentación las características y ventajas de su producto.

Por cada ubicación correcta y explicación suficiente, el docente le entregará al grupo una carita feliz o algún otro distintivo.

El docente entregará notas adhesivas de diferentes colores para que los niños escriban las fechas de entrega de sus productos, costo, país de origen y destino, se deben ubicar en un lugar visible.

Socialización. En plenaria, los estudiantes presentarán a su profesor y a sus compañeros. El docente brindará información de retorno a los estudiantes, especialmente de lo que se debe mejorar.

CORPORAL O KINESTÉSICA – MUSICAL O RÍTMICA

Ambientación. En el espacio destinado para el desarrollo de la actividad se debe de disponer de disfraces, títeres, instrumentos musicales de juguete o de uso cotidiano, también pueden ser elaborados con materiales reciclados. Estos pueden ser solicitados previamente a los estudiantes. Se deben ubicar fotografías o recortes relacionados

con la actividad y las instrucciones que los niños deben seguir.

Materiales. Instrumentos musicales (guitarra, tambor, maracas, flauta dulce, xilófonos, panderetas u otros de fácil adquisición), micrófonos de juguete, títeres, disfraces y material reciclado.

Desarrollo. Se les explica a los estudiantes que han llegado a Colombia empresarios exigentes, que desean conocer sus productos y dado que Colombia es un país de grandes riquezas culturales, las empresas ofrecerán sus productos de forma creativa, por ello les darán libertad de hacerlo con un baile, canción, poema, dramatizado o cualquier otro tipo de representación (publicidad).

El público que observará las presentaciones –en lo posible serán estudiantes de otro curso– asistirán representando a empresarios internacionales.

Los grupos que reciban más pedidos de sus productos, tendrán una mención especial y todos los grupos, un diploma de calidad empresarial.

Socialización. Una vez los empresarios hayan partido a sus países, se retiran los estudiantes invitados y los estudiantes del curso reflexionarán con el docente, sobre los aprendizajes, señalando lo que se hizo bien y lo que se debe mejorar.

INTRAPERSONAL O INDIVIDUAL - INTERPERSONAL O SOCIAL

Ambientación. En el espacio destinado por el docente se ubicarán los materiales a utilizar, se recomienda música relajante de fondo para el trabajo de los estudiantes. El docente dejará a los estudiantes las instrucciones en un octavo de cartulina.

Materiales. En esta ocasión se requieren marcadores, témperas de diferentes colores, pinceles, colores, lápices, plastilina y/o arcilla, octavo de cartulina y hojas de papel.

Desarrollo. En actividad individual cada estudiante utiliza los materiales de su interés y representa lo que le gustaría ser cuando grande. El docente debe resaltar que se mire a futuro como un profesional y persona feliz.

Socialización. En plenaria los estudiantes compartirán sus sueños y anhelos frente al hecho de crecer y ser adultos. También se puede abrir un espacio para comentar sus temores. El docente brindará a cada experiencia información de retorno.

NATURALISTA

Ambientación. En el espacio destinado —se recomienda que sea al aire libre— se ubicarán los materiales a utilizar. El docente dejará a los estudiantes las instrucciones en un octavo de cartulina.

Materiales. Se recomienda el uso de marcadores, témperas de diferentes colores, pinceles, colores, lápices, plastilina, y/o arcilla, cartulina, cartón, material diverso que obsequia la naturaleza (tronquitos, palitos, semillas, hojitas de varios colores, flores secas, piedritas, entre otras).

Desarrollo. En grupos, de manera creativa, los estudiantes elaboran una maqueta o cartelera que represente los que ellos consideren puede ser un mundo mejor o una ciudad más habitable para toda la población.

Socialización. Frente a sus compañeros cada grupo explica como elaboró su trabajo y presenta recomendaciones para cuidar el planeta, su ciudad o barrio.

