

Colorin Coloreando



"Descubre, juega y crea en cada trazo"



Título: Diseño e implementación de una herramienta lúdica para fortalecer el lenguaje artístico en los niños de primer grado de la Institución Educativa Los Libertadores de Consacá Nariño, mediante la inspiración de la fauna endémica regional como método de aprendizaje.

Autores:

Erika Dayana Torres Cuaychar
Margy Viviana Ruales Chavez

Asesor:

Fernando Coral Bustos

Universidad Cesmag
Facultad De Arquitectura Y Bellas Artes
Programa De Diseño Gráfico
Proyecto De Grado
San Juan De Pasto
2025

Nota De Responsabilidad:

El pensamiento que se expresa en esta obra es de exclusiva responsabilidad de su autor y no compromete la ideología de la Universidad CESMAG.

Universidad CESMAG
Facultad de Arquitectura y Bellas Artes
Programa de Diseño Gráfico.

Título: Diseño e implementación de una herramienta lúdica para fortalecer el lenguaje artístico en los niños de primer grado de la Institución Educativa Los Libertadores de Consaca Nariño, mediante la inspiración de la fauna endémica regional como método de aprendizaje.

Autores: Erika Dayana Torres Cuaychar - Margy Viviana Ruales Chavez
Asesor: Fernando Coral Bustos

Fecha: San Juan de Pasto, Febrero del 2025
Código RAE:

Agradecimientos:

Queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a Dios por las bendiciones recibidas, que nos han brindado la fortaleza para superar los obstáculos y la sabiduría necesaria para llevar a cabo este proyecto de grado. Agradecemos profundamente a nuestro asesor, Fernando Coral Bustos, por sus valiosos consejos, su constante apoyo, su paciencia y su orientación, los cuales fueron fundamentales en cada etapa de nuestro proceso de investigación.

Queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a la [Institución Educativa Los Libertadores, sede Luis Felipe de la Rosa de Consacá, Nariño](#), por la confianza y el apoyo brindado durante la realización de este proyecto. Agradecemos especialmente la oportunidad de trabajar con los estudiantes de primer grado, quienes han sido el centro y la inspiración de esta investigación.

Dedicatoria:

A nosotras por tener la responsabilidad de asumir nuestro proyecto de la mejor manera posible, con la mejor actitud, por tener comprensión en situaciones difíciles y por apoyarnos mutuamente, logramos culminar nuestros resultados satisfactoriamente.

A nuestros padres, quienes nos brindaron su apoyo incondicional, gracias por su esfuerzo, su amor y confianza en cada momento de nuestras vidas, pero sobre todo por estar presentes durante nuestra carrera profesional.

Resumen

Este estudio se centro en el diseño e implementación de una herramienta lúdica destinada a fortalecer el lenguaje artístico en niños de primer grado en la Institución Educativa Los Libertadores de Consacá, Nariño, utilizando la fauna endémica de la región como fuente de inspiración. La indagación inicial identificó una carencia en recursos y metodologías artísticas, lo que limita el desarrollo integral de los estudiantes. A través del Diseño, anclado a la investigación creación y ejecutado por la metodología 3i, que abarca indagación, ideación e implementación, se llevó a cabo un proceso colaborativo con docentes y expertos en educación artística.

Se desarrolló una herramienta lúdica que integra elementos de la fauna local, promoviendo la creatividad y la expresión artística de los niños. La implementación de esta herramienta en el aula buscó fomentar un aprendizaje significativo y contextualizado, estableciendo un vínculo entre los estudiantes y su entorno natural. Los resultados evidencian una mejora significativa en el interés y la participación de los alumnos en actividades artísticas, así como un desarrollo positivo en su lenguaje expresivo y cognitivo.

Este proyecto resalta la importancia del arte en la educación primaria y propone un modelo innovador que puede ser replicado en otras instituciones educativas. En conclusión, la integración de la fauna endémica en el aprendizaje artístico no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también cultiva un sentido de pertenencia y respeto hacia el entorno natural, elementos cruciales para la formación integral de los estudiantes.

*Lenguaje artístico, Educación, Herramienta lúdica,
Fauna endémica, Respeto ambiental*

Abstrac

This study focuses on the design and implementation of a playful tool aimed at strengthening artistic language in first grade children at the Los Libertadores Educational Institution of Consacá, Nariño, using the endemic fauna of the region as a source of inspiration. The initial investigation identified a lack in artistic resources and methodologies, which limits the comprehensive development of the students. Through the 3i methodology, which encompasses inquiry, ideation and implementation, a collaborative process was carried out with teachers and experts in art education.

A recreational tool was developed that integrates elements of local fauna, promoting children's creativity and artistic expression. The implementation of this tool in the classroom sought to promote meaningful and contextualized learning, establishing a link between students and their natural environment. The results show a significant improvement in the students' interest and participation in artistic activities, as well as a positive development in their expressive and cognitive language.

This project highlights the importance of art in primary education and proposes an innovative model that can be replicated in other educational institutions. In conclusion, the integration of endemic fauna in artistic learning not only enriches the educational experience, but also cultivates a sense of belonging and respect for the natural environment, crucial elements for the comprehensive training of students.

Artistic language, Education, Playful tool, Endemic fauna, Environmental respect

Contenido

Introducción

Capítulo 0.1

Indagar / contextus

1.Tema de investigación.....	16
2.Descripción del problema de investigación.....	19
3.Formulación del problema.....	20
4.Propósito del proyecto justificación.....	21
5.Propósito General y específicos.....	23
6.Sustento teórico.....	25
7. Referentes Visuales.....	89

Capítulo 0.2

Ideación

Conceptualización

1.Enfoque y método.....	96
¿Como surgió la metodología 3i?.....	97
Ruta Metodológica.....	98
Primera etapa: Indagación.....	99
Segunda etapa: Ideación.....	110
Tercera etapa: Implementación.....	128
Estilo Gráfico	
Creación de marca y testeo.....	140
Prototipos talleres aplicados.....	153

Capítulo 0.3

Implementación y/o materialización

1.Definición de artefactos.....	163
2.Registro del proceso del resultado plástico- sensorial.....	167
Validación.....	184
* Conclusiones.....	218
* Referencias bibliográficas.	
* Anexos	

Lista de figuras

Figura 1. Las cuatro fases del pensamiento visual de (Morales, 2017, pág.481.)

Figura 2. Proceso interno del pensamiento visual fuente Díaz. A, 2015

Figura 3. Comparación entre la enseñanza con visual thinking Y SIN VISUAL THINKING fuente: Gutiérrez, L. (2013)

Figura 4. Aspectos importantes en el lenguaje artístico

Figura 5. Metodología 3i. Fuente elaboración propia

Figura 6. Mapa de actores. Fuente elaboración propia

Figura 7. Mapa de empatía. Fuente elaboración propia

Figura 8. Testeo del nombre naming. Fuente elaboración

Lista de fotografías

Fotografía 01: Yan Krukau. (2024). Juego de pinturas en mesa <https://www.pexels.com/es-es/foto/gente-escritura-escribiendo-pintura-8613062/>

Fotografía 02: Colombia (2016).Pasto, entre las tres ciudades con mejor dinámica inmobiliaria en <https://antiguo.igac.gov.co/es/noticias/pasto-entre-las-tres->

Fotografía 03: Centro ambiental chimayoi (2020), San Juan de Pasto. <https://viajandox.com.co/pasto/centro-ambiental-chimayoy-A2919>

Fotografía 04: Elaboración propia (2024). Mural Consaca Nariño

Fotografía 04: Elaboración propia (2024). Colegio Luis Felipe de la Rosa

Fotografía 05: Yan Krukau (2024). Juego de mesa.<https://www.pexels.com/es-es/foto/gente-mujer-arte-colegio-8613059/>

Fotografía 06: Anastasia Shuraeva (2024). Estudiante en el aula . <https://www.pexels.com/es-es/foto/nina-colegio-escuela-en-pie-8466776/>

Fotografía 07: Anna Shvets(2024). Estudiante en el aula <https://www.pexels.com/es-es/foto/nina-ninos-actividad-estudiantes-11286111/>

Fotografía 08: Yan Krukau (2024) Estudiantes en el aula.<https://www.pexels.com/es-es/foto/mujer-colegio-escuela-divertido-8612983/>

Fotografía 09: Ciencia UNAM (2022) Crecer con Ciencia, 4 etapas del desarrollo cognitivo<https://ciencia.unam.mx/contenido/infografia/214/crecer-con-ciencia-4-etapas-del-desarrollo-cognitivo->

Fotografía 10: Mizuno k (2024) Juego de fichas <https://www.pexels.com/es-es/foto/jugando-casa-hogar-nino-12788399/>

Fotografía 11: Hanna Auramenka (2024) Juego lógico en madera. <https://www.pexels.com/es-es/foto/una-persona-con-juguetes-de-madera-8652617/>

Fotografía 12: Ron Lach (2024) aula de clase. <https://www.pexels.com/es-es/foto/sentado-colegio-escuela-en-pie-10643463/>

Fotografía 13: Tima Miroshnichenko (2024) Contexto educativo. <https://www.pexels.com/es-es/foto/sentado-colegio-escuela-estudiantes-5428003/>

Fotografía 14: Yan (2024) actividad en el aula. <https://www.pexels.com/es-es/foto/gente-mujer-arte-mesa-8612990/>

Fotografía 15: WR Heustis (2019) Primera infancia. <https://www.pexels.com/es-es/foto/blanco-y-negro-jugando-nino-infancia-17268035/>

Fotografía 16: addtio APP (2022) La teoría sociocultural de Vygotsky. <https://additioapp.com/la-teoria-sociocultural-de-vygotsky-como-la-aplicamos-en-clase/>

Fotografía 17: Vanessa Loring (2019) arte creativo con manualidades. <https://www.pexels.com/es-es/foto/arte-creativo-mano-escritorio-7869442/>

Fotografía 18: Mikhail Nilov . (2019) Exploración del lenguaje, mediante las imágenes. <https://www.pexels.com/es-es/foto/libros-joven-nino-leyendo-8922325/>

Fotografía 19: RDNE Stock project. (2020) El arte en la educación inicial. <https://www.pexels.com/es-es/foto/hojas-sujetando-papel-arte-8033898/>

Fotografía 20: RDNE Stock project. (2020) Arte creativo. <https://www.pexels.com/es-es/foto/arte-creativo-amigos-nina-8033893/>

Fotografía 21: George Milton. (2018) Docente en podcasts.<https://www.pexels.com/es-es/foto/docente-en-podcasts-8033893/>

Fotografía 22: Yan krukau. (2018) niños jugando. <https://www.pexels.com/es-es/foto/jugando-cuerda-habitacion-alegria-8613170/>

Fotografía 23: Irem. (2020) exploración de pintura <https://www.pexels.com/es-es/foto/pintura-pintando-cuadro-colorido-18748718/>

Fotografía 24: Vlada Karpovich. (2020) pintando un cuadro. <https://www.pexels.com/es-es/foto/pintura-pintando-cuadro-creatividad-7025978/>

Fotografía 25: Liliana Drew. (2020) Niño disfrazado. <https://www.pexels.com/es-es/foto/creatividad-nino-colorante-coloracion-8501612/>

Fotografía 26: Kate Romeo. (2019) Modelado con arcilla o plastilina. <https://www.pexels.com/es-es/foto/foto-de-la-mano-del-nino-jugando-arcilla-2425817/>

Fotografía 27: Birds Colombia. (2016) Terlaque Andino/Gray-breasted Mountain-Toucan/Andigena hypoglauca <https://birdscolumbia.com/2016/03/22/tucan-andino/>

Fotografía 28: Robert Gowan. (2021) Danta Cordillerana- NaturalistaCO hypoglauca). <https://colombia.inaturalist.org/taxa/43354-Tapirus-pinchaque>

Fotografía 29: Barrameda. (2021) Oso de anteojos (Tremarctos ornatus) <https://www.barrameda.com.ar/animales-en-peligro/oso-de-anteojos/>

Fotografía 30: ReservaNatural. (2024) Sendero EL Tejón, Muchos mundos por descubrir <https://reservalaplanada.com/planes/>

Fotografía 31: Valencial. (2023) turismo sostenible en Ricaurte-Nariño <https://www.radionacional.co/cultura/turismo/reserva-natural-la-planada-turismo-sostenible-en-narino-comunidad-awa>

Fotografía 32: Parques Nacionales de Colombia. (2024) Día de la danta <https://www.parquesnacionales.gov.co/danta-2024/>

Fotografía 33: Diario Occidente. (2024) danta-de-montana-tapir-andino <https://m.occidente.co/uncategorized/llamado-por-danta-de-paramo/attachment/danta-de-montana-tapir-andino/>

Fotografía 34: NaturalistaCo. (2024) Oso de Anteojos Tremarctos ornatus <https://colombia.inaturalist.org/taxa/41657-Tremarctos-ornatus>

Fotografía 35: Elaboración Propia. (2024) Infografía Oso de Anteojos Tremarctos ornatus

Fotografía 36: Elaboración Propia. (2024) Infografía Venado cola blanca

Fotografía 37: Animal Bank. (2024) Venados Cola blanca <https://www.animalbank.net/especie/venados/>

Fotografía 38: koval. (2024) Arte y naturaleza <https://www.pexels.com/es-es/foto/la-mano-izquierda-de-la-persona-sosteniendo-una-planta-de-hoja-verde-886521/>

Fotografía 39: Hola. (2021) Manualidades sencillas con hojas secas <https://www.hola.com/padres/20211021305683/manualidades-para-ninos-hojas-otono/>

Fotografía 40: Andrew Burns. (2021) Arte comunitario <https://www.pexels.com/es-es/foto/huellas-de-manos-multicolores-en-la-pared-2084043/>

Fotografía 41: Ksenia Chernaya. (2021) Juego ludico <https://www.pexels.com/es-es/>

Fotografía 42: cottonbro studio (2020) Niños en educación artística <https://www.pexels.com/es-es/foto/gente-mujer-nina-pintura-7898469/>

Fotografía 43: Lingokids (2022) juegos y actividades que fomentan la comunicación <https://lingokids.com/es/blog/posts/10-juegos-y-actividades-que-fomentan-la-comunicacion>

Fotografía 44: Pavel Danilyuk (2022) Importancia del Dibujo en el niño <https://www.pexels.com/es-es/foto/manos-cuaderno-boligrafo-dibujo-8423096/>

Fotografía 45: TU TFG (2022) Estado del arte de TFG <https://tutfgamedida.com/estado-del-arte-de-tfg-que-es-y-ejemplos/>

Fotografía 46: Pixabay (2022) Exploración plástica <https://www.pexels.com/es-es/foto/fotografia-de-cerca-de-conos-de-plastico-amarillo-verde-rojo-y-marron-sobre-una-superficie-revestida-de-blanco-163064/>

Fotografía 47: Nilov (2022) Notas de exploración <https://www.pexels.com/es-es/foto/mano-sujetando-notas-adhesivas-pared-de-cristal-6592364/>

Fotografía 48: Lukas (2022) Juego lúdico en equipo <https://www.pexels.com/es-es/foto/team-building-infantil-en-green-grassland-296301/>

Fotografía 49: Lukas (2022) Juego en la escuela <https://www.pexels.com/es-es/foto/vista-aerea-gente-jugando-colegio-8613319/>

Fotografía 50: Antonius Ferret (2022) Amigas sentadas, juego, diversión <https://www.pexels.com/es-es/foto/amigos-sentado-jugando-divertido-5275357/>

Fotografía 51: Magda Ehlers (2022) juego, animales diversión <https://www.pexels.com/es-es/foto/juguetes-de-plastico-para-animales-1387014/>

Fotografía 52: Artem Podrez (2022) Manualidades artísticas <https://www.pexels.com/es-es/foto/persona-gente-arte-creativo-6941092/>

Fotografía 53: Lany-Jade Mondou (2022) niño explorando colores <https://www.pexels.com/es-es/foto/creativo-creatividad-nino-dibujo-10916897/>

Fotografía 54: cottonbro studio (2022) exploración de técnicas <https://www.pexels.com/es-es/foto/manos-sujetando-actividad-colorante-7898415/>

Fotografía 55: Océano (2023). Libro Eiiii Rueda, Claudia <https://oceanomx/ficha-libro.aspx?id=23082>

Fotografía 56: Elaboración Propia (2023). Imagen boceto de tarjetas para juego

Fotografía 57: Elaboración propia (2023). Talleres en el aula collage

Fotografía 58: Elaboración propia (2023). Talleres en el aula collage

Fotografía 59: Elaboración propia (2023). Talleres en el aula collage

Fotografía 60: Elaboración propia (2023). Talleres en el aula collage

Fotografía 61: Elaboración propia (2023). Talleres en el aula collage

Fotografía 62: Elaboración propia (2023). Talleres en el aula collage

Introducción

“Esta investigación busca diseñar una herramienta lúdica que, inspirada en la fauna endémica de Nariño, fomente en los niños de primer grado el desarrollo del lenguaje artístico, la creatividad y el respeto por su entorno cultural y ambiental.”

El desarrollo del lenguaje artístico en la primera infancia es crucial para fomentar la creatividad, la expresión emocional y el pensamiento crítico en los niños. En este contexto, la escuela primaria juega un papel fundamental al proporcionar herramientas que permitan a los estudiantes explorar y fortalecer estas habilidades. Sin embargo, en un mundo cada vez más digitalizado, donde los niños están expuestos constantemente a dispositivos tecnológicos, el desarrollo de habilidades artísticas y cognitivas a través de métodos tradicionales corre el riesgo de ser desplazado. Esta investigación se propone abordar este desafío mediante la creación de una herramienta lúdica para niños de primer grado, que aproveche el potencial educativo del arte y el juego, inspirándose en la fauna endémica de la región de Nariño.

El objetivo principal es diseñar e implementar un recurso pedagógico que no solo despierte el interés de los niños por el arte, sino que también refuerce su respeto por el medio ambiente y su cultura local. Basada en una metodología educativa innovadora, propia del programa de diseño gráfico de la Universidad CESMAG, denominada 3i que consta de tres etapas (Indagación, Ideación e Implementación), este proyecto buscó integrar diferentes dimensiones del lenguaje artístico, como el lenguaje corporal, la dramatización y la creación de esculturas con materiales reciclados, contribuyendo a un aprendizaje integral. El proyecto está dirigida a docentes de la Institución Educativa Los Libertadores de Consacá, y se espera que fortalezca el desarrollo cognitivo y artístico de los estudiantes, ayudándoles a explorar su entorno de una manera lúdica y creativa para su desarrollo de aprendizaje.



Fotografía 01: Yan Krukau. (2024). Juego de pinturas en mesa <https://www.pexels.com/es-es/foto/gente-escribiendo-pintura-8613062/>

1

Capítulo

Contextualización

- 1.Necesidad u oportunidad identificada
- 2.Macro y el micro - contexto
- 3.Descripción del problema de investigación
- 4.Formulación del problema
- 5.Propósitos del proyecto

Contextualización

Macro contexto:

El departamento de Nariño, ubicado en la región suroccidental de Colombia, se caracteriza por su diversidad cultural, geográfica y biológica. Esta región alberga una amplia variedad de ecosistemas, desde páramos hasta selvas tropicales, que son el hogar de numerosas especies de fauna endémica. Este rico patrimonio natural ofrece oportunidades únicas para desarrollar estrategias educativas innovadoras que conecten a los estudiantes con su entorno y promuevan un aprendizaje más significativo ayudando a los niños a desarrollar un sentido de pertenencia y respeto por su región.

En el contexto educativo, algunas de las escuelas públicas del departamento de Nariño enfrentan desafíos como la falta de recursos y la necesidad de mejorar la calidad educativa con métodos más dinámicos. A pesar de esto, algunas han empezado a usar el entorno natural y cultural de la región para mejorar la enseñanza en los primeros años de educación básica, aprovechando elementos locales para fortalecer habilidades como la lectoescritura, el pensamiento crítico y el lenguaje artístico.



San Juan de Pasto

En la ciudad de San Juan de Pasto, capital del departamento de Nariño, se han impulsado iniciativas para integrar el contexto regional en la educación y fomentar un aprendizaje más contextualizado. Sin embargo, aún falta aprovechar mejor la biodiversidad local en la enseñanza del arte. Las escuelas han mostrado interés en fortalecer la educación artística, reconociendo su importancia para el desarrollo creativo y expresivo de los niños en los primeros grados. Pues el lenguaje y el Arte son herramientas poderosas para el desarrollo integral de los estudiantes, especialmente en los primeros grados, donde los niños están en una etapa crucial de desarrollo creativo y expresivo.

Fotografía 03: Centro ambiental chimayoi (2020), San Juan de Pasto. <https://viajandox.com.co/pasto/centro-ambiental-chimayoy-A2919>






Consacá es un municipio ubicado en el departamento de Nariño, al suroeste de Colombia. Con una población que conserva tradiciones culturales profundas, este municipio es conocido por su riqueza natural y su diversidad de flora y fauna, en particular, especies endémicas que representan un valor ecológico significativo para la región.

Micro Contexto:

En el municipio de Consacá, Nariño, la situación es similar a la de otras zonas rurales del departamento. Las escuelas, como la Institución Educativa Los Libertadores y su sede Escuela Luis Felipe de la Rosa, se enfrentan a desafíos significativos en términos de recursos y acceso a metodologías pedagógicas innovadoras. En este contexto, el proyecto "Diseño e implementación de una herramienta lúdica para fortalecer el lenguaje artístico en los niños de primer grado de la Institución, mediante la inspiración de la fauna endémica regional como método de aprendizaje" cobra especial relevancia. Puesto que busca aprovechar la rica fauna endémica de Consacá y de Nariño en general como fuente de inspiración para diseñar una herramienta lúdica que estimule el lenguaje artístico en los niños de primer grado.

Al escoger la fauna endémica de Nariño como inspiración para el proyecto, responde a la necesidad de conectar a los niños con su entorno natural. Utilizar la fauna local no solo fomenta la creatividad y el lenguaje artístico, sino que también ayuda a los niños a apreciar y cuidar su entorno, integrando el aprendizaje con la conservación del medio ambiente. Esta conexión con la naturaleza y la cultura local puede hacer que el aprendizaje sea más significativo, fomentando en los estudiantes un sentido de pertenencia y respeto hacia su región.