EVALUACIÓN

Al igual que en la Estrategia 1, la evaluación es formativa y se realizará en el desarrollo de las actividades propias de la estrategia. Se valorarán las diferentes inteligencias que posibilitan el aprendizaje social de los estudiantes. El docente estará atento a los comportamientos y actitudes de los niños y niñas; y valorará su creatividad y la manera como expresan sus imaginarios; registrará las oportunidades y fortalezas que muestren los estudiantes.

RECURSOS

Humanos. Docentes y estudiantes de segundo grado.

Físicos. Material artístico (pinceles, pintura, carboncillo, acuarela, témpera, rotuladores y ceras), hojas de papel reciclado, octavos de cartulina, marcadores, lápices, colores, plastilina y arcilla, elementos

de la naturaleza como piedritas, hojas secas, flores, ramitas, entre otros. Globo terráqueo o planisferio, mapa político de Colombia e imágenes con paisajes naturales o artificiales. Sillas y mesas (escritorios), instrumentos musicales (guitarra, tambor, maracas, flauta dulce, xilófonos, panderetas u

otros de fácil adquisición), micrófonos de juguete, títeres y disfraces.

Tecnológicos. Computadores, video beam, parlantes, conexión a internet.

Duración de la actividad.

Dos (2) horas.



Estrategia 3

Reconozco mis emociones y aprendo a manejarlas

PROPÓSITO

La estrategia es una ventana abierta para que los niños y niñas reconozcan sus emociones y aprendan a manejarlas dado que somos miembros de distintas comunidades (familia, barrio, colegio, entre otros), donde debemos aprender a convivir en armonía.

INTRODUCCIÓN LÚDICA

El docente elaborará emoticones o caritas que expresen emociones positivas y negativas (alegría, enamorado, tristeza, felicidad, miedo, sorpresa, enojo, compasión, entre otras).

El docente explicará qué son las emociones y solicitará la participación de algunos estudiantes para que con gestos representen algunas de estas.

Posteriormente, el docente con el apoyo del computador mostrará a los estudiantes varias fotografías de

obras de arte, paisajes o acciones de las personas –dando ayuda a otra persona, indiferencia ante un problema, entre otros–, a fin de que los estudiantes expresen sus emociones, sensaciones o sentimientos frente a lo que observan.

FERIA ARTÍSTICA

El salón de clases estará dispuesto en seis (6) espacios (mesas o stands) donde se realizarán diversas actividades con el propósito que los estudiantes reconozcan sus emociones y aprendan a manejarlas para convivir en armonía con los demás.

LINGÜÍSTICA O VERBAL

Ambientación. Adecuar armónicamente el sitio, con música de relajación y recortes alusivos a las emociones.

Materiales. Computadora, video y conexión a internet, octavos de cartulina y colores.

Desarrollo. El docente presentará a los estudiantes un video –se recomienda una fracción de video que exprese claramente diversas emociones o el video libre Intensamente: La travesía -Nuevo Tráiler–.

Una vez observen el video, los estudiantes elaborarán un dibujo donde representen las emociones que les agradan y las que no.

Socialización. Comentarán a sus compañeros y al profesor por qué algunas emociones les agradan y otras no. Con la ayuda del docente colocarán en un sitio visible sus trabajos.

LÓGICO-MATEMÁTICA

Ambientación. Adecuar armónicamente el espacio, verificar que se realizará la actividad en un espacio amplio y decorar con los trabajos que fueron realizados después de observar el video. Los estudiantes se organizan en grupos.

Materiales. Se requieren cajas de cartón, marcadores, témperas o vinilos y pinceles.

Desarrollo. Previamente se decoran cuatro cajas grandes de

cartón a manera de cofres para que los estudiantes desarrollen su imaginación. En cada caja o cofre se incorporarán diversas emoticones, en dos cajas se ubicarán cien (100) emoticones respectivamente sin escritos al respaldo; y, en las otras dos, se colocarán ocho (8) emoticones y en sus respaldos se escribe una de las tablas de multiplicar completa (2, 3,4, 5, 6, 7, 8 y 9), sin respuesta.

Los grupos con tablas de multiplicar escogerán al azar un emoticón y preguntarán la operación matemática a quienes tienen cajas con emoticones sin información al respaldo; estos responderán mostrando el número de emoticones que correspondan a la multiplicación.

En el caso de que se presenten respuestas erradas el grupo que pregunta responde, el docente –si es el caso– interviene y realiza las correcciones correspondientes.

Una vez terminen los grupos intercambian cajas o cofres.

Socialización. En plenaria los estudiantes compartirán con su profesor y compañeros los aprendizajes logrados.



VISO-ESPACIAL– NATURALISTA

Ambientación. Previamente el docente dispone de un video o imágenes con situaciones o aspectos positivos y negativos del departamento donde se ubican los estudiantes.

Materiales. Es importante contar con una computadora, video, conexión a internet y emoticones elaborados previamente con diferentes emociones: alegría, tristeza, felicidad, miedo, sorpresa, enojo, compasión, entre otras).

Desarrollo. En la medida que transcurre el video o se observan las imágenes el docente pausa el recurso y solicita a los estudiantes que identifiquen el lugar que se presenta y expresen sus emociones frente a lo que se proyecta e igualmente comentará por qué siente esa emoción y no otra.

En grupos elaborarán avisos o mensajes para preservar el entorno y los paisajes de su departamento.

Cada aviso o mensaje debe incluir un dibujo del sitio de su departamento, el emoticón que refleja sus emociones y la frase que incentive su cuidado.

Socialización. En plenaria los estudiantes compartirán con su profesor y compañeros los avisos y/o mensajes.

CORPORAL O KINESTÉSICA

Ambientación. En el espacio organizado por el profesor se ubicarán fotografías o recortes relacionados con diferentes emociones, se pueden emplear las elaboradas en la anterior actividad.

Materiales. Se requiere de emoticones positivos y negativos.

Desarrollo. Los estudiantes se dividen por grupos y recibirán dos (2) o tres (3) emoticones, dialogarán entre ellos sobre lo que representan estas imágenes; planearán y practicarán una sesión de mímica donde expresaran emociones, sensaciones y sentimientos relacionados con los emoticones recibidos.

Socialización. En plenaria presentarán la sesión de mímica a sus compañeros y docentes.

MUSICAL O RÍTMICA

Ambientación. En el espacio previsto se ubicarán instrumentos

musicales, que bien pueden ser elaborados con materiales reciclados.

Materiales. El docente debe disponer de instrumentos musicales (guitarra, tambor, maracas, flauta dulce, xilófonos, panderetas u otros de fácil adquisición) y micrófonos de juguete u otro que haga sus veces.

Desarrollo. Los estudiantes compondrán y/o interpretarán canciones, alusivas a las emociones, también pueden optar por realizar un baile que considere el tema de las emociones.

Socialización. En plenaria presentarán canciones o bailes a compañeros y docente.

INTRAPERSONAL O INDIVIDUAL – INTERPERSONAL O SOCIAL

Ambientación. En el espacio destinado el docente ubica tips a modo de sugerir a los estudiantes cómo manejar las emociones y no herir los sentimientos de los demás a causa de actuar impulsivamente. Tips como “respira tranquilamente y serénate”, “piensa antes de hablar”, “ponte en el lugar del otro”, entre otros.

Materiales. Disponer de hojas de papel, octavos de cartulina, recorte que evidencien emociones, entre otros.

Desarrollo. En una hoja de papel los estudiantes orientados por su profesor responderán a:

- ¿Qué me hace feliz?
- ¿Qué me pone triste?
- ¿Qué me produce mal genio?
- ¿Qué pienso, qué siento, qué me pasa cuando tengo mal genio?

Se debe dar tiempo suficiente para que los estudiantes reflexionen alrededor de estos interrogantes. Y compartan con sus compañeros de grupo sus percepciones.

Socialización. En este momento los estudiantes comparten en plenaria sus respuestas. El docente los orienta para tengan en cuenta que al interactuar con otros se debe estar calmado y se debe evitar expresarse de manera inadecuada.