La Institución Educativa Los Libertadores sede Escuela Luis Felipe de la Rosa

Es una institución comprometida con la formación integral de sus estudiantes, promoviendo valores, conocimientos y habilidades fundamentales para su desarrollo personal y académico. A lo largo de los años, la institución ha demostrado un interés especial por fomentar prácticas pedagógicas innovadoras que potencien el aprendizaje significativo en sus estudiantes, especialmente en los niveles básicos como el primer grado.

Fotografía 04: Elaboración propia (2024). Escuela Luis Felipe de la Rosa

Su escuela cuenta con una población estudiantil diversa, con niños de diferentes contextos socioeconómicos y culturales. Los docentes de primer grado han señalado que, aunque los estudiantes muestran interés por las actividades artísticas, las actuales estrategias pedagógicas no son suficientemente atractivas ni efectivas para estimular la creatividad y el aprendizaje artístico de manera significativa.

Problema

Falta de recursos pedagógicos, Pérdida de interés en la lectoescritura y los lenguajes artísticos, Métodos tradicionales, Limitación en la creatividad y comunicación, Uso excesivo de dispositivos electrónicos

Según algunas Investigaciones: *“el consumo de contenido mediante dispositivos electrónicos antes de los 5 años está asociado con problemas en el desarrollo conductual, social y del lenguaje; aunque es posible que las afectaciones en la atención y sociabilidad sean menos deletéreas si la exposición ocurre después de los 3 años.”* (Sanabria, 2023, pág. 8)

En la Institución Educativa Los Libertadores, sede Luis Felipe de la Rosa de Consacá, Nariño, se ha identificado la falta de herramientas artísticas para el desarrollo del lenguaje artístico entre los niños de primer grado. A pesar de la importancia del arte para el desarrollo integral de los estudiantes, esta área ha sido relegada en el currículo escolar, limitando las oportunidades de los niños para expresar su creatividad, mejorar su capacidad de comunicación y desarrollar habilidades cognitivas y emocionales. El arte es una herramienta clave para que los niños aprendan a interpretar el mundo que los rodea, pero en esta institución, la falta de recursos pedagógicos específicos y métodos innovadores ha afectado negativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje en esta área.

Además, se ha observado que el uso excesivo de dispositivos electrónicos, tanto en el hogar como en la escuela, ha reducido significativamente la participación activa de los niños en actividades creativas y lúdicas. Este fenómeno no solo impacta su desarrollo artístico, sino que también influye negativamente en su desarrollo del lenguaje y en la adquisición de hábitos de lectura. La exposición temprana y prolongada a las pantallas ha desplazado actividades como el juego y la interacción social, que son fundamentales para el desarrollo emocional y cognitivo en los primeros años de vida.

De esta manera se identificó que algunos de los niños en la etapa de primer grado presentan algunas dificultades en cuanto al desarrollo de aprendizaje, como por ejemplo: dificultades para realizar ciertas tareas, falta de interacción social en la comunicación entre sus compañeros y docentes, dificultad en la lectoescritura y el reconocimiento de algunas letras.

Por lo tanto, La combinación de una enseñanza tradicional y limitada en el área artística, junto con el creciente uso de la tecnología, ha creado un ambiente donde los niños no desarrollan plenamente sus habilidades creativas ni una conexión significativa con su entorno natural y cultural. Esto ha llevado a una desconexión de los estudiantes con su fauna y su identidad regional, privándolos de una apreciación más profunda por su propio entorno, que es clave para promover valores de respeto y conservación ambiental.

En este contexto, se hace necesario diseñar e implementar una herramienta lúdica innovadora que, basada en la fauna endémica de la región, permita a los niños de primer grado desarrollar su lenguaje artístico de una manera atractiva, conectada con su entorno natural y cultural. Este enfoque buscó fomentar la creatividad y la expresión artística, sino también promover un sentido de pertenencia hacia su entorno, alentando a los estudiantes a apreciar y cuidar la fauna local, lo que contribuirá a una mayor conciencia ambiental.

El uso de una herramienta lúdica permitió superar las barreras tradicionales en la enseñanza del arte y captar la atención de los estudiantes mediante un aprendizaje dinámico y contextualizado. Además, integra la educación artística con otras áreas del conocimiento, mejorando las habilidades motrices, emocionales y cognitivas de los niños, al tiempo que se contrarrestan los efectos negativos del uso excesivo de la tecnología. Este tipo de intervención educativa podría ser clave para desarrollar una enseñanza más completa, que atienda las necesidades creativas y cognitivas de los estudiantes, promoviendo un desarrollo integral que los prepare mejor para el futuro.

Formulación del problema

¿ *Cómo puede una herramienta lúdica inspirada en la fauna endémica regional contribuir al fortalecimiento del lenguaje artístico en los niños de primer grado de la Institución Educativa Los Libertadores de Consaca Nariño?*

Justificación

¿por qué es importante llevar a cabo el proyecto y cuál es su relevancia en un contexto determinado?

El desarrollo del lenguaje artístico en la educación primaria es crucial para fomentar la creatividad, la expresión personal y el pensamiento crítico en los niños. A pesar de su relevancia, esta área ha sido descuidada en muchas instituciones educativas, ya que se limitan a no prestar la suficiente atención a esta área, limitando así las oportunidades de los estudiantes para desarrollar plenamente sus habilidades artísticas y su apreciación cultural. Incluyendo la Institución Educativa Los Libertadores de Consacá, Nariño. Ante esta situación, surge la necesidad de desarrollar una herramienta lúdica que conecte el arte con el entorno natural, utilizando la fauna regional como medio para hacer el aprendizaje más significativo y relevante para los estudiantes.

De esta manera, se ha identificado dentro de la institución una falta de recursos y métodos que integren técnicas artísticas en el currículo de primer grado. Por esta razón, la presente investigación se centra en el estudio de los lenguajes artísticos a través de una herramienta lúdica que fortalezca estos procesos de aprendizaje, conectando a los niños con su entorno natural mediante el juego lúdico. Esto no solo impulsa la creatividad, sino que también promueve el respeto por el entorno y la conservación ambiental.



Fotografía 07: Anna Shvets(2024). Estudiante en el aula <https://www.pexels.com/es-es/foto/nina-ninos-actividad-estudiantes-11286111/>

Conectar a los estudiantes con la naturaleza hace que su aprendizaje sea más significativo, cultivando un sentido de pertenencia y respeto por su región. El arte, además, es una forma valiosa de expresión que apoya su desarrollo cognitivo, creativo y emocional en la infancia. No debemos olvidar la importancia de las áreas artísticas en la educación integral, ya que enriquecen y complementan materias como Ciencias Naturales, Sociales, Lengua Castellana y Educación Física.

Fortalecer el lenguaje artístico desde una edad temprana no solo mejora la comunicación, sino que también ayuda a desarrollar habilidades motoras y de coordinación. Por eso, nuestro proyecto propone crear una herramienta educativa diferente, llena de elementos lúdicos inspirados en la fauna endémica de la región. Esta propuesta enriquecerá la experiencia de aprendizaje, reforzando el sentido de pertenencia de los estudiantes y asegurando un proceso educativo dinámico y atractivo que estimule su participación.

Cabe destacar que esta herramienta podría implementarse en otras instituciones educativas de la región y adaptarse a diferentes niveles y contextos culturales, contribuyendo a largo plazo a una educación más inclusiva y equilibrada, donde el arte tenga un papel destacado en el desarrollo integral de los niños. En resumen, este proyecto buscó cerrar la brecha existente en la enseñanza artística de la escuela, promoviendo un aprendizaje significativo y contextualizado que inspire los estudiantes a través de su cultura y entorno natural. Esta herramienta, permitió que los estudiantes no solo fortalezcan su lenguaje artístico, sino que también desarrollen un mayor respeto y amor por la naturaleza, algo fundamental en el contexto ambiental actual.

Asimismo, sustentamos la necesidad de esta intervención a partir de observaciones, entrevistas, investigaciones documentales, fotografías, talleres experimentales y datos que indican un enfoque limitado hacia la educación artística en la primera infancia, lo que deja de lado una parte fundamental de su desarrollo. Esta participación buscó abordar esa necesidad, proporcionando a los niños una forma de explorar su creatividad a través del juego, el arte y la conexión con su entorno.



Fotografía 08: Yan Krukau (2024) Estudiantes en el aula. <https://www.pexels.com/es-es/foto/mujer-colegio-escuela-divertido-8612983/>

Propósitos de la investigación

Diseñar e implementar una herramienta lúdica que fortalezca el lenguaje artístico en los niños de primer grado de la Institución Educativa Los Libertadores de Consacá, Nariño, inspirada en la fauna endémica regional como método de aprendizaje.

1. **Identificar** las necesidades en el desarrollo del lenguaje artístico en el currículo de primer grado de la Institución Educativa Los Libertadores, sede Luis Felipe de La Rosa.
2. **Estructurar** una herramienta lúdica que integre elementos de la fauna endémica regional, con el objetivo de fortalecer la creatividad y los lenguajes artísticos en los niños.
3. **Implementar** la herramienta lúdica en un grupo de estudiantes de primer grado y evaluar su impacto en el desarrollo del lenguaje artístico y su apreciación por el entorno natural
4. **Fomentar** el respeto y el sentido de pertenencia de los estudiantes hacia su entorno natural a través de actividades artísticas inspiradas en la fauna regional.
5. **Evaluar** el efecto de la herramienta lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, generando recomendaciones para su replicación en otras instituciones educativas de la región

Población y Muestra

Se trabajo con la población infantil, por lo cual en dicha planificación comunitaria participaron diversos actores de la comunidad como: Instituciones educativas, escuelas públicas de la ciudad, y sectores rurales del Municipio de Consaca Nariño, tomando como muestra a estudiantes del grado primero de primaria, los cuales son estudiantes que hacen parte de un estrato socioeconómico medio y bajo.

La selección de estos actores se baso en el análisis para el apoyo de una herramienta lúdica que fortalezcan los lenguajes artísticos en la primera infancia y reforzar la capacidad de perdurabilidad en su estudio académico.





Sustento Teórico

Psicología:

- Primera infancia
- Etapas Cognitivas
- Crecimiento y desarrollo de niño
- Importancia de la conexión emocional

Pedagogía:

- Fundamentación Teórica
- Teorías del Aprendizaje Lúdico
- Teoría y método de enseñanza:
- David Ausubel, Vygotsky, Piaget
- Enfoques pedagógicos del arte

Etapas del desarrollo del lenguaje:

- Etapas del desarrollo del lenguaje
- Pensamiento y lenguaje
- El arte en la educación inicial
- Lenguajes Artísticos (Dimensiones)
- Lenguajes artísticos en la Educación ambiental y el arte

Contexto local y fauna endémica como fuente de inspiración:

- Importancia de la fauna local
- Fauna endémica de Nariño y su Taxonomía

Herramientas y Técnicas para el desarrollo artístico en el niño

- Uso de herramientas lúdicas en la educación
- Materiales y técnicas artísticas apropiadas para la edad
- Impacto de las Herramientas Lúdicas en el Desarrollo del Lenguaje
- Estudios Previos y Proyectos Similares

Estado del arte

Fotografía 07: Anastasia Shuraeva (2024). Estudiante en el aula. <https://www.pexels.com/es-es/foto/nina-colegio-escuela-en-pie-8466776/>

Psicología:

Primera Infancia

Ciencia que estudia el comportamiento humano de las personas, a través de una serie de análisis en procesos psíquicos, permitiendo al individuo tomar conciencia sobre de sí misma y de su entorno social, la psicología toma las conductas y acontecimientos del paciente, los estudia a partir de algunas herramientas que en algunos casos utilizan el sistema de genograma, que consiste en realizar una representación gráfica, sobre la información básica de al menos 3 generaciones.

Incluye información sobre su estructura, los datos demográficos de los miembros y las relaciones que mantienen entre ellos. De esta forma, proporciona a "golpe de vista" una gran cantidad de información, lo que permite no sólo conocer a la familia, sino realizar hipótesis acerca de la relación entre el problema y el contexto familiar, la evolución del problema a lo largo del tiempo, su relación con el ciclo vital de la familia, etc. (Compañ, 2012). A partir de estos procesos elabora algunas hipótesis para explicar detalladamente el comportamiento e incluso en algunos casos predecir situaciones a futuro, por lo tanto, la psicología ayuda a centrar a las personas, a solucionar problemas que no logran solucionar por si mismos para aprender a convivir con la sociedad que los rodea y mejorar la calidad de vida de los pacientes.

Crecimiento y desarrollo

El niño desde que nace, entra a un proceso de desarrollo en el que empieza a identificar su núcleo familiar y el apego a sus padres, a partir de esto va desarrollando diferentes capacidades, fortalece su motricidad en cuanto a las partes de su cuerpo, la maduración de las funciones de su

cerebro como el conducto auditivo, el olfato, la vista, entre otros, por lo tanto, a medida que va creciendo refleja ciertas características en la función de sus habilidades, actitudes y pensamientos.

Etapas cognitivas

Jean Piaget

Piaget fue uno de los pioneros que indago acerca de la epistemología genética y quien dividió el desarrollo cognitivo en cuatro grandes etapas: Etapa sensorio motora, etapa preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales, cada una de ellas representa un cambio esencial en el niño, por esta razón se escogió la etapa del niño práctico para el proceso de la investigación ya que son niños de las edades de 6 a 11 años, donde comienzan a experimentar nuevos logros, sus pensamientos son mucho más lógicos y resuelven problemas más sistemáticamente. A media que los infantes pasan por cada etapa aprenden sobre sus capacidades y esto les permite organizar sus conocimientos.



Fotografía 11: Hanna Auramenka (2024) Juego lógico en madera. <https://www.pexels.com/es-es/foto/una-persona-con-juguetes-de-madera-8652617/>

Operaciones concretas (6 a 11) años

Para el desarrollo de la investigación se tomó la etapa de operaciones concretas, donde se denomina el niño práctico, el cual juega un papel importante en cuanto a la habilidad de emplear operaciones mentales y lógicas para emplear situaciones que hacen parte de su entorno ambiental y social, resuelve sus problemas de manera eficiente logrando varios avances en cuanto a su desarrollo cognitivo en cuanto a su pensamiento, su flexibilidad y sus estímulos. De esta manera existen tres tipos de operaciones mentales en las que los infantes interpretan el mundo: seriación, clasificación y conservación.

En primer lugar, se encuentra la seriación donde el niño de acuerdo a sus pensamientos lógicos, tiene la capacidad de ordenar de mayor a menor cualquier tipo de objeto, ya sea por medio de palos de diferentes tamaños, vasos o algunas piedras de la más grande a la más pequeña. Según la teoría de Piaget se distinguen tres tipos de contenidos básicos, la clasificación simple, múltiple y la inclusión de clases, en la primera consiste en agrupar una serie objetos, en la segunda clasificar los elementos en dos dimensiones y en la última por diferentes tipos de clases y subclases es decir plantas y árboles, de este modo los infantes aun no logran clasificar teniendo en cuenta las semejanzas del objeto, de esta modo los niños emplean elementos en función de una simple función, es decir las pinturas rojas con las rojas, los verdes con los verdes, secuencialmente colores o figuras idénticas



Etapas cognitivas en el desarrollo del niño

HABILIDADES PARA LA VIDA

Jean Piaget identificó, en 1952, cuatro etapas del desarrollo cognitivo; es decir, del proceso mediante el cual el ser humano va adquiriendo conocimiento a través del aprendizaje y la experiencia. Estos procesos lo preparan para recibir, seleccionar, almacenar y recuperar la información que requiere para relacionarse con el mundo.



Etapa sensoriomotora

Va desde el nacimiento hasta aproximadamente los 2 años. Los niños aprenden a través de sus sentidos y la manipulación de objetos. La primera parte del cuerpo en volverse sensible es la boca.



Etapa preoperacional

Va de los 2 a los 7 años de edad. Se desarrollan la memoria y la imaginación. Los niños son capaces de comprender las cosas simbólicamente y las ideas del pasado y del futuro.



Etapa operativa concreta

Tiene lugar de los 7 a los 11 años, cuando los niños se vuelven más conscientes de los eventos externos, así como de los sentimientos distintos a los suyos. Se vuelven menos egocéntricos y comienzan a comprender que no todas las personas comparten sus pensamientos, creencias o sentimientos.



Etapa operativa formal

Ocurre de los 11 años en adelante. Los niños son capaces de usar la lógica para resolver problemas, ver el mundo que los rodea y planificar el futuro.



CreerConCiencia

Dirección Académica • Dirección de Medios DGDC, UNAM • Texto: Rosalba Namihira • Diseño: Jareni Ayala • Imágenes: Shutterstock.com





De acuerdo al color y la forma para llegar a un orden específico, a su vez se encuentra el termino de conservación la cual es la función que caracteriza a la etapa concreta, por lo tanto consiste en entender que un objeto permanece igual a pesar de sus cambios superficiales de su forma o aspecto físico de los objetos.

De este modo durante esta etapa los niños realizan operaciones mentales sobre objetos y eventos concretos, como clasificar, seriar, ordenar, comparar y coordinar, también son capaces de comprender la conservación, que es la idea de que la cantidad o la forma de una sustancia no cambia a pesar de que su apariencia física pueda cambiar. Además, los infantes pueden entender la reversibilidad que es la capacidad de comprender que una acción se puede revertir o deshacer, adquiriendo un mayor nivel de pensamiento lógico y la capacidad de razonar objetos concretos, de esta manera les permite comprender mejor el mundo que les rodea y resolver problemas de manera efectiva.

Fotografía 10: Mizuno k (2024) Juego de fichas
<https://www.pexels.com/es-es/foto/jugando-casa-hogar-nino-12788399/>

Importancia de la Conexión Emocional con la fauna local:

Los niños tienen una capacidad natural para formar lazos emocionales con seres vivos, y esta capacidad puede ser aprovechada para enseñarles sobre la importancia de la conservación, cuando los más pequeños conocen y aprenden sobre la fauna local, como el venado, el terlaque, la danta, el oso de anteojos, entre otros, este proceso de identificación no solo les permite comprender mejor el papel de cada especie en el ecosistema, sino que también despierta en ellos un sentido de responsabilidad y cuidado hacia su medio ambiente. Cuando se habla de las emociones de los niños y la relación con el medio ambiente su conexión con la naturaleza puede ser importante.

Así mismo, porque la crisis climática no es culpa de los niños y, sin embargo, son los que más la están sufriendo. Una encuesta realizada por las Naciones Unidas lo deja claro: el 73% de los jóvenes del mundo asegura haber experimentado ya alguno de los efectos del cambio climático (Naturaliza, 2020). De hecho, investigaciones han demostrado que «Desde 1990, cientos de estudios y encuestas han demostrado que los jóvenes están más concienciados por el clima. Y es que, para muchos, el cambio climático se ha vuelto parte de su vida» (Naturaliza, 2020)

«la educación ambiental tiene que entrar transversalmente en todas las materias de la sociedad». Incluso en lo relacionado con la salud mental.

Finalmente, es necesario destacar que (Joe Hinds, 2020) psicólogo de la Universidad de Greenwich, subraya; el papel que la naturaleza tiene a la hora de trabajar distintos trastornos psicológicos. Esto es la ecoterapia o terapia verde, un conjunto de técnicas terapéuticas que sostiene que formamos parte de una red viva y que nuestra psicología forma parte del medioambiente.

Pedagogía

Fundamentación teórica: *Teorías del Aprendizaje Lúdico*

La Teoría del Aprendizaje Significativa de David Ausubel, 2016 quien dentro de su profesión se educó como psicólogo y pedagogo, recalca cómo las personas realizan y edifican nuevos conocimientos a partir de lo que ya saben, es decir, de sus conocimientos anticipados. Según Torres (2016), la Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel afirma que es importante conectar nuevos conceptos con ideas y conocimientos que ya existen en la estructura cognitiva del alumno, haciendo que el aprendizaje sea más efectivo. Dentro de sus principales conceptos se encuentran los siguientes:

1. Aprendizaje Significativo:

La enseñanza es significativa cuando los estudiantes pueden relacionar lógicamente la nueva información con sus conocimientos anteriores. De esta manera, consiguen la habilidad de comprender y memorizar la información, conectándola con lo que ya saben. Los conceptos que ya tienen en su mente sirven como base para el nuevo conocimiento.

*“El aprendizaje será más profundo y duradero si los educadores logran conectar el contenido nuevo con estos anclajes.”
(bechallenge, 2016, pág. 22)*

2. Aplicación en el Aula:

Los educadores, practicantes, estudiantes universitarios, deben identificar los conocimientos previos, actitudes y comportamientos de los alumnos antes de introducir nuevos conceptos de aprendizajes. Es fundamental desarrollar actividades, talleres experimentales, talleres de dibujo, que permitan relacionar el contenido nuevo con las experiencias previas de los alumnos.

En conclusión, para aprender de manera efectiva, es fundamental construir conocimientos a partir de la lectura. El papel del maestro es clave, ya que ayuda a los estudiantes a integrar la información nueva con lo que ya saben. Este enfoque destaca la importancia de personalizar el aprendizaje, considerando el contexto y las capacidades cognitivas de cada niño para lograr un aprendizaje significativo y eficiente.



Fotografía 11: Tima Miroshnichenko (2020) Contexto educativo. <https://www.pexels.com/es-es/foto/sentado-colegio-escuela-estudiante-5428003/>

Teoría y método de enseñanza

Constructivismo, aprendizaje objetivos, metodología, evaluación.

El constructivismo es una corriente educativa, que se encuentra enlazada con la teoría del conocimiento a través de metodología y herramientas que permiten a las personas construir sus propios conocimientos para resolver sus necesidades, es decir que este concepto se aplica en el aprendizaje encaminado hacia la acción.

A su vez, cuando se combina el constructivismo con la educación, el mayor problema suele ser comprender la metodología de enseñanza y las herramientas que aplica el docente, cuando los estudiantes aprenden a su propio ritmo, normalmente significa que el profesor no interviene en el proceso, simplemente brindan información y permiten que los estudiantes utilicen el material proporcionado para sacar sus propias conclusiones y realizar la actividad de manera activa, así mismo se enfocaran en la práctica ideal para garantizar su aprendizaje. Algunos profesores llaman a esto construcción de conocimiento. Por lo tanto, este enfoque propone que en el marco del intercambio exista interacción entre ambos, el profesor y el alumno, haciendo que se produzca una educación activa y práctica, la integración se puede lograr, validar y proporcionar un aprendizaje significativo a los estudiantes. Además, el constructivismo sustenta la práctica educativa porque existe una relación necesaria entre metodología y educación, de esta manera el método de selección de profesores depende del concepto mismo de aprendizaje.