EVALUACIÓN

Al igual que en las anteriores estrategias, la evaluación es formativa y realizará seguimiento y acompañamiento a los



estudiantes considerando diferentes perspectivas intelectivas en el proceso de aprendizaje. La observación de cada una de las actividades facilitará al docente identificar las fortalezas y oportunidades de mejoras para el logro del aprendizaje social de los estudiantes; se valorarán actitudes, comportamientos, emociones y la creatividad, de igual forma los productos elaborados individual y grupalmente.

RECURSOS

Humanos. Docentes y estudiantes de segundo grado.

Físicos. Octavos de cartulina, colores, cajas de cartón, marcadores, témperas o vinilos, pinceles, emoticones, instrumentos musicales (guitarra, tambor, maracas, flauta dulce, xilófonos, panderetas u otros de fácil adquisición) y micrófonos de juguete u otro que haga sus veces.

Tecnológicos. Computadores, video beam, parlantes, conexión a internet.

Duración de la actividad.

Dos (2) horas.

Estrategia 4

Aprendemos

juntos con el arte de Jacanamijoy

PROPÓSITO

Desde esta estrategia se pretende que los estudiantes valoren la expresión artística como estrategia para el aprendizaje individual y colectivo.

INTRODUCCIÓN LÚDICA

El docente previamente imprime una breve biografía del maestro en artes plásticas Carlos Jacanamijoy o con conexión a internet accede al blog del artista (<http://www.carlos-jacanamijoy.com/>) y coloca música relajante de fondo en el aula. Si el docente lo considera puede trabajar con las obras de una artista local u otro colombiano (a) reconocido como Doris Salcedo, Fernando Botero, Alejandro Obregón, Beatriz González, Débora Arango, entre otros.

Una vez revisado el material el docente preguntará a los estudiantes aspectos relevantes de la información observada, como nombres completos del artista, lugar de nacimiento, si ha publicado libros, lugares donde ha expuesto sus obras de arte, entre otros.

FERIA ARTÍSTICA

El aula de clases estará dispuesta en cinco (5) espacios donde se realizarán diversas actividades con el propósito de que los estudiantes valoren la expresión artística como estrategia de aprendizaje individual y colectivo. Como se ha planteado en las anteriores estrategias en cada espacio la actividad a realizar se relaciona con una inteligencia múltiple.

LINGÜÍSTICA O VERBAL

Ambientación. Con música instrumental de fondo los estudiantes elaboran un cuento corto donde el estudiante y el artista Jacanamijoy son protagonistas.

Materiales. El docente debe disponer de hojas de papel, lápices, colores, entre otros.

Desarrollo. El docente dará la instrucción a los estudiantes que deben elaborar un cuento y les recordará la estructura del mismo, los invitará a trabajar al aire libre.

Socialización. En plenaria los estudiantes comparten a sus compañeros y docente, el cuento realizado. Cuando sea necesario el docente brinda información de retorno a sus estudiantes.

LÓGICO-MATEMÁTICA

Ambientación. El docente previamente imprime a color en cartulina las obras del artista y las dispone a modo de rompecabezas.

Materiales. Obras del artista impresas a color en hojas de papel o cartulina.

Desarrollo. El docente ingresa al blog de Jacanamijoy (2019), alojado en <http://www.carlosjacanamijoy.com/> y comenta sobre las obras allí expuestas.

El profesor pregunta a los estudiantes sobre cuáles obras les llamó más la atención y si les gustan los colores que usa el artista.

Organizan los grupos con máximo cinco (5) estudiantes y les explica que recibirán un rompecabezas de 60 piezas con una de las obras vistas, el cual deberán armar acorde a la obra original.

Socialización. Los rompecabezas una vez armados se pegan en una caja de cartón, los estudiantes escriben sus nombres en la cara donde ubiquen su rompecabezas. En plenaria comparten su apreciación sobre la obra del artista con sus compañeros y docentes.

VISO-ESPACIAL-NATURALISTA

Ambientación. Con el apoyo del mapa los estudiantes ubican sitios geográficos relacionados con la vida y obra del artista Jacanamijoy (departamento de origen, lugares

donde ha expuesto sus obras, entre otros).