“El problema más actual del constructivismo y su aplicación en la formación de otras personas, plantea que: como teoría y método de enseñanza, postula una interacción entre el docente y el estudiante y además de ello, requiere la definición de aspectos complementarios tales como los objetivos, los contenidos, los recursos necesarios y la evaluación”.

(Granja, 2015, pág. 95)



Fotografía 12: Yari (2024) actividad en el aula. <https://www.pexels.com/es-es/foto/gente-mujer-arte-mesa-8612990/>

según la teoría el autor menciona que: entre los conocimientos del docente y los del estudiante, entran en discusión, oposición y diálogo, para llevar a una síntesis productiva y significativa: el aprendizaje en ambos participantes: docente y estudiantes, debido a sus condiciones biológicas, psicológicas, sociales, económicas, culturales, incluso políticas e históricas. (Granja, 2015, pág. 97)

De esta manera en el aprendizaje de las personas, incluyen todas las capacidades y destrezas humanas y todas las áreas de sus características. Además, puede entenderse como “el proceso mediante el cual una persona adquiere habilidades o prácticas motoras e intelectuales”(Piaget, 1952, pág. 19)

Por lo tanto, para hablar de un aprendizaje es importante que exista un cambio apreciable en las personas, es importante que el cambio se produzca a medida que las personas desarrollan nuevas habilidades para adaptarse mejor a un espacio educativo, por tanto, estos cambios deben ser duraderos. De esta manera se obtiene el resultado esperado, porque si se pierde, con el tiempo la evolución es simplemente imposible y no habrá aprendizaje.

A lo largo de los años, diferentes autores han propuesto diferentes teorías enfocadas al aprendizaje, de las cuales se mencionarán las siguientes:

La teoría cognitiva de Piaget.

Piaget fue uno de los pioneros que indagó acerca de la epistemología genética y quien dividió el desarrollo cognitivo en cuatro grandes etapas: Etapa sensorio motora, etapa preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales, cada una de ellas representa un cambio esencial en el niño, cada etapa cumple una función importante desde que él bebe nace, se la considera como el niño activo, siendo una representación del infante donde adquiere ciertas capacidades sensoriales y motoras, permitiendo que desarrolle su capacidad física adecuadamente.

A medida que los infantes pasan por cada etapa aprenden sobre sus capacidades y esto les permite organizar sus conocimientos, por lo tanto, el desarrollo cognitivo no consiste solo en construir nuevos esquemas sino en diferenciar y reorganizar los ya existentes.



Fotografía 13: WR Heustis (2019) Primera infancia.
<https://www.pexels.com/es-es/foto/blanco-y-negro-jugando-nino-infancia-17268035/>

El aprendizaje social de Vygotsky:

(Vygotsky, 1930). Afirma que el aprendizaje es el resultado de la función entre el individuo y el entorno. Cada persona desarrolla un sentido claro de pertenencia, como, por ejemplo, su personalidad, su entorno, su familia, aprende a la utilización del uso de símbolos que contribuyen al desarrollo de un pensamiento cada vez más complejo en la sociedad a la que pertenece. Por esta razón, Los niños desarrollan paulatinamente el aprendizaje a través de la interacción social: aprenden nuevas formas y habilidades que se sumergen en los procesos lógicos de la vida y las rutinas cotidianas. Desde una perspectiva constructivista, el aprendizaje es un proceso

que abarca tanto el desarrollo de habilidades cognitivas como emocionales, y que conduce a un cierto grado de madurez. Este proceso implica la asimilación y adaptación de la información que el sujeto percibe. Para facilitar un aprendizaje activo y práctico, es esencial que dicha información sea significativa. Las tres teorías presentadas subrayan distintos aspectos del proceso de aprendizaje y desarrollo humano, ofreciendo una visión integral sobre cómo las personas adquieren conocimientos y habilidades. El constructivismo, en particular, pone énfasis en la interacción entre profesor y alumno durante el proceso de aprendizaje.

Fotografía 14: addtio APP (2022) La teoría sociocultural de Vygotsky. <https://additioapp.com/la-teoria-sociocultural-de-vygotsky-como-la-aplicamos-en-clase/>



En conjunto, estas teorías resaltan la importancia de un enfoque educativo integral, donde la interacción social, el desarrollo cognitivo y la incorporación de nuevas ideas propicien un aprendizaje profundo y constante. Al identificar y aplicar estos principios, los docentes pueden crear entornos de aprendizaje más eficaces, adaptados a las necesidades individuales de los estudiantes y que fomenten tanto su crecimiento personal como académico.

Enfoques pedagógicos del arte

Enfoques y teorías relacionadas con la enseñanza del arte en la educación infantil, como las teoría de Rudolf Arnheim sobre el pensamiento visual

1.El lenguaje visual en la educación actual

Durante muchos años en la educación tradicional de las instituciones, los docentes siempre han empleado metodologías de aprendizaje sobre talleres de escritura para luego aplicarlo a sus cuaderno, o tablero a partir de lo que escucharon y casi siempre replicar el uso de las palabras escritas, a su vez estas acciones se las realiza a diario, quizás para algunos alumnos no sea tan beneficioso, por eso resulta la iniciativa de incorporar las imágenes, dibujos o gráficos para captar de manera eficiente las actividades, de esta manera el alumno analiza cada parte del esquema y le va dando un significado a las cosas.

“La mente conecta el conocimiento que aprende con esa imagen que dibujamos y lo recuerda con mayor facilidad. Además, no solamente nos aseguramos de que lo recuerda mejor, sino de que lo ha extrapolado a su día a día, el aspecto que más nos asegura su comprensión.”

(Rojas Morales, 2017, pág. 480)

Según Arnheim (1986), el pensamiento visual (VT) es un proceso que trata de plasmar ideas en un mapa mental o en un dibujo, empleando elementos relacionados entre sí. Este autor esboza los beneficios de la visión a la hora de aprender información. Según su obra, el lenguaje no llega a todos los límites, es decir, existen determinados aspectos que no se pueden transmitir verbalmente, por lo que con el alumnado es necesario trabajar otros sentidos.

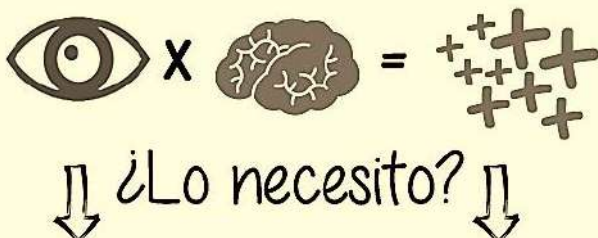


Figura 2. Proceso interno del Pensamiento Visual

Fuente: Díaz, A. (2015)

Fotografía 15: Ron Lach (2024) aula de clase. <https://www.pexels.com/es-es/foto/sentado-colegio-escuela-en-pie-10643463/>

LAS CUATRO FASES DEL PENSAMIENTO VISUAL
<p>Visual Mapping (Mirar) Consiste en que el alumnado explore y busque toda la información relevante que consideremos para poder abordar el problema o la temática propuesta.</p>
<p>Visual Explore (Ver) Consiste en que los/as niños/as discriminen y seleccionen los datos más interesantes de la información que tienen. En esta fase es necesario establecer la diferencia entre la cantidad y la calidad, comenzando por filtrar la información mediante una serie de criterios establecidos.</p>
<p>Visual Building (Imaginar) Consiste en que transforme las palabras en imágenes. Dependiendo de la naturaleza de la información que tiene, tendrá que imaginar nuestros propios dibujos y plasmarlos en el papel.</p>
<p>Visual Testing (Mostrar) Consiste en que el alumnado comunique de forma sencilla y clara. Para ello, se pueden emplear técnicas como la del Story Board, de esta manera ayudará a que el lector siga una secuencia y pueda comprender lo que quiere expresar.</p>

Figura 3. Las cuatro fases del pensamiento visual de (Morales, 2017, pág.481.)

En definitiva, se trata de una herramienta que consiste en representar ideas mediante dibujos realizando conexiones entre sí, con el propósito de comprenderlas mejor, establecer objetivos, identificar problemas, encontrar soluciones, simular procesos y lograr nuevas ideas. De esta manera, al observar una idea mediante los ojos y no sólo con la mente, el alumnado incrementa su capacidad de comprensión y síntesis, además de hacer más sencilla la exposición de ideas cuando las palabras son insuficientes, dando lugar a procesos en los que se comparten diálogos, acción, diseño y pensamiento (Gutiérrez, 2013).

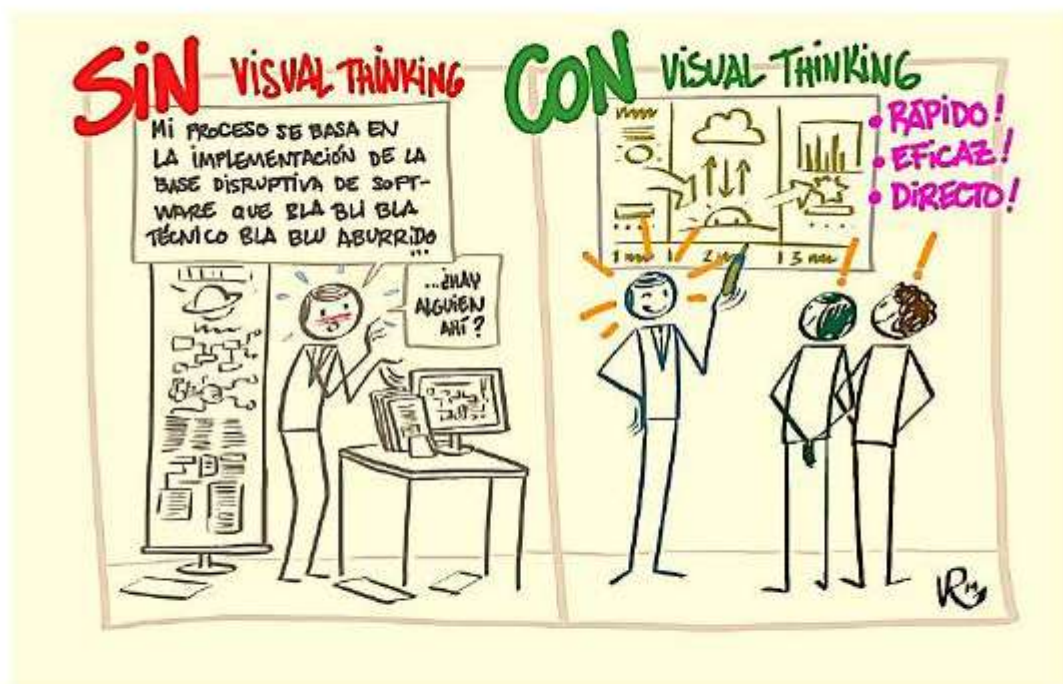


Figura 4. Comparación entre la enseñanza con Visual Thinking y sin Visual Thinking
Fuente: Gutiérrez, L. (2013)

Dentro de la imagen se puede observar claramente la herramienta visual con la que se representan las actividades, como por ejemplo representar los textos por medio de imágenes, comunicar el diálogo con los estudiantes de forma amigable y eficiente, organizar la parte visual de los gráficos para que los estudiantes puedan comprender mejor los temas de interés, así las clases serían mucho más llamativas e informativas, aportando a conocimiento de valor y aprendizaje dentro del aula.

“Su objetivo principal es lograr una mejor comprensión de aquello que intentamos transmitir por medio de una imagen. En definitiva, identificar la relación entre idea-dibujo de una manera rápida y fácil.”
 (Rojas Morales, 2017, pág. 482)

Metodología aplicada

Para el desarrollo de la metodología es importante el trabajo colaborativo, es decir en grupos de trabajo y de esta manera conocer las personalidades de cada persona y aportar desde su conocimiento la actividad planteada por el docente, por lo tanto, este método permite que la solución sea eficiente y trabajen juntos por un mismo objetivo, que permita solucionar los problemas encontrados.

Práctica en el aula

Esta metodología permite ser trabajada en cualquier nivel educativo como: básica primaria, educación infantil y bachillerato, para el cumplimiento de la presente metodología con los más pequeños, se podría incluir, crayones, lápices de colores, pinturas entre otras para realizar soluciones efectivas dentro del aula y así buscar la creatividad, realizar mapas mentales, organizar actividades, aprender sobre valores y cultura por medio de lo visual como el dibujo y las imágenes.



Fotografía 16: Vanessa Loring (2019) arte creativo con manualidades. <https://www.pexels.com/es-es/foto/arte-creativo-mano-escritorio-7869442/>

Aprendizaje basado en el juego

El Aprendizaje que es Basado en el Juego es una estrategia pedagógica que emplea el juego como el medio principal para facilitar el aprendizaje. Esta metodología parte del principio de que los juegos pueden ser herramientas educativas efectivas, ya que invitan a los estudiantes a participar en actividades que son tanto entretenidas como desafiantes, permitiéndoles, al mismo tiempo, desarrollar conocimientos, habilidades y competencias. Además de ser una fuente de diversión, los juegos representan un recurso educativo excelente para los niños, ya que les ayudan a resolver problemas.

El juego es el enfoque principal para la enseñanza y el aprendizaje en estas intervenciones educativas. Además de mejorar el proceso de aprendizaje, estas actividades ayudan a los niños a desarrollar sus habilidades emocionales, cognitivas y sociales.

Tipos de juego

- Juegos de mesa: Rompecabezas, juegos de cartas educativos, y juegos de estrategia.
- Actividades al aire libre: Juegos de roles, juegos de construcción con bloques, y actividades físicas.
- Juegos digitales: Videojuegos educativos y aplicaciones interactivas.
- Actividades artísticas: Manualidades, música y movimiento, y teatro.



Fotografía 45: Lukas (2022) Juego en la escuela <https://www.pexels.com/es-es/foto/vista-aerea-gente-jugando-colegio-8613319/>

Características:

- 1.Promueven el aprendizaje activo: Los niños participan de manera activa en su propio proceso de aprendizaje.
- 2.Estimulan la creatividad: Fomentan la imaginación y la creatividad a través del juego.
- 3.Fomentan la colaboración y el trabajo en equipo: Muchas actividades lúdicas requieren que los niños trabajen juntos.
- 4.Adaptabilidad: Se pueden ajustar a diferentes estilos de aprendizaje y niveles de desarrollo personal y emocional.
- 5.Motivación: Son altamente motivadoras y mantienen el interés de los niños.
- 6.Desarrollo de habilidades sociales: Ayudan a los niños a desarrollar habilidades de comunicación y cooperación.

Beneficios cognitivos:

- 1.Desarrollo de la creatividad y la imaginación.
- 2.Mejora de la memoria y la atención.
- 3.Fomento del pensamiento crítico y la resolución de problemas.
- 4.Desarrollo de habilidades matemáticas y lingüísticas.



Fotografía 45: Antonius Perret (2022) Amigos sentados, juego, <https://www.pexels.com/es-es/foto/amigos-sentados-juego-divertido-575357/>

Beneficios sociales

1. Fomento de la colaboración y el trabajo en equipo dentro de la escuela.
2. Desarrollo de habilidades sociales y de comunicación.
3. Mejora de la empatía y la comprensión hacia los demás.
4. Creación de un ambiente de confianza y respeto.

Aportes educativos:

1. Aprendizaje significativo y duradero.
2. Desarrollo de habilidades transversales pensamiento crítico, resolución de problemas.
3. Fomento de la curiosidad y el interés por aprender diversión en la ludica.
4. Preparación para enfrentar desafíos y retos.

Importancia en la educación primaria:

1. Establece una base sólida para el aprendizaje futuro.
2. Fomenta el desarrollo integral del estudiante.
3. Ayuda a crear un ambiente de aprendizaje divertido y interactivo.
4. Prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos de la vida.

Etapas del desarrollo del lenguaje:

“El desarrollo del lenguaje en los niños se suele dividir en 5 etapas distintas” (Teachfloor, 2024).

Etapas prelingüística

1.

Comprende desde la edad temprana del bebe, hasta su primero año de vida en el que se producen muchos cambios, en cuanto a los diferentes sonidos que pueden expresar a medida que los padres van estimulando por medio de cuentos, canciones y expresiones, dentro de la segunda etapa que va desde los 6 a los 8 meses, empiezan a identificar ciertas palabras y objetos que manipulan a través de la exploración, aumentando su capacidad de atención con las personas que hacen parte de su entorno.

Etapas Holofrástica

2.

Este periodo suele durar desde el año hasta los 24 meses de vida, dentro de esta etapa los niños empiezan a transmitir sonidos por medio de holofrases, que quiere decir la unión de varias palabras adultas en un solo signo de valor comunicativo, ya que dependerá del contexto familiar donde se encuentre él bebe y la estimulación de lenguaje que influyeron los padres en cada etapa de enseñanza.

Etapas de combinación

3.

En esta etapa de combinación, los niños tienen aproximadamente dos años de edad, el infante es curioso y empieza a distinguir y señalar distintos objetos que le llaman la atención y adquieren información a mayor velocidad

Etapas avanzada

4.

En esta etapa los niños pronuncian y se expresan mejor, comprendiendo frases que se adaptan a su vocabulario, es una etapa donde los infantes son curiosos y quieren aprender más sobre las cosas u objetos nuevos que tienen en sus hogares, haciendo demasiadas preguntas a sus padres.

Etapa alfabética

- 5.** El niño aprende que la estructura de las palabras escritas, se basa en una modificación alfabética, la cual asigna un símbolo (grafema) a cada uno de los sonidos que constituyen una palabra (fonemas). “El reconocimiento de las palabras se realizará mediante claves fonológicas en la medida en que el niño sea capaz de descubrir y manipular la estructura fónica contenida en el ordenamiento de las letras que las componen” (Santos, 2021, pág. 24).

La importancia del desarrollo del lenguaje en el niño

El lenguaje nos acerca a la comprensión del mundo, por esta razón es un proceso vital en la vida de las personas, ya que del mismo dependen otras áreas, como el compartir con otras personas en lo social, emocional y cognitivo, el lenguaje es el medio por donde se contribuyen aportes de expresar ideas, mediante la inteligencia, de esta manera es fundamental que los padres estimulen a los niños desde pequeños, mediante actividades como leer un cuento, cantar, jugar, para que cuando lleguen a la etapa escolar, no presenten dificultades para expresarse o desarrollar actividades con sus compañeros.

Ser amado es una parte esencial del desarrollo saludable de los niños. En la relación entre padres e hijos se establecen emociones que fomentan la necesidad de ser amados. Lo cual es típico que en la relación entre padres e hijos se establezcan los cimientos afectivos que fomentan la necesidad de sentir amor e incluso repercuten en las primeras relaciones amorosas de los hijos en la edad adulta.

Lenguaje y aprendizaje escolar

El lenguaje es uno de los principios fundamentales que los individuos adquieren, y diversos autores lo consideran la principal fuente de comunicación. A través del lenguaje, las personas desarrollan habilidades mentales, lo que les permite pensar, razonar lógicamente y adquirir conocimientos mediante el aprendizaje y la experiencia.

“El lenguaje influye en el desarrollo incluso más que el contenido del conocimiento”. (Cisternas Casabonne, 2014, pág. 9)

Pensamiento y lenguaje

La importancia del tema a investigar muestra la importancia alcanzada por la teoría sociohistórica de Vygotsky, siendo una información fundamental para las propuestas y herramientas metodológicas constructivistas y pedagógicas. Al mismo tiempo, comprender las relaciones lingüísticas en contextos históricos específicos involucrados en la comprensión del lenguaje como una herramienta que permite pensar al individuo como una función superior generadora de acciones y práctica.

Relación en el origen del pensamiento y el lenguaje

Durante la etapa escolar, en educación primaria se produce un importante contacto social que contribuye al desarrollo integral de los medios y recursos comunicativos, esto se debe principalmente al complejo y recurrente contacto social al cual el niño se ve influido especialmente. Este enfoque nos ofrece una valiosa aportación en relación con el pensamiento y lenguaje. Examina los orígenes genéticos de ambos procesos, y argumenta que la relación entre ellos no es estática, sino que cambia conforme se desarrollan.

Lenguaje Exterior, interior y habla autodirigida
Al entender el proceso del habla interna del niño se convirtió en algo complejo por parte del autor (Vygotsky, 1930). De manera que para el surgió un debate entre las teorías de Watson y Jean Piaget, ya que carecían de objetividad y se mostraban difusas, según Vygotsky:

*“la base de que las ideas expresadas por Watson, en relación al paso del habla externa a la interna, carecían de objetividad y se mostraban difusas, Vygotsky rechaza la idea de que el punto intermedio entre el habla externa y la interna sea el susurro o la disminución paulatina de la expresión hablada.”
(Cisternas Casabonne, 2014, pág. 6)*



Fotografía 17 Mikhail Nilov. (2019) Exploración del lenguaje mediante las imágenes. <https://www.pexels.com/es-es/foto/libro-juven-nino-leyendo-8922325/>

“En su obra *Pensamiento y Lenguaje*, Vygotsky argumenta que no existe justificación válida para asumir que el desarrollo del lenguaje interno ocurra simplemente a través de una disminución gradual en el volumen del habla externa. Sostiene que el lenguaje interno y el pensamiento están profundamente interconectados, y que su evolución está influenciada por diversos factores sociales y cognitivos a lo largo del desarrollo infantil” (Vygotsky, 1934). A partir de estas ideas, se observa que tanto en las teorías de Piaget como en las de Vygotsky, el habla egocéntrica ocupa un lugar importante. Este tipo de habla, que suele manifestarse alrededor de los cuatro años de edad, se considera fundamental en el desarrollo del niño, ya que marca el inicio de una mayor complejidad en la comprensión social. Mediante sus interacciones cotidianas y la observación del comportamiento de quienes lo rodean, el niño comienza a interpretar y a internalizar estas conductas, lo cual facilita el desarrollo de sus habilidades cognitivas y sociales. En los estudios referentes al desarrollo, encontramos que, entre los 5 y 7 años, el lenguaje de los niños se vuelve similar tanto en la construcción sintáctica como en el uso de conjunciones, preposiciones y artículos, al de los adultos.