Materiales. Se debe trabajar con un mapamundi o globo terráqueo, notas adhesivas y colores.

Desarrollo. El docente ingresa al blog Jacanamijoy (2019) alojado en <http://www.carlosjacanamijoy.com/> y realizan lectura en voz alta de la biografía del artista. Deja abierta la presentación para guía de los estudiantes, en grupos ubican en el mapamundi los sitios allí citados y los remarcan con notas adhesivas.

Socialización. Se eligen dos (2) niños que realicen el cierre de la actividad, señalando en el mapa los sitios geográficos previamente ubicados.

CORPORAL O KINESTÉSICA – MUSICAL O RÍTMICA

Ambientación. El docente organiza los grupos y a cada uno le hace entrega al azar de una obra del artista Jacanamijoy.

Materiales. Contar con obras de Jacanamijoy impresas en papel o cartulina.

Desarrollo. Una vez los estudiantes reciben la obra no podrán dejarla ver por los otros grupos. Deben observarla detenidamente, analizarla, reflexionar sobre su nombre, lo que les transmite, los colores que utilizó el artista y lo que les impactó. Después de este ejercicio, cada grupo comunicará con su cuerpo o mediante una composición a los otros estudiantes el título de la obra y sus percepciones sobre la misma.

Socialización. En plenaria los grupos participan activamente con sus presentaciones.

INTRAPERSONAL O INDIVIDUAL – INTERPERSONAL O SOCIAL

Ambientación. El docente planifica el desarrollo de la actividad en un espacio amplio, con buena ventilación –si es posible al aire libre–.

Materiales. Octavos de cartulina, pinceles, témperas, colores, crayones y lápices. También se pueden emplear recursos que ofrezca la naturaleza.

Desarrollo. El docente indica a los estudiantes que imaginen son grandes artistas y por ello deben

hacer una obra donde propongan su propia visión de su mundo, de su barrio o colegio. Lo importante es que expresen sus emociones en la obra.

Socialización. Una vez el docente indique que ha terminado el tiempo de la actividad los estudiantes compartirán con el grupo el dibujo realizado y comentarán cómo desean sea su vida en el futuro, dónde les gustaría estar, qué les gusta hacer cuando están en casa y en su Colegio; y, por supuesto, qué le gustó de esta actividad.

EVALUACIÓN

Siguiendo la dinámica de las anteriores estrategias, la evaluación es formativa valorando de forma integral a los estudiantes. Destacando

sus fortalezas y recomendando los aspectos que deben mejorar en su proceso de aprendizaje social.

RECURSOS

Humanos. Docentes y estudiantes de segundo grado.

Físicos. Material artístico (pinceles, pintura, acuarelas y témperas), hojas de papel, octavos de cartulina, marcadores, lápices, mapamundi o globo terráqueo, notas adhesivas, colores y obras impresas de Jacanamijoy.

Tecnológicos. Computadores, video beam, parlantes, conexión a internet.

Duración de la actividad.

Dos (2) horas.

Conclusiones

La expresión artística se constituye en una valiosa estrategia que aporta al fortalecimiento del aprendizaje social de los estudiantes del segundo grado en el Colegio Monte Carmelo, por ello en la formación integral de los niños y niñas se hace necesario la implementación de programas institucionales que se centren en actividades artísticas para potenciar dicho aprendizaje y las inteligencias múltiples en los estudiantes.

El desarrollo de esta investigación permitió encontrar que:

1. Las metodologías metaplan y ludo creativa posibilitan la participación activa de los estudiantes y de los docentes; reconocen sus inteligencias a partir de una interacción constructiva al tiempo que lograron mejores aprendizajes.
2. El programa despertó la motivación e interés de los niños y niñas por mejorar sus procesos de socialización y cooperación.
3. Desde el programa los niños y niñas ampliaron su comunicación, mejoraron su expresividad, fortalecieron su autoestima, autoconocimiento y lograron un mayor conocimiento de sus compañeros de clases.
4. Los docentes reconocieron que desde las estrategias artísticas se pueden mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Consideraron que el programa aporta a la prevención de situaciones disciplinarias en el aula de clases.
5. El programa fue una oportunidad para que la institución educativa percibiera de manera diferente el quehacer



cotidiano. Los padres de familia que participaron en las actividades sintieron satisfacción al ser partícipes del proceso de aprendizaje de sus hijos.