Las diferencias entre estos dos autores, se observan claramente en su interpretación del habla egocéntrica. Piaget, J. (1923) la considera como un proceso transitorio que disminuye con el desarrollo cognitivo, mientras que Vygotsky la interpreta como un medio esencial de planificación y regulación del comportamiento, especialmente en la infancia temprana, Vygotsky, L. S. (1934). Esta forma de habla cumple una función interna que permite al niño organizar y dirigir sus propias acciones, manifestándose como un componente central en su modelo de desarrollo cognitivo aumentando en la complejidad de las tareas a realizar supone el aumento del habla egocéntrica.

Cisternas Casabonne, Carlos y Droguett, Zarahí (2014).

“Con el desarrollo durante la etapa de primer grado la función simbólica, se utiliza para representaciones mentales a las que se asocia un significado, el lenguaje comienza a adquirir una importancia de gran relevancia.”

(Cisternas Casabonne, 2014, pág. 6)

“Lo anterior viene a demostrar que el discurso autodirigido posee, a diferencia de lo que pensaba Piaget, una utilidad en el desarrollo intelectual del niño, que es la función del pensamiento práctico.”

(Cisternas Casabonne, 2014, pág. 7)

El arte en la educación inicial

El arte es una forma de expresión que ayuda a los niños a comunicar pensamientos, emociones y experiencias de una manera única y cotidiana dentro de su entorno escolar. Por lo tanto, las personas son creativas por naturaleza, representan, comunican y expresan diferentes lenguajes artísticos en su vida cotidiana, empleando diferentes técnicas como: trazos, ritmos, gestos, movimiento, sentimientos, emociones, su corporalidad asiendo que se involucren en la vida de cada persona, siendo un arte que se comparte de diversas maneras, como verbales, sonoros, plásticos y corporales.

De esta manera en la primera infancia, para el niño es de vital importancia incentivar la exploración y expresión a través de diferentes lenguajes artísticos para descubrir lo que no solo distingue a los individuos, sino que también los conecta con una colectividad. Esto crea numerosas conexiones y lazos de amistad con sí mismo y con los demás, dentro del contexto social, con la cultura y el entorno familiar. Al tener presente el arte se fomenta la creatividad, estética, sentido de pertenencia, de esta manera es importante no forzar el aprendizaje de niño, es decir que lo haga de manera equilibrada, sin la necesidad de obtener resultados inmediatos ya que se estaría desdibujando el interés por aprender y podría tener complicaciones más adelante en su vida adulta.

Fotografía 18: RDNE Stock project. (2020) El arte en la educación inicial. <https://www.pexels.com/es-es/foto/hojas-sujetando-papel-arte-8033898/>



Los lenguajes artísticos

Es importante ayudar al niño a descubrir el mundo y explorar los diversos lenguajes artísticos, mediante técnicas que fortalezcan los procesos de aprendizaje, despertando en el infante la creatividad y sus posibilidades de despertar su sensibilidad, descubrir sus gustos y crear criterios estéticos para transmitir su propia visión del mundo. De manera que, reconocer la complejidad de los lenguajes artísticos, permite capacitarlos de un sentido mayor en la educación inicial, ya que no se trata de enseñar disciplinas, sino de permitir que las niñas y los niños exploren y expresen sus ideas a través de diferentes lenguajes. Es una oportunidad para descubrir cómo se representa la vida a través de diferentes materiales, ritmos, historias, técnicas corporales, representaciones de personajes dentro del aula, ya que hoy en día los docentes se enfocan en seguir un plan de estudios tradicional en la lectura y quizás están descuidando el potencial que tiene cada niño por medio de la expresión personal y creativa para resolver cualquier actividad por medio de la parte visual y al mismo tiempo que se potencien sus habilidades creativas, su sentido estético y se construyen como seres creativos.

Los Lenguajes artísticos son una forma divertida de comunicación

El arte está presente en todas las edades, se puede trabajar desde cualquier disciplina de forma transversal y así expresar ideas, emociones y conceptos utilizando la expresión creativa, corporal, musical, visual y literaria, el lenguaje artístico puede ser indagado y desarrollado de manera creativa y significativa.



Fotografía 19: Yan (2024) actividad en el aula. <https://www.pexels.com/es-es/foto/gente-mujer-arte-mesa-8612990/>

Los lenguajes artísticos están presentes en la vida diaria de todas las personas, en especial en las niñas y los niños de primera infancia, son algunas de las formas en que crean, expresan, comunican y representan su realidad por medio del dibujo y la exploración creativa de cada individuo. Los lenguajes artísticos, hacen referencia principalmente en el documento al juego lúdico, la expresión corporal, visual y plástica.

(Gardner, como se citó en Mora & Vindas, 2002, p. 136). Agrega que una habilidad de las niñas y niños con mayor desarrollo en esta inteligencia, es la sensibilidad hacia los sonidos, ritmo y significado de las palabras, así como hacia las diferentes funciones del lenguaje, su teoría de las inteligencias múltiples, el arte es una forma de inteligencia que permite a los niños, expresar su comprensión del mundo de una manera diferente y única.

Dimensiones del Lenguaje Artístico:

1. Lenguaje Visual:

Uso de imágenes, colores, forma y texturas para comunicar.

2. Lenguaje Auditivo:

Uso de sonidos, ritmos y melodías.

Lenguaje Kinestésico:

Uso del cuerpo y el movimiento.

1. Lenguaje visual:

El lenguaje visual es importante en el proceso de aprendizaje en los niños, ya que permite comunicar todo aquello relacionado con las imágenes, dibujos, gráficos, colores texturas entre otras, es un método que puede ser aplicado por el docente y los padres, permitiéndole al niño procesar la información de forma significativa y fácil de entender, así mismo las personas que practican este estilo de aprendizaje obtienen mejores resultados con los estudiantes, ya que les permite contar historias por medio de videos, haciendo que los mensajes sean mas comprensibles y memorables.



Fotografía 20: Elaboración propia (2024). Mural Consaca Nariño



2.El lenguaje auditivo:

Es todo aquella información admitida a través de la audición, es un método de aprendizaje donde los infantes recuerdan información de manera mas eficiente cuando es representada por medio de relatos de cuentos, podcasts, discursos, canciones entre otras, es un estilo que beneficia la capacidad de interpretar el tono, los ritmos, imaginar los lugares, es lo que puede lograr un resultado de satisfacción en las personas y niños, fortaleciendo su imaginación y memoria dentro del mismo relato escuchando, resaltando las emociones para facilitar una conexión profunda entre el emisor y el receptor.



Fotografía 21: George Milton. (2018) Docente en podcasts. <https://www.pexels.com/es-es/foto/mujer-ordenador-portatil-cuaderno-internet-6953929/>

3.El lenguaje Kinestésico:

Este tipo de lenguaje involucra la parte corporal del movimiento del cuerpo como: rotar, doblarse, estirarse, saltar y girar, es la interacción física con el entorno, este estilo de aprendizaje es característico de actividades al aire libre, tareas que requieran el uso de sus manos o puedan mover las partes de su cuerpo libremente, este lenguaje les permite explorar de diferentes maneras creativas, ya sean físicas o manuales, además es un medio poderoso para la expresión emocional, permitiendo comunicar lo que siente a través de sus acciones en el juego lúdico.



Fotografía 22: Yan krukau. (2018) niños jugando. <https://www.pexels.com/es-es/foto/jugando-cuerda-habitacion-alegria-8613170/>

Waldorf y los lenguajes artísticos

“En la teoría Waldorf, el trabajo con el arte (pintura, escultura, dibujo, música, dramatización, modelado, recitación, etc) está presente en todas las edades y se puede trabajar desde cualquier disciplina”. (Raquel.V, 2017, pág. 13)

Cuando se trabaja la educación artística con los niños, es importante tener en cuenta que el estudiante conozca los materiales con lo que realizara las actividades contempladas por los docentes, para que el niño despierte interés y curiosidad de explorar el nuevo elemento con sus propias manos, encontrando deseo, sorpresa, decepción o curiosidad y así empezar a crear con el material su propia creatividad. Por lo tanto, el trabajo que realice el estudiante para llegar a un resultado final, tiene que ser indagado, creado y perfeccionado, ya que en algunas ocasiones el resultado puede generar frustración, sin embargo, este proceso es importante para que mejore sus capacidades en cuanto a la paciencia, delicadeza y progreso en su conocimiento.

“La educación artística es una forma de desarrollar el potencial para la comunicación con los demás y para que afloren sentimientos y pensamientos” (Raquel.V, 2017, pág. 14)

Al mismo tiempo, el arte está alejado de la rutina y, a diferencia de otras actividades, la educación artística atrae a los niños para que reciban experiencias internas muy profundas, fomentando un sentido de pertenencia único y que permita al niño contribuir a un desarrollo activo. Por el contrario, en algunos casos los adultos también tienen un papel fundamental en la práctica con el niño, casos contrarios al principio general, no revelan las emociones del niño, Suprimen las actividades artísticas que adquieren los niños para quizás olvidar estas situaciones.

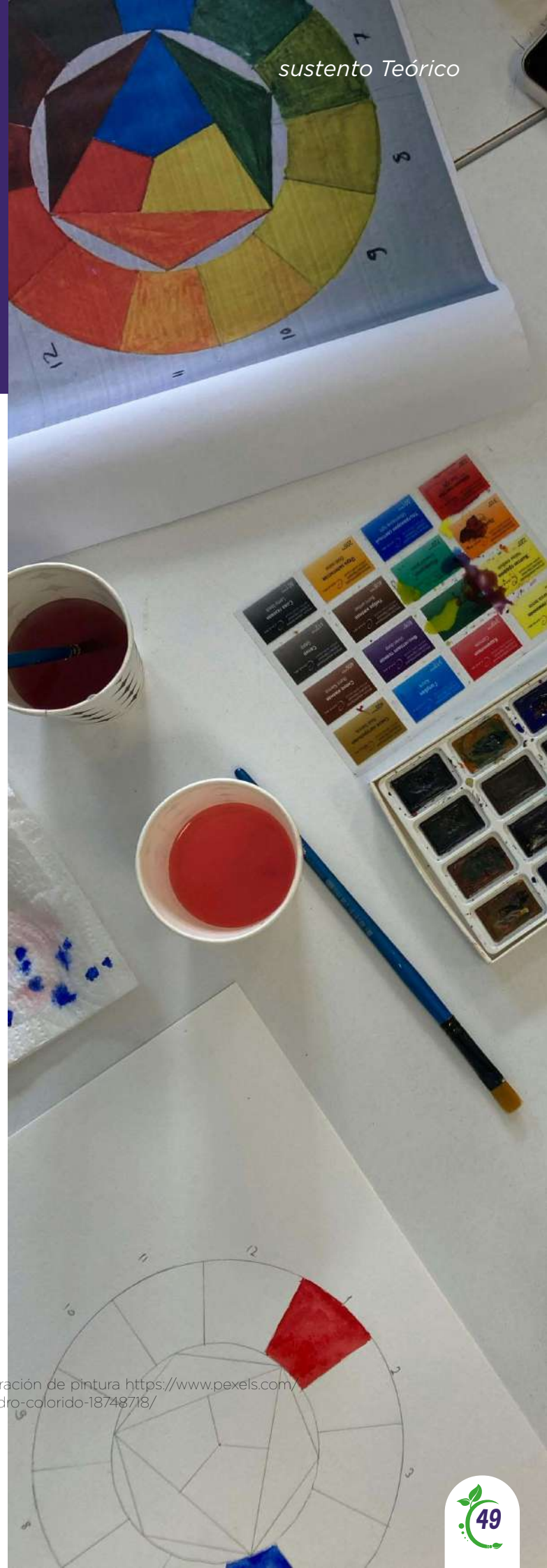
Según el autor menciona que: "Para evitar tal situación descrita, es fundamental saber cómo aprenden los alumnos y de que conocimientos parten para poder ayudarles a construir un aprendizaje significativo. El cual debe apoyarse en metodologías cooperativas que fomenten y empleen la creatividad".

Raquel.V, 2017, pág. 14)

Según Arraque (2009), la Pedagogía Waldorf, es importante para el desarrollo del infante, ya que permite a los niños aprender pautas y nociones para fortalecer el lado más artístico y curioso del alumno, ya que cada día se motiva por aprender algo diferente, por lo tanto, el objetivo de los docentes es enseñar a que los niños utilicen variedad de colores, combinarlos y resaltarlos para después llegar un análisis de satisfacción creando curiosidad por conocer el resultado final.

El objetivo de los maestros es enseñar a que los niños utilicen variedad de colores en hoja de cuaderno completa para lograr tener espacio y realizar la combinación de pinturas resaltando una encima de otra para después analizarlos. Calgren (1989) afirma: "Aprender a llenar ordenadamente y a aprovechar la hoja, así como prestar atención a lo que los colores requieren, y no a lo que uno siente en ese momento, eso es la verdadera terapia. (p.132).

Fotografía 23: Irem. (2020) exploración de pintura <https://www.pexels.com/es-es/foto/pintura-pintando-cuadro-colorido-18748718/>



Por otro lado, los trabajos manuales y de artesanía son de vital importancia para el desarrollo de los niños, porque dichas actividades manuales se trabajan para que ellos tengan la posibilidad de estar preparados en posible situaciones que se encuentren en su vida diaria, por lo tanto el grado de dificultad será mayor a medida que vayan trabajando el tipo de actividad o labor a realizar según en el grado escolar que los estudiantes se encuentren, porque aunque el material con el que trabajen sea con dificultad, lo importante es que el niño aprenda y sea constante en su labor.

A su vez también se trabaja con la representación dramática con el teatro, los niños interpretan la obra de diferentes maneras, el nivel de dificultad depende del año escolar en el que se encuentren, ya que cada grado está ligado a un plan de estudios que los docentes deben cumplir. Sin embargo, la realidad es que en muchos casos se les exige demasiado y los estudiantes no están preparados para desempeñar sus roles, lo que les hace odiar la actividad.

Por ello, es importante seguir el ritmo de cada niño porque cada persona tiene un aprendizaje y conocimiento diferente y toda actividad que requiera aprender debe ser de su total interés y le nazca el deseo de aprender para participar de la actividad, de esta manera el escenario es consigue despertar a los niños la creatividad, los gestos, el movimiento con el cuerpo y explorar las palabras que no conocía y así estimular conocimiento mediante la representación dramática. De esta manera, el lenguaje artístico se desarrolla de una manera transversal, aportando gran significado, la voluntad del niño, es decir, el espacio creado para que el niño pueda realizar y deshace acciones a través de un juego divertido.

(Según Christopher Clouder y Martyn Rawson, 1988, p . 17)

” al contar historias ordenamos el mundo para nosotros y para los demás. Nuestra conciencia es una corriente de narración con la que nos identificamos. Una historia contada desde el corazón, por muy simple que sea el contenido, siempre tiene más sentido para un niño pequeño, que el cuento más maravilloso contado por una voz sin cuerpo.”

Para desarrollar una comprensión profunda y útil de los diferentes lenguajes artísticos, es necesario entender gradualmente el concepto de tiempo. Este método permite a los estudiantes practicar el pensamiento de improvisación de forma natural y sin confusión. Primero, podemos comenzar estudiando patrones temporales en artes, como la apreciación de cuentos, música, técnicas artísticas, modelado con plastilina, dramatización entre otras. Los niños pueden relacionar el principio, la mitad y el final de una canción o historia, lo que les ayuda a comprender el paso del tiempo en el desarrollo artístico.

A medida que se desarrolla su percepción, se pueden introducir conceptos complejos, como ritmo y duración en la música o secuencias de tiempo en las artes visuales. Por ejemplo, en pinturas y películas, el tiempo se representa a través de una narración visual atractiva a la vista del infante, donde los cambios en la iluminación, los movimientos de los personajes y los cambios de escenario son importantes para contar la historia.

Finalmente, el tiempo puede verse desde una perspectiva más formal examinando cómo diferentes culturas y períodos. Este método multidimensional no solo enriquece la comprensión artística de los estudiantes, sino que también les permite apreciar la diversidad cultural y las múltiples formas en que el tiempo influye en la creación artística.



Fotografía 25: Liliana Drew. (2020) Niño disfrazado. <https://www.pexels.com/es-es/foto/creatividad-nino-colorante-coloracion-8501612/>



Fotografía 25: Kate Romeo. (2019) Modelado con arcilla o plastilina. <https://www.pexels.com/es-es/foto/foto-de-la-mano-del-nino-jugando-arcilla-2425817/>



Fotografía 24: Vlada Karpovich. (2020) pintando un cuadro. <https://www.pexels.com/es-es/foto/pintura-pintando-cuadro-creatividad-7025978/>

A continuación, a través de la presente tabla se reflejarán los aspectos que tienen relación con los lenguajes artísticos y los cuales están fragmentados por las tres siguientes áreas:

Tabla 1

Aspectos importantes en el lenguaje artístico (Walford, 2017, p. 19)

<p>CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL</p>	<p>Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen. utilización de los sentidos; identificación y expresión de sentimientos, control progresivo de estos y aceptación de las posibilidades y limitaciones propias.</p> <p>Bloque 2. Juego y movimiento. Control postural: El cuerpo y el movimiento, progresivo control del tono, equilibrio y respiración; exploración y valoración de las posibilidades y limitaciones perceptivas, motrices y expresivas; nociones básicas de orientación y coordinación de movimientos y comprensión y aceptación de reglas para jugar.</p> <p>Bloque 3. La actividad y la vida cotidiana. Normas que regulan la vida cotidiana; planificación secuenciada de la acción para resolver tareas; aceptación de las propias posibilidades y limitaciones en la realización de las mismas</p>
<p>CONOCIMIENTO DEL ENTORNO.</p>	<p>Bloque 1: Elementos, relaciones y medida: Interés por la exploración de objetos del entorno y actitud de respeto y cuidado hacia objetos propios y ajenos; interés por la clasificación de elementos y por explorar sus cualidades y grados; exploración de algunos cuerpos geométricos elementales.</p> <p>Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza. Identificación de seres vivos y materia inerte; valoración de su importancia para la vida; observación de fenómenos del medio natural (lluvia, viento, día, noche y disfrute al realizar actividades en contacto con la naturaleza.</p> <p>Bloque 3. Cultura y vida en sociedad. Familia-escuela como primeros grupos de pertenencia y toma de conciencia sobre su necesidad.</p>
<p>BLOQUE 3. CULTURA Y VIDA EN SOCIEDAD. FAMILIA-ESCUELA COMO PERTENENCIA Y TOMA DE CONCIENCIA SOBRE SU NECESIDAD.</p>	<p>Bloque 1. Lenguaje verbal. Escuchar, hablar y conversar: Utilización de la lengua oral para relatar, expresar ideas y sentimientos; acercamiento a la literatura a través de cuentos, relatos, leyendas, poesías, rimas o adivinanzas; dramatización de textos literarios e interés por compartir interpretaciones y sensaciones.</p> <p>Bloque 3. Lenguaje artístico. Experimentación y descubrimiento del lenguaje plástico (línea, forma, color, textura, espacio); expresión y comunicación a través del dibujo y producciones plásticas; utilización de los sonidos para la interpretación y la creación musical; y participación activa y disfrute en la interpretación de canciones, juegos musicales y danzas.</p> <p>Bloque 4. Lenguaje corporal. Descubrimiento y experimentación de gestos y movimientos como medio de comunicación; utilización del propio cuerpo con relación al espacio y al tiempo y representación espontánea de personajes, hechos y situaciones en juegos simbólicos.</p> <p>(Walford, 2017, p. 19)</p>

Lenguajes artísticos en la Educación ambiental y el arte:

En primer lugar, es importante señalar lo que dijo la bióloga, (Lara Moriana, 2023) un punto clave de la educación ambiental es que expone la relación que existe entre el medio natural y los sistemas sociales. Es más que un proceso educativo, es la base para que futuras generaciones creen un estilo de vida más sensibilizado hacia el medio ambiente, en el cual deben participar los miembros de la sociedad para mejorar la relación entre la humanidad y el medio en el que vive.

Así mismo, la educación ambiental desempeña un papel fundamental en la promoción de prácticas sostenibles, la generación de conciencia ambiental y la formación de ciudadanos comprometidos con el medio ambiente. Desde la implementación de estrategias en las instituciones educativas hasta el desarrollo de iniciativas a nivel comunitario, la educación ambiental contribuye a construir un futuro más sostenible (Andes, 2023)

¿cómo el arte puede ser un vehículo para educar a los niños sobre la conservación del medio ambiente y la biodiversidad?

El arte tiene un enorme potencial para enseñar a los niños sobre la conservación del medio ambiente y la biodiversidad de una forma creativa y atractiva. Integrar el arte en la educación ambiental no solo hace que los conceptos sean más accesibles para los más pequeños, sino que también les permite expresar sus ideas y sentimientos sobre la naturaleza de una manera visual y tangible. A través del arte, los niños pueden conectar de una forma más profunda con su entorno, desarrollando un respeto y aprecio por nuestro planeta que perdurará toda la vida.



Algunas de las actividades Propuestas fueron:

1. Pintura y Dibujo:

Los niños crearon pinturas en acuarelas y dibujos de animales locales como la danta de montaña, el oso de anteojos y el zorro y otros. Esto no solo mejoro sus habilidades de dibujo, sino que también les enseña sobre la fauna de su región.

2. Escultura con plastilina:

Crearon paisajes de Nariño usando materiales como la plastilina, enseñando a los niños sobre el habitat de algunos animales y creatividad.

3. Teatro y Dramatización:

Se realizó Representación de cuento sobre los animales locales, fomentando la expresión oral y corporal utilizando disfraces inspirado en los animales como la danta y el oso de anteojos.

4. El arte comunitario:

Dentro del proyecto se realizaron de camisas con ilustraciones hechas por los niños, acompañadas de mensajes sobre la conservación y cuidado del medio ambiente

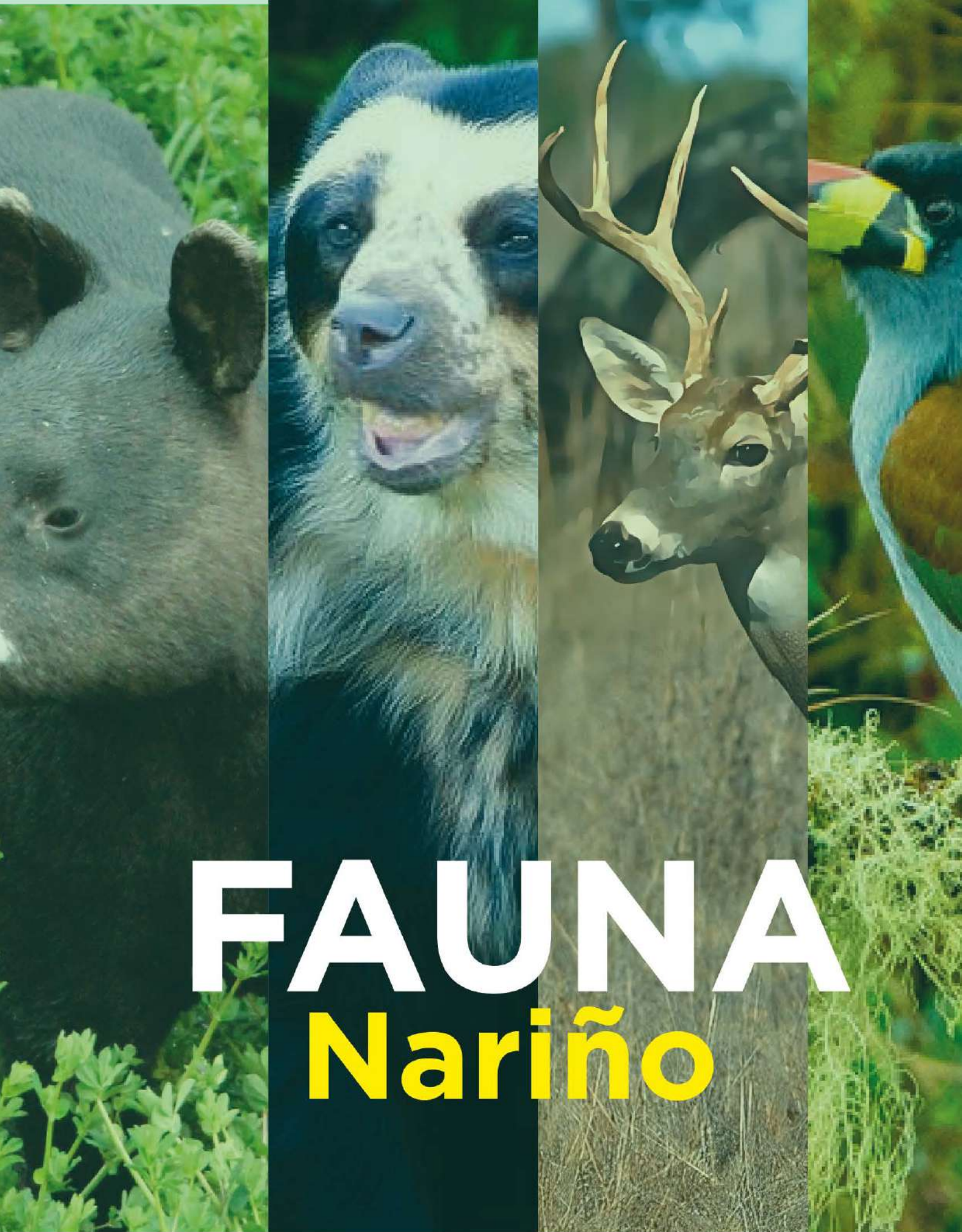


Fotografía 36: Hola. (2021) Manualidades sencillas con hojas secas <https://www.hola.com/padres/20211021305683/manualidades-para-ninos-hojas-otono/>



Fotografía 37: Andrew Burns. (2021) Arte comunitario <https://www.pexels.com/es-es/foto/1185147-de-manos-multicolores-en-la-pared-2084013/>

A sí mismo lo explica, El papel del arte en la educación ambiental. A través del arte, se pueden explorar temas como la pérdida de biodiversidad, el cambio climático, la contaminación y la relación entre la sociedad y la naturaleza. Al hacerlo, se fomenta una comprensión más profunda de los desafíos ambientales y se generan nuevas perspectivas sobre posibles soluciones. La Acción y cambio: también puede ser un catalizador para la acción. A través de proyectos artísticos colaborativos, los estudiantes pueden generar conciencia y promover cambios positivos en sus comunidades. (Tuk, 2023)



FAUNA

Nariño

contexto local y fauna endémica
como fuente de inspiración

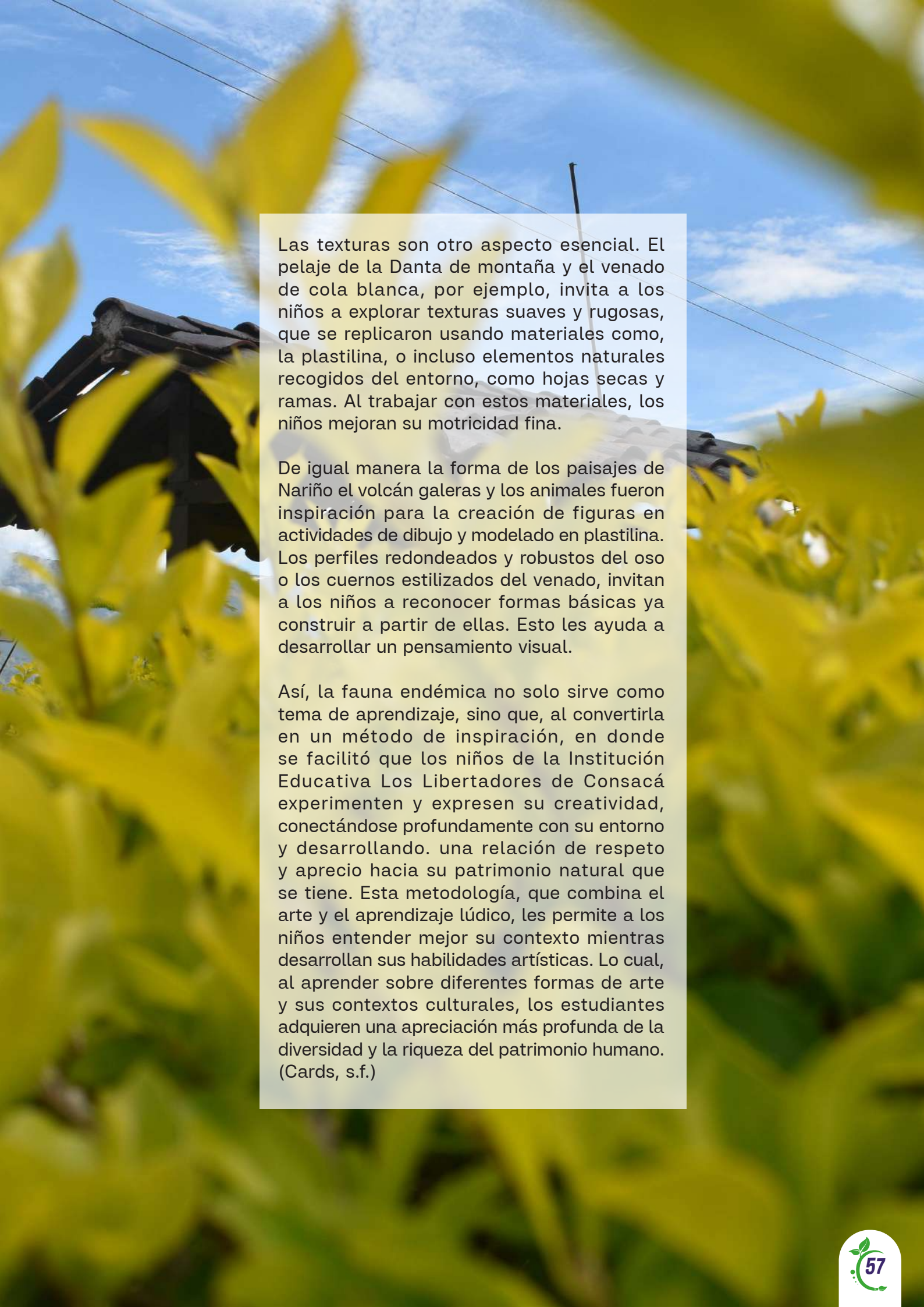


contexto local y fauna endémica como fuente de inspiración

Imaginemos una herramienta lúdica diseñada para inspirar a los niños de primer grado, utilizando la rica fauna endémica de la región como medio para fortalecer su lenguaje artístico. Esto implica que; con esta herramienta, arte y naturaleza se combinan, creando un viaje al descubrimiento que conecta a los niños con su entorno y les permite desarrollar sus habilidades creativas. El departamento de Nariño, es un lugar lleno de biodiversidad, especialmente en localidades como Consacá, el páramo y las montañas son hogar de especies únicas. Este entorno es perfecto para que los niños no solo exploren su creatividad, sino que también se conecten profundamente con la naturaleza que los rodea. Al descubrir y representar a estos animales locales en su arte, los niños pueden aprender sobre su identidad cultural y desarrollar un sentido de pertenencia a su entorno.

La implementación de esta herramienta se basa en la idea de que el aprendizaje significativo surge cuando los estudiantes pueden relacionar a nuevos conocimientos con su entorno. En este contexto, el municipio, posee de una biodiversidad única, la cual es ideal para aplicar en esta propuesta. La fauna endémica, con especies como el oso de anteojos y el venado de cola blanca, y otros animales, ofrecen un material didáctico atractivo que permite a los niños desarrollar competencias en el lenguaje y la artística.

Al desarrollarse este proyecto, se ha llegado a la necesidad de fomentar el respeto por el entorno natural desde una edad temprana. A través de actividades lúdicas como la pintura, escultura en plastilina y dramatización de cuentos, los que permite a los niños que vayan explorando y puedan expresar la comprensión al mundo natural que los rodea. Estas actividades contribuyen significativamente al desarrollo integral de los estudiantes, estimulando su creatividad, habilidades motoras finas y capacidades cognitivas y emocionales. Puesto que, Al introducir conceptos como la conservación de los recursos naturales, la reducción de residuos y la protección de la biodiversidad, se sientan las bases para una mentalidad sostenible que perdurará a lo largo de la vida de los niños. (*Experta, s.f.*).



Las texturas son otro aspecto esencial. El pelaje de la Danta de montaña y el venado de cola blanca, por ejemplo, invita a los niños a explorar texturas suaves y rugosas, que se replicaron usando materiales como, la plastilina, o incluso elementos naturales recogidos del entorno, como hojas secas y ramas. Al trabajar con estos materiales, los niños mejoran su motricidad fina.

De igual manera la forma de los paisajes de Nariño el volcán Galeras y los animales fueron inspiración para la creación de figuras en actividades de dibujo y modelado en plastilina. Los perfiles redondeados y robustos del oso o los cuernos estilizados del venado, invitan a los niños a reconocer formas básicas ya construir a partir de ellas. Esto les ayuda a desarrollar un pensamiento visual.

Así, la fauna endémica no solo sirve como tema de aprendizaje, sino que, al convertirla en un método de inspiración, en donde se facilitó que los niños de la Institución Educativa Los Libertadores de Consacá experimenten y expresen su creatividad, conectándose profundamente con su entorno y desarrollando una relación de respeto y aprecio hacia su patrimonio natural que se tiene. Esta metodología, que combina el arte y el aprendizaje lúdico, les permite a los niños entender mejor su contexto mientras desarrollan sus habilidades artísticas. Lo cual, al aprender sobre diferentes formas de arte y sus contextos culturales, los estudiantes adquieren una apreciación más profunda de la diversidad y la riqueza del patrimonio humano. (Cards, s.f.)

Importancia de la Fauna Regional en la Identidad Cultural

Con el deterioro del medio ambiente y la necesidad de promover prácticas más responsables, es fundamental inculcar desde temprana edad valores y acciones que contribuyan a la conservación del entorno. (Experta, s.f.).

En el contexto investigativo ha identificado que la fauna regional en el departamento de Nariño es crucial para fortalecer la identidad cultural de sus comunidades. La rica biodiversidad y los ecosistemas únicos de esta región, incluyendo sus especies endémicas, no solo representan el patrimonio natural, sino que también han moldeado las tradiciones y costumbres locales. Este profundo vínculo con la naturaleza es evidente en cómo los habitantes de Nariño integrando elementos de su fauna en diversas manifestaciones culturales, como cuentos y obras de arte entre otras. Esta relación simbiótica no solo enriquece la identidad cultural, sino que también promueve un sentido de pertenencia y apreciación del entorno natural.

En el contexto colombiano, la fauna endémica permite a las comunidades locales reafirmar su identidad y mantener un vínculo con su patrimonio natural, algo que se ve reforzado por programas de conservación que buscan preservar estas especies emblemáticas. Esto no solo promueve el respeto por el medio ambiente, sino que también actúa como un estímulo cultural para la integración de motivaciones ecológicas y socioculturales en el ámbito educativo y artístico.

Este enfoque es evidente en los esfuerzos de la Gobernación de Nariño, que ha promovido la valoración de la biodiversidad como un componente esencial de la identidad local a través de programas de educación ambiental y conservación. (Nariño, 2016)

Por lo tanto, en Nariño, la fauna regional no solo enriquece el paisaje natural, sino que también juega un papel crucial en la formación de la identidad cultural de una comunidad. En el caso de Nariño, la rica biodiversidad, incluyendo especies como el oso de anteojos y el colibrí, se ha convertido en un símbolo de orgullo y patrimonio cultural. Estos animales no solo son parte del ecosistema, sino que también forman parte de las historias, mitos y tradiciones locales, fortaleciendo el sentido de pertenencia y conexión con la tierra. (Humboldt, 2021)



Fotografía 26: Birds Colombia: (2016). Tetaque Andino/Gray-breasted Mountain Toucan / Andigena hypoleuca. <https://birds.colombia.com/2016/05/22/tucah-andino/>

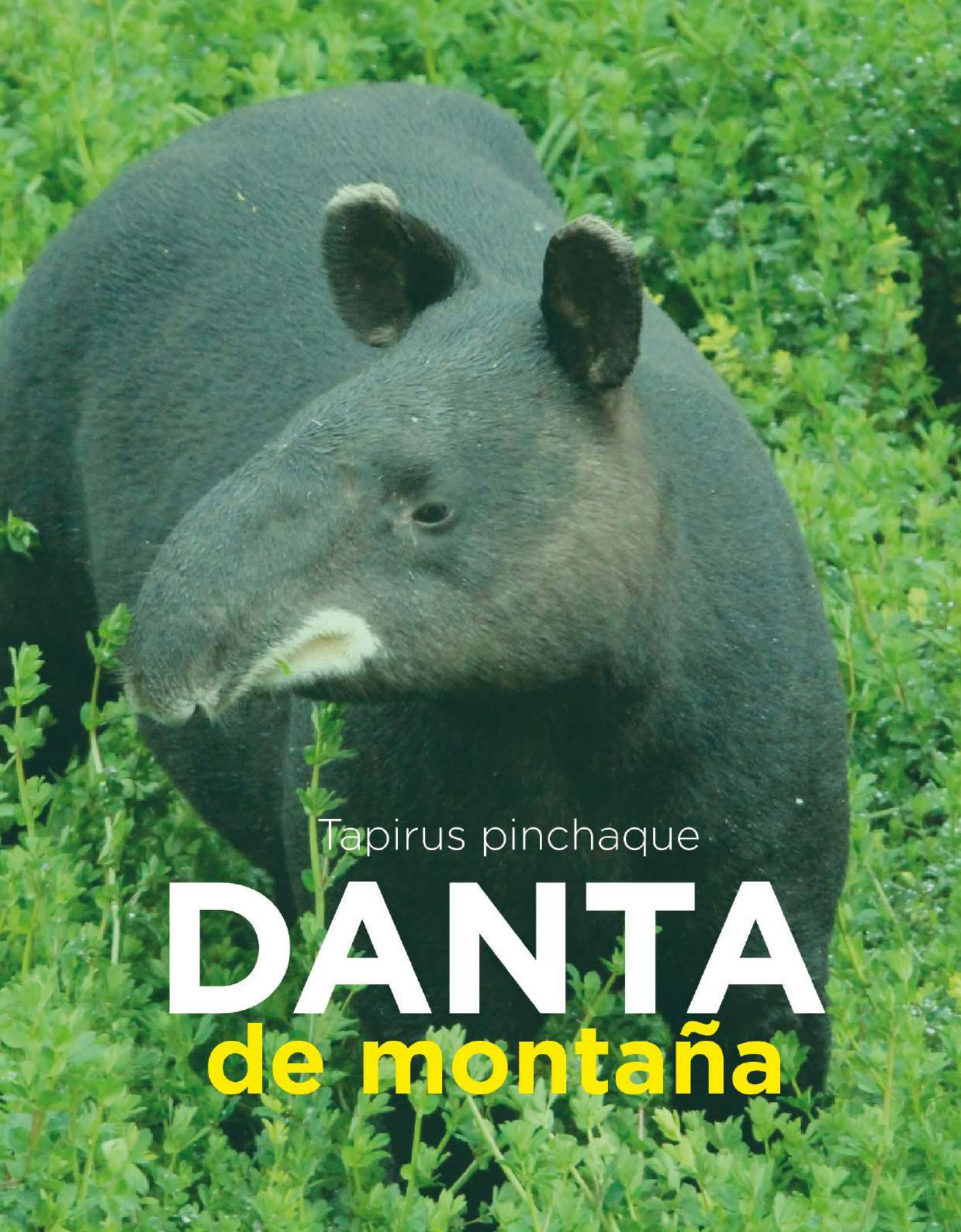
¿La fauna regional puede servir como un tema que permita sensibilizar a los niños sobre la importancia de cuidar su entorno?

Fauna Endémica de Nariño:

Es importante entender que, al incorporar la biodiversidad local, en la educación, no solo se enriquece el conocimiento académico, sino que también se cultiva una generación de personas comprometidas y emocionalmente conectadas con su entorno natural.

Un aspecto clave que se quiere resaltar en este proyecto es la importancia de incluir la educación ambiental desde la infancia. Este enfoque permite que los niños desarrollen desde pequeños una conciencia ecológica y una conexión profunda con la naturaleza. En este proyecto investigativo, nos hemos centrado en destacar algunas especies de gran relevancia para ilustrar este punto: Principalmente, En el santuario de fauna y flora Galeras se encuentran 25 especies de mamíferos. Entre las especies más representativas se encuentran: Venado Común (*Mazama temama*), (*Mazama rufina*) priorizadas como VOC del AP; Chucur (*Mustela frenata*) reportada en Sector Laguna de Telpis. *Lycalopex culpeus* (Lobo de páramo) se encuentra en la categoría de amenaza vulnerable (Parques Nacionales Naturales de Colombia, s.f.)

Como también; los Líderes y lideresas awá son los protectores y guardianes de un área protegida comunitaria y civil de 3200 hectáreas en Ricaurte, Nariño, al sur de Colombia. La Reserva Natural La Planada cuenta con la presencia de pumas, osos de anteojos, tucanes de montaña y, además, es uno de los sitios con mayor concentración de orquídeas en el mundo. (Mongabay, 2023)



Tapirus pinchaque

DANTA

de montaña

contexto local y fauna endémica
como fuente de inspiración

La Danta de Montaña

“Garantizar la conservación de las tres especies de este género en el país y de sus hábitats, y recuperar las poblaciones de aquellas que se encuentran en mayor riesgo a la extinción (Mavdt, 2005)”.

Danta de NARIÑO

Tapirus pinchaque



también conocida como Tapir de montaña o Danta de páramo, se encuentra en los Andes de Colombia, Ecuador y algunas áreas del norte de Perú.

En Nariño, su hábitat incluye principalmente los bosques montañosos y páramos de la región, como el Parque Nacional Natural Complejo Volcánico Doña Juana-Cascabel, donde el tapir encuentra condiciones ideales de altura y vegetación.

Es un constructor del bosque que, a través de su dieta y desplazamiento, ayuda en la regeneración de la vegetación.

Datos curiosos

Los tapires o dantas de montaña (Tapirus pinchaque) son considerados los 'jardineros de los bosques' y es una especie clave para el funcionamiento de los ecosistemas alto andinos. **Son los últimos megaherbívoros que tenemos en Latinoamérica** y tienen un rol importante en procesos de depredación y dispersión de semillas para la regeneración de los bosques.



Hábitat y Ecosistema

La danta vive en bosques montañosos y páramos, entre los 2.000 y 4.000 metros de altitud. Estos ecosistemas son frágiles y albergan una gran biodiversidad que depende de especies como la danta para su regeneración.



• Los tapir o dantas son descendientes de especies que existieron hace 50 millones de años.

Datos curiosos



Con un cuerpo robusto y pelaje oscuro, la danta de montaña se adapta a las frías y húmedas alturas de los Andes. Es el último megaherbívoro de los Andes y juega un rol clave en el equilibrio de los ecosistemas alto andinos.

Características Anatómicas y Habilidades

Trompa

También llamada Probostide, está formada por la unión del labio superior con la nariz, le permite masticar y procesar alimento.



Amenazas y Riesgos

La danta de montaña está en peligro de extinción debido a la pérdida de hábitat por la deforestación, la caza ilegal y la expansión agrícola. La fragmentación de los bosques impide su libre desplazamiento y afecta su supervivencia.



CUATRO ESPECIES

Muestran diferencias de tamaño y color. A las especies confirmadas se suma, además una nueva sólo propuesta.

Programas de Conservación

En 2005, el Ministerio de Ambiente de Colombia inició el Programa Nacional de Conservación para el género Tapirus, con el objetivo de proteger y recuperar las poblaciones de dantas de montaña y sus hábitats en peligro.

La Danta de Montaña (*Tapirus pinchaque*):

También conocida como Tapir de montaña o Danta de páramo, se encuentra en los Andes de Colombia, Ecuador y algunas áreas del norte de Perú. En Nariño, su hábitat incluye principalmente los bosques montanos y páramos de la región, como el Parque Nacional Natural Complejo Volcánico Doña Juana-Cascabel, donde el tapir encuentra condiciones ideales de altura y vegetación. Es un constructor del bosque que, a través de su dieta y desplazamiento, ayuda en la regeneración de la vegetación.