El arte en cualquiera de sus manifestaciones siempre debe estar presente en todos los procesos educativos articulado en las diferentes asignaturas para que los estudiantes disfruten, gocen, aprendan, sean autónomos, activos, participativos, reflexivos y se reencuentren con su propio ser descubriendo sus habilidades y potencialidades, y además de contar con herramientas para la vida, siendo generadores de nuevos conocimientos desarrollando su potencial artístico.

Recomendaciones

Finalizado el estudio, se recomienda al docente planificar el proceso de enseñanza considerando las inteligencias y las estrategias artísticas para el fortalecimiento del aprendizaje social de sus estudiantes, favoreciendo así su formación integral. Si es de interés implementar total o parcialmente el programa, se recomienda tener en cuenta lo siguiente:

1. *Rol del docente.* El docente asumirá el rol de acompañante y observador de sus estudiantes; planteará los objetivos de las actividades a realizar y proporcionará instrucciones claras de lo que ha de realizarse. La observación facilitará considerar criterios pertinentes para valorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Si es necesario puede intervenir para redireccionar el desarrollo de las actividades. Se recomienda que los profesores reciban –desde sus instituciones– capacitaciones acerca de la historia del arte y participen en talleres creativos.
2. *Aprender para saber.* El docente debe cultivar la agilidad para problematizar lo visual y para estudiarlo desde la complejidad, acorde a la edad de los niños.
3. *Participación de los padres de familia.* Es importante que los padres de familia o acudientes se vinculen afectivamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, de esta forma conocerán de primera mano sus fortalezas, potencialidades y situaciones educativas a mejorar. La formación de los estudiantes exige de la interacción directa entre escuela y familia.
4. *Organización de los grupos.* Distribuir los grupos con igual



número de participantes mientras sea posible, el máximo de los integrantes es de cinco (5) estudiantes. Si el docente tiene identificado los comportamientos de los estudiantes, al organizar los grupos se recomienda hacerlo a escala reducida del aula. Por otra parte, se debe procurar rotar la conformación de los integrantes del grupo en el desarrollo de cada estrategia.

5. *Ambientación de los espacios de trabajo.* Es importante que el docente organice con antelación los espacios de trabajo de manera que los estudiantes cuenten con un entorno amigable y suficiente para realizar su trabajo individual y grupal. La dotación de materiales debe ser suficiente para el desarrollo de cada una de las estrategias y actividades, considere el valor ecológico de los mismos.
6. *Evaluación del aprendizaje.* El docente debe comprender que evaluar no es lo mismo que calificar y para implementar estas estrategias se debe pensar en una evaluación formativa que apunte más a la autorregulación del sujeto. El docente debe evitar hacer juicios de valor generales por causa de casos particulares como el comparar a los estudiantes, esperando que todos tengan las mismas habilidades creativas.
7. *Sistematización de los aprendizajes.* El docente debe sistematizar los nuevos conocimientos y compartir con los estudiantes conclusiones de cierre para reforzar lo aprendido en clases.

Como se ha manifestado en diferentes apartes de este documento, las estrategias artísticas para el fortalecimiento del aprendizaje social que se han compartido, en primera instancia están dirigidas a estudiantes de segundo grado; sin embargo, el docente bien puede emplearlas con un mayor o menor nivel de complejidad en otros grados en la medida de sus necesidades educativas.