Los tapires o dantas de montaña (*Tapirus pinchaque*) son considerados los 'jardineros de los bosques' y es una especie clave para el funcionamiento de los ecosistemas alto andinos. "Son los últimos megaherbívoros que tenemos en Latinoamérica y tienen un rol importante en procesos de depredación y dispersión de semillas para la regeneración de los bosques", comenta José Fernando González-Maya, biólogo y director del Proyecto de Conservación de Aguas y Tierras. (Cardona, Mongabay, 2022)

*En 2005 el Ministerio de Ambiente, Vivienda y Desarrollo Territorial (MAVDT) elaboró el Programa Nacional de Conservación del género *Tapirus* en Colombia, el cual tiene como objetivo:*

“Garantizar la conservación de las tres especies de este género en el país y de sus hábitats, y recuperar las poblaciones de aquellas que se encuentran en mayor riesgo a la extinción (Mavdt, 2005)”.



Fotografía 30: Parques Nacionales de Colombia. (2024) Día de la danta <https://www.parquesnacionales.gov.co/danta-2024/>

*“La danta o Tapir de Montaña es una de las tres especies del género Tapirus que habita en Colombia”
(Colombia, 2021, pág. 9)*



Fotografía 30: Diario Occidente. (2024) danta-de-montana-tapir-andino
<https://m.occidente.co/uncategorized/llamado-por-danta-de-paramo/attachment/danta-de-montana-tapir-andino/>

“La danta o tapir de montaña es una especie vital para los procesos de regeneración de los bosques y es una de las especies priorizadas para conservación por parte de Parques Nacionales Naturales de Colombia. El objetivo es garantizar la conectividad entre los núcleos de conservación de la especie, los cuales incluyen siete parques nacionales.” (Colombia P. N. 2022)

OSO de anteojos

Tremarctos ornatus

contexto local y fauna endémica
como fuente de inspiración

Oso de anteojos (Tremarctos ornatus)

“El oso de anteojos, también conocido como el oso andino, es una especie clave para el equilibrio ecológico de los bosques andinos”. (Reserva la Planada., 2024)

El 21 de febrero, Día Internacional para la protección del oso andino, (Parques Nacionales Naturales de Colombia, s.f.) Este oso desempeña un papel fundamental en la dispersión de semillas a través de su alimentación, que incluye frutas, plantas y pequeños invertebrados. Al consumir frutas y excretar las semillas en diferentes áreas del bosque, el oso de anteojos contribuye a la regeneración de la vegetación y a la creación de un hábitat diverso que beneficia a muchas otras especies.

El Oso de Anteojos es un símbolo de la biodiversidad andina, cuya conservación es clave para el equilibrio de su ecosistema. Habita principalmente en los bosques montanos y páramos de los Andes, desde Venezuela hasta Bolivia. En Nariño, se encuentra en áreas como el Parque Nacional Natural Complejo Volcánico Doña Juana-Cascabel y la Reserva Natural de La Planada, donde se le puede avistar en altitudes entre los 1,800 y 4,3 metros sobre el nivel del mar.

Cuidado y conservación:

El Oso de Anteojos está clasificado como vulnerable por la (Unión Internacional para la Conservación de la Naturaleza [UICN], 2022) debido a la destrucción de su hábitat, caza ilegal y conflictos con humanos. Las iniciativas de conservación en Colombia se centran en la creación de áreas protegidas, corredores biológicos y la educación ambiental para reducir los conflictos humanos. En Nariño, se llevan a cabo proyectos de conservación que buscan proteger y monitorear su hábitat natural. Es importante señalar que uno de ellos que consiste en la Protección del oso andino en Nariño: Este programa, liderado por Corponariño, la Secretaría de Ambiente y

Desarrollo Sostenible de Nariño, la Universidad Nacional y varias ONG, busca la protección del oso de anteojos mediante la vigilancia, seguimiento, sensibilización con las comunidades y mejoramiento de sistemas productivos. (Radio Nacional de Colombia , 2021)

En Colombia el oso andino se distribuye a lo largo de las tres cordilleras de los Andes, que ocupan aproximadamente el 26% del territorio nacional. Para el departamento de Nariño se cuenta con registros de distribución en zonas de páramo y bosque alto andino en los municipios de Funes, Puerres, Córdoba, La Cruz, San Pablo, Tablón de Gómez y municipio de Pasto corregimiento de El Encano. (Corponariño, 2022)

Asimismo, La Reserva La Planada en Ricaurte es una de las más biodiversas de Colombia lo cual es uno de los grandes atractivos visuales al llegar a la reserva son los árboles de niebla con grandes vestiduras de musgo y maraña que cubren gran parte de su territorio y, a su vez, esconden a miles de especies de fauna entre la espesa vegetación. Este lugar es también uno de los últimos refugios de los osos de anteojos en Colombia” (Reserva la Planada., 2024)



Fotografía 31: NaturalistaCo.(2024)Oso de Anteojos Tremarctos ornatus
<https://colombia.inaturalist.org/taxa/41657-Tremarctos-ornatus>

Oso Andino (*Tremarctos ornatus*)

Características Generales



Tamaño:
De 1.3 a 2 metros de largo.

Peso: Entre 80 y 175 kg (los machos son más grandes que las hembras).

Esperanza de vida: 20-25 años en la naturaleza.

Es solitario y principalmente nocturno

Frutas, Higos, aguacates silvestres. Hojas y cortezas: Bambú.



El **85%** Omnívoro de su dieta es vegetal.



Color del pelaje: Negro, con manchas blancas o amarillas alrededor de los ojos, que parecen "anteojos".

Países donde se encuentra: Venezuela, Colombia, Ecuador, Perú, Bolivia, Argentina.



Habitat:
Vive en bosques húmedos, bosques nublados, páramos y zonas montañosas.



Comportamiento:
escalador experto, utiliza árboles para obtener comida y refugio.

Tiene una excelente memoria visual, lo que le permite recordar rutas de alimentación y refugio.

Conservación

Estado: Vulnerable según la IUCN.

Amenazas: Pérdida de hábitat, caza furtiva, fragmentación del territorio.

Programas de conservación:
Existen esfuerzos de conservación en varios países andinos, con énfasis en la protección de sus hábitats y la reducción del conflicto con los humanos



Venado

cola blanca

Odocoileus virginianus

contexto local y fauna endémica
como fuente de inspiración

Venado de cola blanca o (virginianus)

- Nombre científico : *Odocoileus virginianus*.
- Altura al hombro: Entre 80 y 100 cm.
- Longitud del cuerpo: Entre 1.5 y 2.0 metros.
- Peso: Los machos pueden pesar entre 50 y 150 kg, mientras que las hembras suelen pesar entre 40 y 90 kg.

En el departamento de Nariño, Colombia, se puede encontrar diferentes especies de venados en varias áreas protegidas, reservas naturales y parques. Por ejemplo, el venado de soche habita en la Reserva Natural La Planada, ubicada en el municipio de Ricaurte. Esta reserva, que cubre aproximadamente 3,200 hectáreas de bosques andinos” (Reserva la planada, s.f.). En la Reserva Natural La Planada: Ubicada en el bosque húmedo de Ricaurte, esta reserva es un epicentro de biodiversidad y hogar de múltiples especies de mamíferos, incluyendo el venado de cola blanca lo mismo en la Laguna de la Cocha y Laguna Verde: Estas lagunas son conocidas por ser hábitats de venados de cola blanca. Los avistamientos en estas áreas son comunes debido a la abundancia de vegetación y refugios naturales. Otro espacio importante es el Parque Nacional Natural Complejo Volcánico Doña Juana-Cascabel, **que cubre parte de Nariño y Cauca. En este parque, además de otras especies de fauna, se pueden encontrar venados, lo que lo convierte en un refugio natural importante para la vida silvestre** (Turismo en Colombia , s.f.)

El venado cola blanca es un herbívoro generalista que se alimenta de los recursos que están estacionalmente disponibles. Prefiere las hojas tiernas, ramas y frutos de las plantas arbóreas y arbustivas más que de las herbáceas lo cual contribuye al control de la vegetación y mantiene la diversidad de plantas, hongos, herbáceas y los nuevos brotes leñosos en primavera y verano.

El venado cola blanca *O. virginianus*, es una de las especies que ha sido más utilizada en el continente americano a lo largo de la historia, debido a que presenta una alta productividad, plasticidad y gran valor estético. Estas características lo hacen pieza ideal de caza para alimento y recreación, además de ser preferido como mascota o atractivo de turismo (Solís, 1994; Galindo-Leal y Weber, 1998). (Salazar-Granados, 2020, pág. 45 de 247)



Fotografía 34: Animal Bank. (2024)
Venados Cola blanca <https://www.animalbank.net/especie/venados/>

Venado Cola Blanca

(*Odocoileus virginianus*)

Clima: Prefiere los climas fríos y templados, con abundante vegetación de bosques y páramos.

Tamaño: De 80 cm a 1 metro de altura en la cruz.

Peso: Varía entre:

45 a 60 kg

Su cola es blanca, característica que le da su nombre.

Pelaje: Marrón grisáceo en invierno y marrón rojizo en verano.

Rasgos destacados: Cuernos ramificados (presentes en los machos), patas largas y delgadas, y su distintiva cola blanca que levanta al correr.



Distribución y Hábitat:

Ubicación: Se encuentra en diversas regiones de América, pero en Colombia habita principalmente en los Andes.



Alimentación

Dieta: Herbívoro, Comida principal: Hojas, ramas tiernas, brotes de árboles, arbustos, Hierbas, pastos, Frutas silvestres y corteza de árboles.



Hábitat en Pasto: Se localiza en los páramos y bosques andinos cercanos a Pasto, como en el Parque Nacional Galeras.

Amenazas y Conservación:

Pérdida de hábitat debido a la expansión agrícola y ganadera.

Caza furtiva: tanto por su carne como por su piel y cuernos.

Cambio climático, que afecta su entorno en los páramos de Nariño.

Conservación:

Especies protegidas en áreas como el Parque Nacional Natural Galeras. Programas de protección ambiental que incluyen la restauración de hábitats y la educación ambiental para reducir la caza.

Comportamiento y Ciclo de Vida

El venado cola blanca es más sociable que otros venados, puede vivir en pequeños grupos, pero también es visto solo.

Reproducción:

Los machos pelean entre sí para ganar territorio y atraer a las hembras en época de apareamiento. Las hembras paren generalmente una o dos crías.





Terlaque de NARIÑO

Andigena laminirostris



El Terlaque de Nariño es uno de los pocos tucanes que viven en zonas de alta montaña.

El Terlaque de Nariño (Andigena laminirostris) es una especie emblemática del departamento de Nariño, en Colombia. Es un tucán montano que destaca no solo por su colorido y peculiar pico bicolor, sino también por su rol clave en la conservación de los bosques andinos. La comunidad local lo ha elegido como símbolo de los ecosistemas de alta montaña.

Hábitat

El Terlaque de Nariño se encuentra en los bosques húmedos de las montañas de los Andes, desde Venezuela hasta Bolivia. En Nariño, habita en bosques de niebla y ecosistemas montañosos, principalmente en zonas protegidas como el Santuario de Fauna y Flora Galeras y la Reserva Natural de La Planada. Prefiere áreas de altitudes entre los 1,800 y 3,000 metros sobre el nivel del mar, donde encuentra las condiciones ideales para su alimentación y reproducción.



Información Taxonómica

- Reino: Animalia.
- Filo: Chordata
- Clase: Aves
- Orden: Piciformes
- Familia: Ramphastidae.

Datos curiosos

- Su canto es grave y se distingue de otros tucanes por su tono único.

Características Anatómicas y Habilidades

Este tucán es fácilmente reconocible por su pico amarillo y negro y su colorido plumaje. Las plumas en tonos azules, verdes y marrones le permiten camuflarse en su entorno. Tiene un tamaño promedio de 50 cm de longitud y se adapta bien a las frías alturas andinas gracias a su denso plumaje.



Alimentación



Es una especie frugívora, que se alimenta principalmente de frutas y semillas. Su dieta le permite cumplir un papel esencial como dispersor de semillas, lo que ayuda en la regeneración del bosque y el mantenimiento del equilibrio ecológico.

Ciclo de Vida

La esperanza de vida del Terlaque de Nariño es de entre 10 y 15 años en condiciones naturales. Esta especie construye sus nidos en huecos de árboles o áreas seguras en la montaña. La pareja cría a los polluelos, que alcanzan la adultez en aproximadamente un año y luego forman su propio territorio.



Beneficios para el Ecosistema

Este tucán frugívoro es clave para la dispersión de semillas en el bosque montano. Su actividad ayuda a regenerar el bosque, permitiendo el crecimiento de nuevas plantas y contribuyendo a la salud del ecosistema andino. Su presencia es indicadora de la buena calidad de los ecosistemas donde habita.

Datos curiosos

El pico bicolor es una característica que comparte solo con unas pocas especies de tucanes, haciéndolo inconfundible en el bosque andino.

Amenazas y Riesgos

La pérdida de hábitat es la principal amenaza que enfrenta el Terlaque de Nariño, causada por la expansión agrícola, la ganadería y la tala de árboles. El cambio climático y la fragmentación del bosque también afectan a esta especie, reduciendo sus áreas de alimentación e reproducción.



Llamado a la Acción

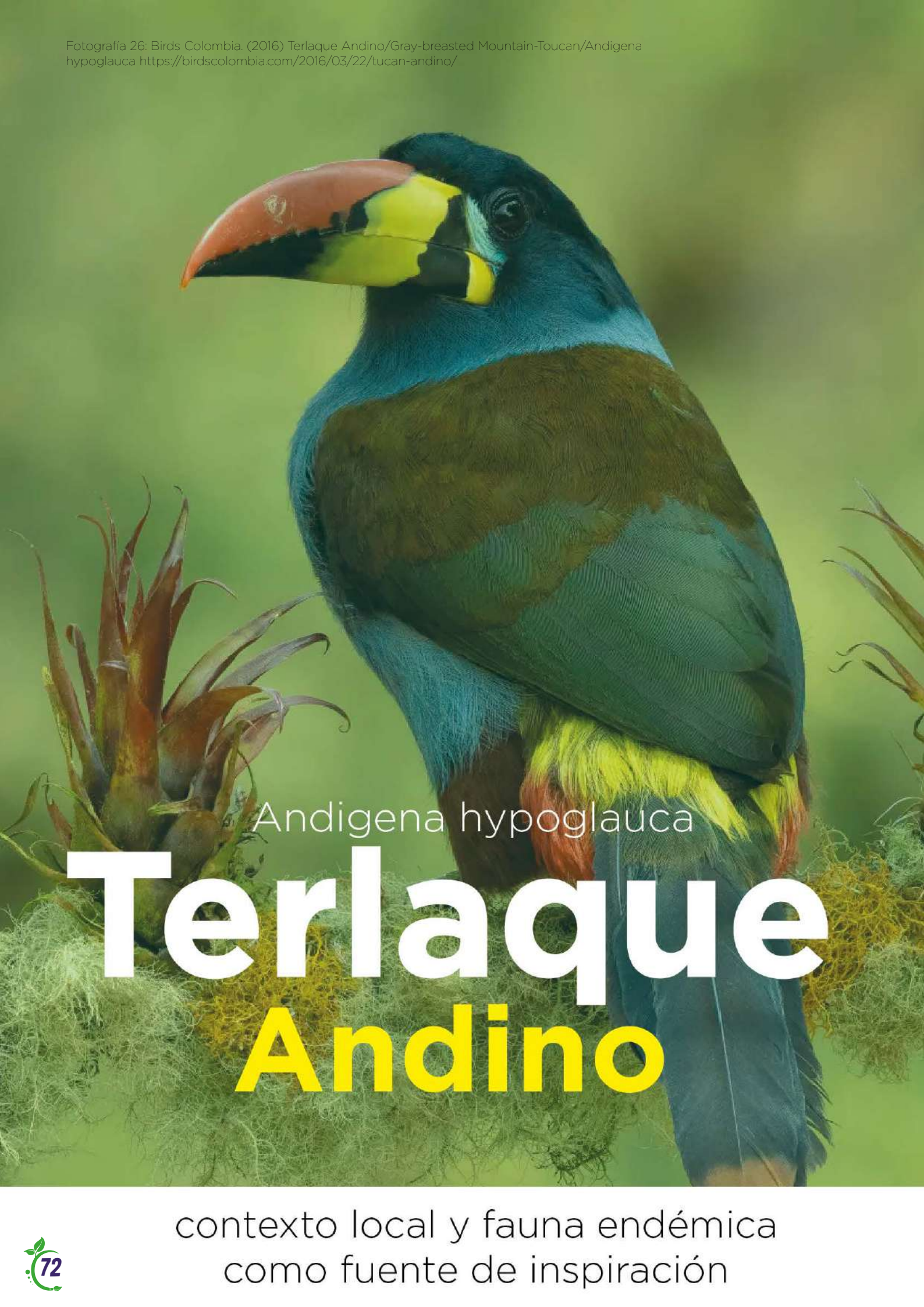
Proteger al Terlaque de Nariño es vital para la conservación de los ecosistemas andinos. Esta especie no solo representa la biodiversidad de la región, sino que también apoya la regeneración natural del bosque. ¡Conozcamos y cuidemos nuestras especies emblemáticas!



Terlaque Andino

Es una de las aves más representativas de Nariño. Tiene color verde oliva en la espalda, pecho gris azulado, alas café, región cloacal roja, cabeza negra, ceja azul, ojera amarilla y la bola del ojo rojo. El pico largo es de forma curva hacia abajo. En la parte de encima del pico tiene una placa amarilla. La barbilla, rojo opaco con grises. Cola larga de color oscuro y café en la punta. Para la hembra su tamaño es más pequeño, sus colores son más apagados y el pico más cortado aproximadamente 50 cm de alto desde el pico hasta la cola, 12 cm aproximadamente desde la cabeza hasta las patas cuando está parado.

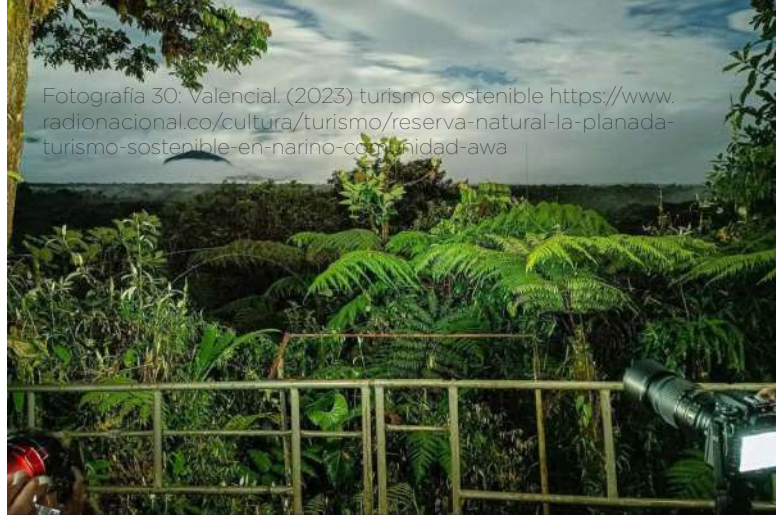
Se encuentran principalmente en la tierra más fría. En la RNLP en la parte alta y baja de los árboles en el sendero La Vieja en el punto del mirador, sendero Acantayác. Principalmente está asociado a los árboles de ulluquillo, chalde, y yarumbo (Cecropia spp.). (Reserva la Planada., 2024)



Andigena hypoglauca

Terlaque Andino

contexto local y fauna endémica
como fuente de inspiración



Terlaque: o Tucán Andino

“Más de 267 especies de aves identificadas” reservalplanada

Es una de las aves más representativas de Nariño Tiene color verde oliva en la espalda, pecho gris azulado, alas café, región cloacal roja, cabeza negra, ceja azul, ojera amarilla y la bola del ojo rojo. El pico largo es de forma curva hacia abajo. En la parte de encima del pico tiene una placa amarilla. La barbilla, rojo opaco con grises. Cola larga de color oscuro y café en la punta. Para la hembra su tamaño es más pequeño, sus colores son más apagados y el pico más cortode aproximadamente 50 cm. de alto desde el pico hasta la cola, 12 cm. aproximadamente desde la cabeza hasta las patas cuando está parado.

En el artículo titulado Informativo sobre Conocimientos Ancestrales, Ciencia, Cultura y Naturaleza aborda diversos temas de gran relevancia para la comunidad del Pueblo Awá. Uno de ellos se describe en Terlaque, siendo una especie importante para el bosque porque contribuye a la propagación de plantas a través del consumo de los frutos y dispersión de las semillas. Esta ave tiene dos formas de dispersar las semillas, por una parte, las vomita porque ellos solo consumen la cáscara y la pulpa para alimentarse y, otros frutos son dispersados al defecar las semillas

Se encuentran principalmente en la tierra más fría. En la RNLP en la parte alta y baja de los árboles en el sendero La Vieja en el punto del mirador, sendero Acantayác. Principalmente está asociado a los árboles de ulluquillo, chalde, y yarumbo (*Cecropia* spp.). (Reserva la Planada., 2024)

*Avistamiento de terlaque
(Andigena laminirostris) en la Reserva
Natural La Planada*

En la tradición Awá, los médicos tradicionales utilizan el pico para tener la conexión con los espíritus de la naturaleza (Reserva la Planada, 2024)

Por lo tanto, dentro de los datos publicados se encontró que 65 % de las especies que se han reportado para el departamento son plantas y el arbusto *Faramea coffeoides* es la especie de planta con mayor número de observaciones. Respecto a las aves, el Tucán Andino, *Andigena laminirostris*, es la especie catalogada En Peligro con mayor cantidad de observaciones. (SiB Colombia —red nacional de datos abiertos sobre Biodiversidad, 2022) Cada una de estas especies no solo tiene una función ecológica esencial, sino que también ofrece una oportunidad educativa y artística para inspirar a los niños a cuidar de su entorno natural. Al conocer y entender la relevancia de estos animales, los niños pueden desarrollar una conexión emocional que los motive a proteger y conservar la biodiversidad desde una edad temprana.



Uso de herramientas lúdicas en la educación de primer grado

El uso de herramienta lúdicas en primer grado es clave para fortalecer la creatividad y la exploración en el niño, ya que permite combinar el aprendizaje con el juego para inspirar y captar el interés de los niños, facilitando su participación natural, su fluidez y emoción al explorar algo nuevo con la motricidad de sus manos. Las actividades sensoriales y creativas prácticas son la mejor manera para que los niños aprendan en esta etapa de su desarrollo como los Juegos, dinámicas y materiales interactivos en el aula haciendo que los estudiantes experimenten y aprendan activamente talleres que se acoplen a su vida diaria.

El arte es una forma de expresar ideas, emociones y conceptos, dibujar, pintar, construir y crear figuras, motricidad fina, creatividad, resolución de problemas, etc. Estas herramientas también fomentan las habilidades sociales, el trabajo en equipo y la confianza, son cruciales para el desarrollo integral de los estudiantes durante su primer año escolar



Fotografía 38: Ksenia Chernaya. (2021) Juego ludico <https://www.pexels.com/es-es/foto/persona-gente-mujer-ninos-8535568/>

Importancia de las Herramientas Lúdicas:

Las actividades lúdicas, que mezclan juego y aprendizaje, son especialmente valiosas en la educación de los niños de primer grado, una etapa en la que el aprendizaje interactivo es fundamental. En este caso, las herramientas lúdicas serán clave para que los estudiantes se sientan motivados y participativos, ya que permiten explorar el arte a través del juego y la experimentación. Además, al enfocarse en el arte, estas actividades fomentan la creatividad y el pensamiento crítico en los niños, habilidades importantes para su desarrollo personal y académico. El uso de juegos y dinámicas artísticas facilita que los niños se conecten emocionalmente con los temas tratados, como la fauna local, y que se expresen de maneras que complementan y amplían sus habilidades verbales.



Materiales y técnicas artísticas apropiadas para la edad:

En el primer grado, es importante seleccionar materiales y técnicas artísticas que se adapten a las capacidades motrices y cognitivas de los niños, facilitando así una experiencia de aprendizaje segura, divertida y enriquecedora. Entre los materiales adecuados están los crayones, acuarelas, lápices de colores, témperas, pinceles gruesos, plastilina, papel de colores y arcilla. Estos materiales son fáciles de manipular y permiten a los niños experimentar con texturas y colores sin dificultad. Las técnicas artísticas deben centrarse en actividades que estimulen la exploración y la creatividad, manteniendo la simplicidad para que los niños disfruten y se sientan motivados. Técnicas como el dibujo libre, la pintura con dedos, el modelado con plastilina y la creación de collages son ideales para esta edad, ya que no requieren una gran destreza manual, y en cambio fomentan el desarrollo de la coordinación y el control motriz. Además, al trabajar con estos materiales y técnicas, los estudiantes pueden explorar conceptos básicos como el color, la forma y el espacio, fortaleciendo su expresión artística y su imaginación.

En el artículo "Materiales de pintura: explorando opciones y técnicas creativas", se discuten diferentes tipos de pinturas y su aplicación en el arte, resaltando la importancia de seleccionar materiales que se adapten a las necesidades del artista. Se menciona cómo las Pinturas Titan se han destacado por su calidad y versatilidad, siendo una opción preferida tanto para profesionales como para aficionados en diversas aplicaciones artísticas y decorativas. (industrial, 2024)

Herramientas y técnicas para el desarrollo artístico en niños

Los recursos educativos llamados herramientas lúdicas enseñan y desarrollan habilidades en los niños mediante el juego y la diversión. Son recursos y materiales para fomentar el desarrollo integral de los niños y el aprendizaje activo, estas herramientas son particularmente útiles en la primera infancia.

Lo cual son fundamentales en la educación primaria porque ofrecen beneficios cognitivos, sociales, emocionales y educativos que ayudan a los estudiantes a desarrollarse de manera integral y prepararse para enfrentar los desafíos del futuro. Por medio de la lúdica se puede comunicar, sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

El aprendizaje a través de estrategias lúdicas en la primera infancia es identificado como la metodología más amigable y significativa para relacionarse con el contenido curricular y favorece la capacidad de indagación y resolución de problemas; su implementación motiva la curiosidad científica y ha resultado positiva en múltiples niveles (Rodríguez, y otros, 2017).

Burgos et al. (2017) señalan que la indagación científica basada en la participación conduce al estudiantado a un aprendizaje significativo, donde es posible expresarse, preguntar, reflexionar, ser creativos, proponer y obtener hallazgos. En contraste, la educación ambiental mediada a través del juego como recurso didáctico, permite la comunicación sin distinciones geográficas, étnicas o sociales, y se ha posicionado como un medio para la búsqueda de soluciones a problemáticas comunitarias usuales “La incorporación de la lúdica en la educación ambiental ha evidenciado ajustes escolares internos que luego son proyectados a la comunidad en general” (Pulido Santana, 2005).

Impacto de las Herramientas Lúdicas en el Desarrollo del Lenguaje

En el ámbito del desarrollo infantil, el lenguaje juega un papel fundamental, ya que es la base para la comunicación, la interacción social y el aprendizaje en general. En la actualidad, el uso de herramientas lúdicas se ha convertido en una estrategia proyectada para el apoyo y el desarrollo del lenguaje en niños y niñas. Estas herramientas, que abarcan desde juegos didácticos hasta aplicaciones interactivas, permiten a los niños aprender de manera divertida y participativa, estimulando tanto sus habilidades lingüísticas como cognitivas.

Además, las herramientas lúdicas no solo facilitan la adquisición del lenguaje, sino que también potencian otras habilidades complementarias, como la creatividad, la memoria y la resolución de problemas. Esto se debe a que, durante el juego, los niños se ven obligados a comunicar sus ideas, a escuchar a los demás ya responder de forma coherente, lo cual contribuye a enriquecer su vocabulario y mejorar su capacidad de expresión e interacción social dentro y fuera del aula de clases.

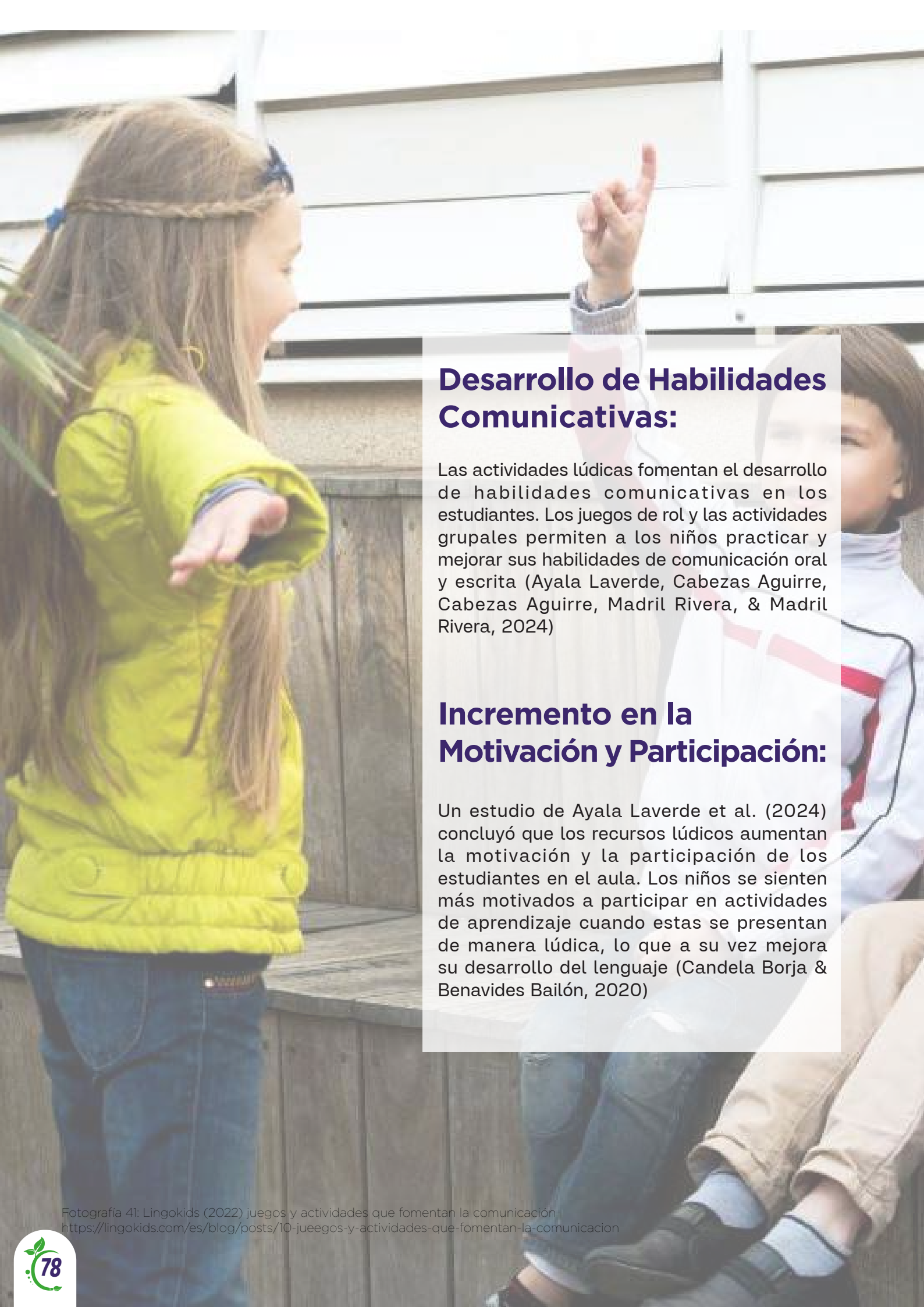
En Conclusión, las herramientas lúdicas representan una herramienta metodológica valiosa y efectiva para el desarrollo del lenguaje en la infancia. No solo permiten a los niños aprender de manera natural y sin presiones, sino que también les brindan oportunidades para experimentar, descubrir y explorar el lenguaje en un contexto que estimula la creatividad y el aprendizaje. Por tanto, incluir estas herramientas en el proceso educativo puede significar un avance significativo en el desarrollo integral de los niños, obteniendo las bases necesarias para una comunicación efectiva con habilidades lingüísticas sólidas.



Fotografía 39: Anastasia Shuraeva (2022). Estudiantes trabajo en equipo <https://www.pexels.com/es-es/foto/sentado-mesas-habitacion-ninos-8465501/>

Mejora en la Adquisición de Vocabulario:

Un estudio realizado por Guzmán y Zambrano (2017) encontró que las actividades lúdicas, como los juegos de palabras y las dramatizaciones, mejoran significativamente la adquisición de vocabulario en niños de primaria. Los niños que participaron en actividades lúdicas mostraron un aumento notable en su capacidad para aprender y retener nuevas (Candela & Benavides, 2020)



Desarrollo de Habilidades Comunicativas:

Las actividades lúdicas fomentan el desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes. Los juegos de rol y las actividades grupales permiten a los niños practicar y mejorar sus habilidades de comunicación oral y escrita (Ayala Laverde, Cabezas Aguirre, Cabezas Aguirre, Madril Rivera, & Madril Rivera, 2024)

Incremento en la Motivación y Participación:

Un estudio de Ayala Laverde et al. (2024) concluyó que los recursos lúdicos aumentan la motivación y la participación de los estudiantes en el aula. Los niños se sienten más motivados a participar en actividades de aprendizaje cuando estas se presentan de manera lúdica, lo que a su vez mejora su desarrollo del lenguaje (Candela Borja & Benavides Bailón, 2020)

Estudios Previos y Proyectos Similares

Para abordar el presente proyecto, resulta esencial conocer y entender los estudios previos similares que se han desarrollado en el mismo campo. La revisión de estas investigaciones no solo nos proporciona un marco teórico sólido, sino que también nos permite identificar metodologías efectivas, retos comunes y soluciones innovadoras aplicadas por otros investigadores. Esta comprensión es crucial para orientar nuestro propio trabajo y garantizar que nuestras contribuciones sean valiosas y relevantes.

Los estudios previos y proyectos similares constituyen la base sobre la cual se edifica nuestra investigación. A través de ellos, podemos contextualizar nuestro estudio en el panorama académico existente, identificar brechas de conocimiento y aportar nuevos enfoques y perspectivas. A continuación, se presentarán algunos de los trabajos más destacados que han influido en el desarrollo de nuestra investigación y que sirvieron como referencia fundamental a lo largo del proyecto.

1. Revisión de estudios similares sobre el proyecto de investigación en educación artística primaria.

Los Lenguajes Artísticos como Herramienta Pedagógica para Potenciar el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje en los Niños y Niñas de 4to Grado.

La revisión realizada por (Tique Calderón, 2023), revela que la integración de lenguajes artísticos en la educación de niños de cuarto grado fomenta aprendizajes significativos y disruptivos. Se concluye que el arte, al ser utilizado como herramienta pedagógica, potencia el conocimiento y mejora el rendimiento académico. Sin embargo, se identifican limitaciones en la falta de estudios recientes en esta área y la necesidad de incorporar la planificación artística en la formación docente. En resumen, el arte es esencial en el aula, contribuyendo al desarrollo socioafectivo, cognitivo y comunicativo de los estudiantes.

Al comparar los hallazgos de la herramienta con investigaciones similares, se destaca que muchas iniciativas en educación artística se centran en habilidades técnicas, omitiendo la conexión con la identidad cultural y la ecología local. Por ejemplo, (Tique Calderón, 2023) enfatiza el valor de los lenguajes artísticos para potenciar el aprendizaje, pero no considera el uso de fauna endémica como un medio de conexión cultural.

Valor Único del Enfoque

Sensibilización Ecológica: Nuestro proyecto subraya la importancia de la conservación a través del arte, cultivando en los estudiantes un sentido de responsabilidad hacia su entorno.

Conexión Cultural Local: Incluir animales emblemáticos de Nariño en el aprendizaje artístico ofrece una experiencia enriquecedora, ayudando a los niños a desarrollar un sentido de pertenencia y conexión con su cultura.

2. *El juego como estrategia para fortalecer el desarrollo del lenguaje y mejorar los procesos comunicativos de los niños de 5 a 6 años de la Institución educativa Fernando Rodríguez.*

Al comparar los hallazgos de la herramienta lúdica, con el estudio de (Vargas Velandia, 2023), se observa que ambos enfatizan la importancia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje, aunque desde enfoques diferentes, el autor se centra específicamente en el juego como medio para desarrollar el lenguaje y mejorar la comunicación en niños de 5 a 6 años, Colorín coloreado utiliza el arte y la fauna endémica para fomentar habilidades artísticas y ecológicas en niños de primer grado.

Valor Agregado:

Ambos enfoques resaltan cómo las actividades lúdicas promueven el aprendizaje significativo, pero nuestra herramienta ofrece un valor único al integrar la ecología local, proporcionando a los estudiantes una conexión cultural más profunda con su entorno natural .

Estrategias Pedagógicas Complementarias: La combinación de arte y juego en la educación podría crear un enfoque más holístico para el desarrollo integral de los niños.

3. *Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela*

El artículo de (Rosario, 2017), investiga cómo las estrategias lúdicas pueden facilitar el aprendizaje en niños de la Escuela Normal Superior de Cartagena. Se concluye que las actividades lúdicas no solo mejoran el rendimiento académico, sino que también fomentan el desarrollo emocional y social, creando un ambiente de aprendizaje más dinámico y efectivo. Al comparar los hallazgos de colorín coloreando, con el estudio de Rosario, se observa una convergencia en la importancia de las estrategias lúdicas en la educación. Mientras que Rosario enfatiza el papel del juego en el aprendizaje en general, colorín coloreando integra el arte y la fauna endémica, lo que proporciona una dimensión cultural y ecológica adicional.

Puntos Clave:

Enfoque Lúdico: Ambos estudios reconocen que el aprendizaje a través de actividades lúdicas es efectivo. Sin embargo, nuestra herramienta se distingue al combinar el arte con la ecología local, creando un aprendizaje más significativo y contextualizado.

Desarrollo Integral: Tanto nuestra herramienta, como el estudio de Rosario subrayan la importancia del desarrollo emocional y social, pero colorín coloreando añade el valor de la conservación y la identidad cultural.

La mayoría de las referencias nombradas anteriormente suelen centrarse en técnicas generales sin un enfoque regional, lo que podría limitar el vínculo emocional y la relevancia cultural que los niños desarrollan.

De esta manera, nuestra herramienta, al estar basada en la fauna local, conecta de forma única a los niños con su entorno y les permite expresar, a través del arte, una parte esencial de su identidad cultural. Esta conexión no solo fomenta en ellos un sentido de pertenencia, sino que también los invita a ver la naturaleza y el arte como aspectos integrales de su vida cotidiana. Al explorar el valor de los animales de su región y representarlos artísticamente, los estudiantes desarrollan una comprensión más profunda de su propio contexto, algo que enriquece su experiencia educativa de una manera que muchas veces no se logra con métodos tradicionales. A su vez, esta conexión con lo local puede despertar en ellos un interés más auténtico y duradero por el arte y el medio ambiente, en comparación con otras aproximaciones educativas.

Además, al integrar elementos lúdicos y visuales de su fauna, nuestra herramienta logra que el proceso de aprendizaje sea atractivo y significativo, ayudándoles a establecer vínculos que perduren y puedan aplicarse a otras áreas de su formación. En última instancia, esta propuesta aspira a no solo mejorar sus habilidades artísticas, sino también a fortalecer un respeto y cuidado hacia su entorno, reforzando el impacto de la educación en su desarrollo personal y cultural.

Fotografía 45: Magda Ehlers (2022) juego, animales
diversión<https://www.pexels.com/es-es/foto/juguetes-de-plastico-para-animales-1387014/>



La importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje

La importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje: Este artículo discute cómo las actividades lúdicas no solo motivan a los estudiantes, sino que también mejoran sus habilidades sociales y fomentan la retención de conocimientos. Destaca la creación de juegos educativos y la incorporación de tecnología interactiva como estrategias efectivas para el aprendizaje en el aula.

(Educatic, 2024)

Resultados de la investigación

Motivación y participación: se encontró que las actividades lúdicas aumentan significativamente la motivación de los estudiantes para aprender. Los juegos y dinámicas interactivas crean un ambiente de aprendizaje más atractivo y divertido, lo que favorece la participación activa de los alumnos.

Desarrollo de habilidades sociales: los estudiantes que participan en actividades lúdicas también mejoran sus habilidades sociales, aprendiendo a trabajar en equipo, a comunicarse eficazmente y a resolver conflictos de manera colaborativa.

Retención de conocimientos: el uso de juegos educativos y tecnologías interactivas contribuye a una mejor retención de conocimientos. Al aprender de forma divertida y práctica, los estudiantes asimilan la información de manera más efectiva.

Aprendizaje significativo: las estrategias lúdicas no solo se enfocan en el contenido académico, sino que también promueven un aprendizaje significativo al permitir que los estudiantes conecten lo aprendido con experiencias de vida y realidades cotidianas.

Estos hallazgos resaltan la importancia de incorporar actividades lúdicas en el aula como parte integral del proceso educativo, no solo para mejorar el aprendizaje académico, sino también para el desarrollo integral de los niños.

Estado del arte

Resultados de estudios previos de algunas investigaciones recientes, las cuales ayudan a comprender la literatura existente donde se incluyeron niños como sujetos de información. Este análisis proporciona una comprensión profunda del campo de estudio y ayuda a situar el proyecto de investigación actual en relación con el conocimiento existente y las prácticas establecidas.

Revisión de estudios que hayan adaptado y validado herramientas de recolección de datos específicamente para niños, teniendo en cuenta su comprensión, capacidad cognitiva y experiencia.



Fotografía 42: TU TFG (2022) Estado del arte de TFG
<https://tutfgamedida.com/estado-del-arte-de-tfg-que-es-y-ejemplos/>

Impacto del Arte y Diseño en el Desarrollo Integral del Niño

Aprendizaje basado en diseño:

La implementación de actividades de diseño en la educación, ha demostrado ser un exitoso modelo que fomenta un aprendizaje significativo, una auténtica vinculación del estudiante con su proceso de aprendizaje, y una reevaluación de los modelos pedagógicos escolares. Uno de los motivos por los cuales el diseño conlleva dichos beneficios, es destacado por varios de los autores referenciados en el artículo; Diseño y Aprendizaje Infantil (Tellez, Diseño y Aprendizaje Infantil, 2010, pág. 5)

En efecto, Resnick (1998) afirma que ha habido un reconocimiento progresivo del valor educativo de las actividades de diseño, puesto que involucran activamente a los niños, promueven la interdisciplinariedad, fomentan el pensamiento pluralista, proveen contextos de reflexión, y generan sentimientos de empatía entre el creador y el receptor de la creación (Tellez, 2012)

Estos beneficios contribuyen al desarrollo integral de los niños, ayudándolos a convertirse en individuos más creativos, emocionalmente equilibrados y con habilidades cognitivas mejor desarrolladas

1.Desarrollo Cognitivo: El uso de herramientas lúdicas y el enfoque en la fauna endémica regional puede mejorar las habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico en los niños.

2.Desarrollo Emocional: Al trabajar con temas locales y naturales, los niños pueden desarrollar un sentido de pertenencia y conexión emocional con su entorno.

3.Desarrollo Motor: Las actividades artísticas y lúdicas ayudan a mejorar la motricidad fina y gruesa, así como la coordinación ojo-mano.

4.Fomento de la Creatividad: La inspiración en la fauna endémica puede estimular la imaginación y la creatividad de los niños, permitiéndoles expresar sus ideas y emociones de manera artística.

5.Aprendizaje Significativo: Al utilizar elementos de su entorno inmediato, el aprendizaje se vuelve más relevante y significativo para los niños, facilitando la retención y comprensión de los conceptos enseñados.

El diseño en la educación El diseño juega un rol central en la actividad humana, afirman Resnick & Ocko (1991).

De este modo, Resnick (1998) afirma que ha habido un reconocimiento progresivo del valor educativo de las actividades de diseño, puesto que involucran activamente a los niños, promueven la interdisciplinaridad, fomentan el pensamiento pluralista, proveen contextos de reflexión, y generan sentimientos de empatía entre el creador y el receptor de la creación. (Tellez, 2012).

¿Cómo influye el dibujo en el aprendizaje del niño?