Referencias

- Arévalo, C. (2014). Estrategias artísticas para potenciar el aprendizaje de niños y niñas de la Institución Educativa Colegio Monte Carmelo de la Ciudad de Girardot Cundinamarca. Colombia. (Tesis de Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo) Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD. Colombia.
- Bandura, A. (1986). Self-efficacy mechanism in human agency [Mecanismo de Autoeficacia en la acción humana]. *American Psychologist*, 37, 122-147.
- Cabanelas, I. Eslava, C., Eslava, J. J., Mendía, E., & Polonio, R. (2003). ¿Qué hacemos con el niño o quien es el niño que va a recibir una educación artística? *Educación Artística. Revista de Investigación*, (1), 1-15. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4353024>.
- Colegio Monte Carmelo (2019). Proyecto Educativo Institucional. Girardot, Cundinamarca.
- Recuperado de <http://Colegiomontecarmelo.edu.co/>
- Delgado, H. M. P. (2013). Aplicación didáctica de las inteligencias múltiples. *E-motion. Revista de Educación, Motricidad e Investigación*, (1), 103-116. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/60658284.pdf>.
- Dinello, R. (2006). Pedagogía de la expresión Ludocreativa. *Revista Internacional Magisterio, Educación y Pedagogía*. (19). 29-32.
- Fosati, P. A., (2003). Educación artística: Revisiones necesarias en la formación inicial del maestro/a. *Educación Artística. Revista de Investigación*, (1), 1-5. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4353024>.
- Gardner, H. (2006). *Multiple intelligences: New horizons*. New York: Basic Books.
- Guzmán, B., & Castro, S. (2005). *Las inteligencias múltiples en*



- el aula. *Revista de Investigación*, (58), 177-2002. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140372009.pdf>.
- Hernández. S. R., Fernández. C. C. & Baptista. L. P. (2014). *Metodología de la investigación*. México.: McGraw–Hill. Sexta Edición.
- Infantino, J. (2011). Trabajar como artista. Estrategias, prácticas y representaciones del trabajo artístico entre jóvenes artistas circenses. *Cuadernos de Antropología Social*, (34), 141-163. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/1809/180922374007.pdf>.
- Jacanamijoy, C. (2019). *Biografía Jacanamijoy*. Recuperado de <http://www.carlosjacanamijoy.com/about>.
- Mainieri, H. A. M. (2015). Conocimientos teóricos y estrategias metodológicas que emplean docentes del primer ciclo en la estimulación de las inteligencias múltiples. *Revista Actividades Investigativas en Educación*, 15(1), 1-39. doi:dx.doi.org/10.15517/aie.v15i1.17727.
- Motos, T. (2009). El teatro en la educación secundaria: Fundamentos y retos. *Revista Creatividad y Sociedad*, (14), 1-35.
- Mundet, A. Beltrán, A. & Moreno, A. (2015). Arte como herramienta social y educativa. *Revista Complutense de Educación* 26 (2). ISSN 1130-2496 http://dx.doi.org/10.5209/rev_RCED.2015.v26.n2.43060.
- Orientación Andújar (2015). *Inventario de inteligencias múltiples para niños*. Recuperado de <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2015/05/INTELIGENCIAS-MULTIPLES-INVENTARIO-PARA-NI% C3 % 91 OS - Y - NI% C3 % 91 AS.pdf>.
- Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura – OEI. (2008): *Metas Educativas 2021: la educación que queremos para la generación de los bicentenarios*, Madrid, OEI.
- Ormrod, J. E. (2012). *Human Learning [Aprendizaje humano]*. (5th Ed). Allyn & Bacon: Upper Saddle River, NJ.
- Pereyra, E (2009). *Método de Moderación–Metaplan: Metodología eficiente y eficaz para lograr objetivos con participación grupal*. Recuperado de http://www.nucleus-international.net/Nuc_Spanisch/S10_Download_es/S02_Nuc_Work/S02-01_Nuc_Work/Metodo_de_Moderacion.pdf.

Esta publicación se terminó de imprimir en Diciembre de 2019 en la ciudad de Bogotá D.C. en los talleres de Pictograma Creativos S.A.S.
Tels.: (1) 390 00 11 • www.pictogramacreativos.com