Es importante entender el impacto del dibujo en los niños es relevante en su desarrollo emocional y cognitivo. Al dibujar, los niños pueden viajar a su yo interno en donde pueden viajar ahondando en sus emociones, preocupaciones, alegrías y tristezas, de una manera única y especial, a simple vista pueden parecer garabatos o rayones, pero cada trazó tiene su significado el cual los adultos también pueden interpretar.

Los dibujos de los niños pueden ser una ventana a su mundo interior, permitiéndonos vislumbrar sus emociones, preocupaciones y alegrías de una manera única. Aunque a veces pueden parecer garabatos sin sentido, cada trazo tiene un significado potencial que los adultos pueden aprender a interpretar. Desde su influencia en el desarrollo emocional hasta su contribución al aprendizaje académico, el acto de dibujar es una herramienta poderosa que merece ser valorada y fomentada en el entorno educativo y familiar. (Motivacional, s.f.)

Por lo tanto, el dibujo también desempeña un papel crucial en el aprendizaje académico de los niños. A través del dibujo, los niños pueden organizar y representar visualmente sus ideas, lo que puede facilitar la comprensión de conceptos abstractos, como matemáticas o ciencias. Además, al dibujar, los niños estimulan su creatividad y exploran nuevas formas de comunicación, lo que les proporciona herramientas para resolver problemas de manera innovadora. (Motivacional, s.f.)



Fotografía 41: Pavel Danilyuk (2022) Importancia del Dibujo en el niño <https://www.pexels.com/es-es/foto/manos-cuaderno-boligrafo-dibujo-8423096/>

Componente semántico en niños de edad Primer grado

con dificultad de lenguaje en la educación.

El lenguaje es una de las herramientas y capacidades más importantes en los seres humanos, en la condición verbal y no verbal, es la satisfacción emocional de expresar pensamientos, sentimientos y emociones, así mismo aprendiendo del mundo que los rodea, dentro del estudio realizado en la educación, el componente semántico de las lenguas, hace referencia a los objetos, personas, eventos, acciones, relaciones y todo aquello que hace parte de las condiciones de la vida cotidiana de las personas, así mismo, según algunas investigaciones mencionan que:

A modo de reflexión, se puede decir, que el componente semántico del lenguaje se traduce en la manera como el niño va comprendiendo y dándole significado dentro de su mente a las frases completas, a las situaciones acontecidas, relacionando toda la información para establecer la comunicación a través del lenguaje

(Saavedra, 2023, pág. 4).

Los autores Sentis, Bonilla-Solorzano, Dodd (2019), señalan que el niño reconoce y empieza a desarrollar el lenguaje oral de la siguiente manera:

1. Diferencia entre lo real y lo imaginario.
2. Establece semejanzas y diferencias entre objetos (forma, color y tamaño).
3. Clasifica objetos por atributos.
4. Comprende relaciones entre acontecimientos y las expresa lingüísticamente.
5. Son capaces de entender enunciados más complejos y producir enunciados simples de 4 o más elementos.

A su vez los niños tienen la capacidad de pronunciar vocabulario de más de 1.600 palabras, son capaces de realizar preguntas y entender satisfactoriamente respuestas de cualquier tipo de información, además presentan avances significativos en la comprensión cuando sus padres han estimulado de manera correcta el aprendizaje del niño

Las dificultades semánticas

Pueden surgir debido a que no pueden descifrar, comprender o expresar sus pensamientos, relaciones y emociones en su entorno escolar debido a la poca estimulación.

Es así, como las dificultades semánticas pueden surgir debido a que no pueden descifrar, comprender o expresar adecuadamente el contenido de su idioma, compañeros, generando problemas para organizar y estructurar unidades semánticas. Esto se puede observar en la reducción del número de palabras que tienen los niños y el significado que derivan de ellas (Távora-Távora, 2017).

Con lo anterior los problemas de lenguaje están afectando el desarrollo cognitivo y afecto en los niños, esto ha hecho que los niños presenten dificultad para expresarse cuando están con sus compañeros, en este caso las relaciones sociales cada vez les está afectando, por ello se debe prestar atención a estos casos desde el hogar a las diferentes señales de alerta que puedan observar y así mismo actuar de manera oportuna para que puedan atender el proceso de lenguaje en el infante y así evitar ciertos problemas que le podría afectar en su adolescencia y su vida diaria, a su vez se requiere la intervención temprana para que pueda tener un apoyo ya sea de sus padres o docentes, con el fin de prevenir otro tipo de dificultades, partiendo de establecimientos de programas educativos, de prevención, para reducir el riesgo de establecer relaciones con las personas que lo rodean.

Finalmente, es importante que dentro de los colegios se propicien espacios de juegos relacionados a su vida diaria como: ir de compras, dramatizar algún personaje, elaborar manualidades, de tal forma, que el niño pueda verbalizar las acciones que realiza durante el juego, adicionalmente, se pueden utilizar cuentos con imágenes grandes, fotografías, donde el niño describa las mismas con apoyo del adulto a través de preguntas, por ejemplo: "Cuéntame, ¿Qué ves?", acompañado de brindar un lenguaje verbal correcto y claro. (Saavedra, 2023, pág. 11)

La Importancia del Diseño Gráfico en el Desarrollo Infantil

En una era cada vez más visual y digital, el diseño gráfico se ha convertido en una de las herramientas más influyentes para la educación integral en los niños, desde pequeños ellos ya están expuestos a estímulos visuales que influyen en la forma de ver su entorno y la percepción y comprensión del mismo, es aquí donde el diseño gráfico capta su atención. Pero sobretodo se convierte en un papel fundamental para el fomento de habilidades y emociones.

El Diseño Gráfico y la educación van más allá de la estética, A través de actividades creativas y visuales, los niños pueden desarrollar habilidades imprescindibles como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la planificación. Estas actividades les permiten explorar, experimentar y expresar sus ideas de una manera que las palabras a veces no pueden alcanzar, lo cual contribuye a la mejora de la motricidad fina, ya que los niños trabajan con diferentes herramientas y técnicas para crear sus obras de arte. En resumen, el diseño gráfico es una herramienta educativa integral que fomenta un aprendizaje significativo y divertido. A través del arte, los niños pueden conectarse con su entorno, expresar sus emociones y desarrollar habilidades que serán esenciales a lo largo de sus vidas. Este proyecto busca resaltar la importancia del diseño gráfico en la educación infantil y cómo puede ser implementado de manera efectiva para potenciar el desarrollo integral de los niños.

Téllez Bohórquez (2010) señala que el diseño gráfico en la educación infantil permite a los niños aprender de manera visual, estimulando su creatividad y entender el mundo de una manera divertida, fortaleciendo su capacidad para expresar ideas y descubrir nuevas formas de ver las cosas.

Referentes visuales

Características de Ilustraciones para Cuentos Infantiles

Las ilustraciones de los libros infantiles son como puertas mágicas que invitan a los niños y niñas a explorar un mundo lleno de aventuras como el color, y su imaginación con personajes expresivos y escenarios vívidos, estos libros no sólo captan la atención de los niños pequeños, sino que también crean profundas conexiones emocionales y culturales. Permite a los niños sumergirse en los valores culturales, verse reflejados en la historia y desarrollar empatía y comprensión de diferentes perspectivas.

Por otro lado, libros como (Becker, 2013) que contienen imágenes y detalles no solo cuentan una historia, sino que también inspiran a los niños a dar rienda suelta a su creatividad, motivandolos a imaginar y crear sus propias narrativas visuales. Este tipo de interacción es especialmente valiosa porque brinda a los niños una oportunidad única de explorar, aprender y participar visualmente en el proceso de descubrimiento. Al proporcionar un entorno divertido y educativo, esta herramienta no solo estimula la curiosidad, sino que también ayuda a los niños a conectarse con la fauna local y profundizar su comprensión del entorno natural.



Claudia Rueda (Rueda, 2020)

Claudia Rueda, es una gran escritora e ilustradora que ha motivado y capturado el corazón de los niños con su labor creativa en la creación de libros e ilustraciones infantiles. Durante su recorrido, ha creado más de treinta libros para niños que, además de entretener, transmiten valiosas lecciones sobre la vida y la diversidad cultural. Sus ilustraciones llamativas y los encantadores personajes que ha desarrollado inspiran a los niños a sumergirse en historias fascinantes. Lo que destaca realmente en su trabajo es cómo representa diversas culturas, ayudando a los niños a apreciar y comprender diferentes estilos de vida.

A su vez, al sumergirse en sus libros, se aprecia fácilmente la profunda conexión y sentido de pertenencia que impregna cada página. Adicionalmente, Claudia Rueda promueve la creatividad; sus relatos inspiran a los niños a soñar y a inventar sus propias historias. Siendo un aspecto crucial para su desarrollo personal y emocional. Su trayectoria es realmente impresionante. Combina su experiencia como caricaturista política con una sólida formación en arte y literatura.

Esta combinación de habilidades posibilita que cada uno de sus libros no solo sea técnicamente sólido, sino también emocionalmente razonable, generando así experiencias inolvidables que dejan una marca perdurable en los corazones de los lectores. Por otro lado se encuentran las relaciones emocionales en los niños según la autora enfatiza la importancia de las ilustraciones que ayudan a los niños a establecer una conexión emocional con los personajes y las historias. Los libros ilustrados no solamente cuentan una historia; también inspiran a los niños a imaginar y crear sus propias historias, lo que puede ser fundamental para su desarrollo cognitivo.

Técnicas ilustrativas:

A lo largo de su carrera, Rueda ha explorado diversas técnicas ilustrativas que van desde el uso de colores vivos hasta la incorporación de elementos texturales. Esto puede inspirar a otros ilustradores a experimentar con diferentes estilos y enfoques. A continuación se presentaran algunas de sus obras.

Referentes de sus obras



Rueda, C. (s.f). Título del collage. Advocate Art. <https://www.advocate-art.com/es/claudia-rueda>

1. Estefanía Córdoba, ilustradora freelance de Madrid. (Córdoba, 2024)

Estefanía Córdoba una de las ilustradoras con alta trayectoria en el diseño y la Diversidad e Inclusión, en la representación es una tendencia clave en la ilustración de relatos para niños. Los progenitores y docentes buscan libros que representen la variedad del mundo real, asistiendo a los niños en la comprensión y aceptación de las diferencias desde una edad temprana. Dentro de la Naturaleza y la Sostenibilidad.

En el año 2024, la preocupación por el medio ambiente y la sostenibilidad ha tenido un notable impacto en la ilustración de cuentos para niños. Por ende hoy en día, hay muchos libros que abordan temas relacionados con la naturaleza, la conservación, la sostenibilidad y la Ilustración Interactiva. De esta manera, los libros ilustrados por obra de ella posibilitan que los niños se involucren de manera activa en la trama, potenciando así su experiencia lectora. Aplicación de Texturas y Colección La aplicación de texturas y métodos de collage está ganando importancia en la ilustración de narrativas infantiles. Este estilo otorga a las ilustraciones una dimensión táctil y visualmente atractiva, lo que resulta en imágenes más entretenidas.

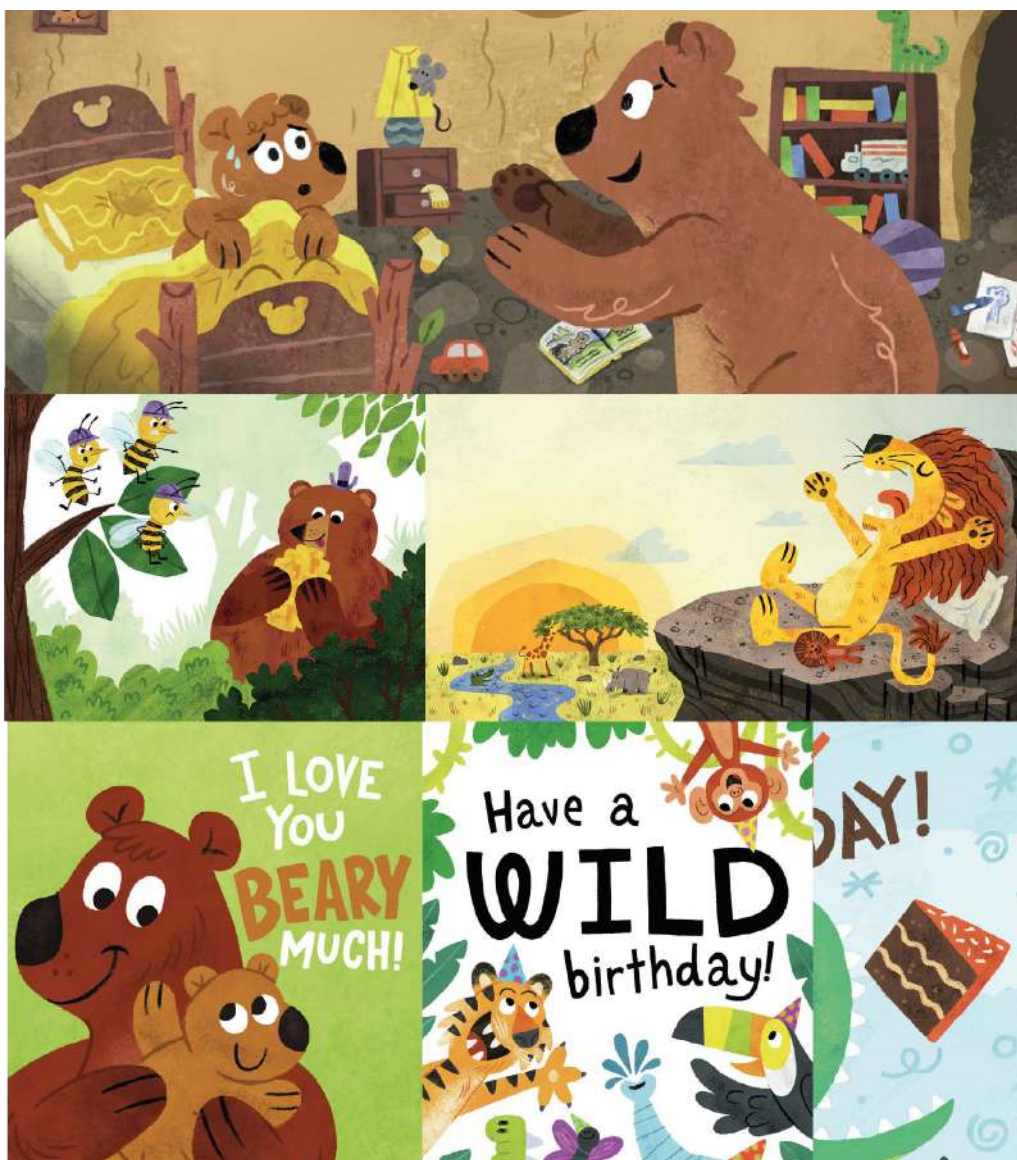


Ilustrador: (Creighton-Pester, 2024)

David, conocido artísticamente como Wandering Bert, es un talentoso ilustrador y diseñador gráfico originario de Hamilton, Nueva Zelanda, donde continúa residiendo y trabajando. Su fascinación por el arte comenzó desde su infancia, alimentada por la influencia de los libros ilustrados y la animación de personajes. Desde muy joven, David dedicó muchas horas de trabajo a dibujar personajes y a inventar historias llenas de humor, una práctica que ha perdurado a lo largo de su vida diaria y en su trabajo laboral.

Cabe resaltar que el ilustrado hoy en día, su cariño por la ilustración infantil sigue siendo importante en su trayectoria laboral. David se siente especialmente emocionado al poder crear escenarios fantásticos y divertidos que transportan a los niños más allá de los límites de la realidad, invitándolos a explorar mundos llenos de imaginación y creatividad. Su enfoque creativo se centra en proporcionar diversión a través de sus ilustraciones, capturando la esencia de la infancia y fomentando la creatividad.

Además de su labor como ilustrador, David es propietario de Scorch Design, una empresa de diseño gráfico que ha dirigido desde 2009. Su formación académica incluye una Licenciatura en Diseño Gráfico Digital de la Universidad de Waikato y Wanganui Polytech, lo que le ha proporcionado las herramientas necesarias para fusionar su pasión por la ilustración con su experiencia en el mundo del diseño.



Ilustrador: (Zhing,Amy.2024)

Amy es una grandiosa ilustradora originaria de Plymouth, Devon, Inglaterra. Desde pequeña, su vida estuvo reflejada en la creatividad e imaginación, lo que la llevó a estudiar Bellas Artes en la universidad. A lo largo de su formación académica, Amy descubrió que, aunque la técnica y la expresión personal son fundamentales en el mundo artístico y su enfoque más ligero hacia la vida.

La obra de Amy es reconocida por su estilo brillante y accesible, que invita a los niños a explorar mundos diferentes e imaginativos. Su habilidad para capturar la esencia de sus personajes a través de ilustraciones llenas de color, alegría y emoción hace que cada proyecto sea único y memorable. Además, su enfoque humanizado hacia la ilustración refleja su comprensión de la importancia de la conexión emocional en el arte, especialmente en el ámbito infantil.

A lo largo de su carrera, Amy ha sido ganadora por su contribución al campo de la ilustración, y su trabajo ha encontrado un lugar en libros infantiles, revistas y otros medios. Su compromiso con la creatividad y su deseo de inspirar a las nuevas generaciones son los motores que impulsan su labor diaria, convirtiéndola en una figura influyente en el mundo de la ilustración contemporánea.



2

Capítulo

Ideación / conceptualización

- 1.Ruta metodológica, proceso de experimentación
- 2.Técnicas utilizadas
- 3.Herramientas aplicadas
- 4.Oportunidades de diseño - impacto y funcionalidad

Área de investigación

Humanidades según el portal DINA-OCDE Sub área Arte – Disciplina Diseño

Línea de investigación

Línea de investigación Diseño, Innovación, Cultura y Sociedad del grupo de Investigación Ideograma Colectivo según su justificación y pertinencia como lo expresan (Dueñas y Murillo, 2018, págs. 3,4): Es importante indicar también la fuerte vinculación del diseño a las nuevas perspectivas de la globalidad y como se le ha cargado una enorme responsabilidad y ha asumido el gran compromiso de ser elemento configurador de los procesos de innovación propuestos y aceptados en modelos políticos, sociales y de desarrollo; este camino ha permitido entender las nuevas formas de cómo el diseño se comporta e interactúa dentro de una sociedad dispuesta a la renovación, según se menciona en el documento PEP de diseño gráfico 2015, p. 18.

Enfoque

Para la presente investigación se utilizó el método cualitativo, para explorar y comprender fenómenos sociales, culturales y humanos en profundidad, el cual permitió construir nuevos conocimientos a partir de una reflexión crítica del comportamiento de los niños con el objetivo de mejorar las prácticas educativas en los centros de formación a través de información.

La recolección de datos en la investigación cualitativa generalmente se realiza a través de entrevistas, grupos focales, observaciones, y análisis de documentos o artefactos culturales. Estos datos se presentan en forma de texto, imágenes palabras, en lugar de números. Para la realización de este estudio se propone realizar talleres experimentales para conocer los gustos e interacciones de los infantes con sus compañeros mediante el aprendizaje lúdico, las cuales son herramientas útiles que servirán para avanzar la presente investigación y llevar a cabo la creación de un producto enfocado en integrar las necesidades de los niños, la interacción sensorial y la experiencia emocional de los infantes.

Metodo

La investigación se inscribe desde el método interpretativo, puesto que busca comprender las conductas y comportamientos de las personas, que a su vez se relacionan las motivaciones e interacciones de su entorno social y cultural, el mundo de la vida cotidiana, particularmente su mundo interno, a través de un desarrollo comprensivo, por lo tanto, es un método que indaga sobre la práctica y las significaciones de las personas, grupo y sociedad desde su percepción.

Según el autor (Beltrán, s.f) Hablar de metodología interpretativa es hacer referencia a formas concretas de percibir y abordar la realidad, lo cual nos lleva a compartir posturas que coinciden en concebir dicha realidad como multirreferencial, cambiante, cuyas explicaciones son un producto social y humano. De igual manera comprender las situaciones de los niños, como objetivo principal, que es analizar sus comportamientos, cuando interactúan con sus amigos por medio de la lúdica y el juego, como es su desarrollo emocional y así llegar a una posible solución.

Metodología aplicada al proyecto de investigación

El proyecto se realizó con la ruta Metodológica 3i vinculada a la investigación creación, creada en el programa del Diseño Gráfico de la Unicesmag y se hibridó con la metodología de Design Thinking y prototipado, llevándonos a encontrar ideas innovadoras para dar soluciones creativas que satisfagan las necesidades de las personas.

¿Cómo se definió la Metodología 3i?

La metodología 3i se determinó por su versatilidad, siendo un modelo metodológico propio del programa de diseño gráfico de la universidad Cesmag. Esta metodología permite articularse como una respuesta a la necesidad de mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en contextos educativos. Se basa en el enfoque de la pedagogía activa y participativa, centrándose en tres aspectos principales:

1. Indagación

2. Ideación

3. Implementación



3i Ruta Metodológica



1.i

INDAGACIÓN

- 1.Revisión Documental
- 2.Análisis de referentes
- 3.Entrevistas a expertos

2.i

IDEACIÓN

- 1.Proceso Creativo y Fuentes de Inspiración, fauna endemica
- 2.Conceptos y Herramientas del Diseño Gráfico Aplicados
- 3.Estilo Gráfico
- 4.Propuestas de Prototipos
- 5.Aplicación de Talleres y Técnicas Artísticas

3.i

IMPLEMENTACIÓN

- 1.Desarrollo de Prototipos
- 2.Pruebas con Niños de Primer Grado
- 4.Evaluación de Resultados y Ajustes
- 5.Testeo Herramienta
- 6.Impacto en el arte y diseño .

1.i Primera etapa

Indagación:

La etapa de indagación tuvo como objetivo recopilar información relevante que permitió entender profundamente el contexto y los problemas a resolver. En este proyecto, la indagación se centró en evaluar y explorar los conceptos de educación artística en niños y el uso de la fauna endémica como inspiración para fortalecer el aprendizaje.

En esta fase, se realizó recolección de datos, revisión documental, bibliografía de estudios previos sobre la enseñanza artística en entornos escolares, entrevistas a expertos como: psicólogos, pedagogos, padres de familia y niños, utilizando técnicas empleadas en encuestas, entrevistas semiestructurada y demás fuentes que aportaron al objetivo de estudio.

Además, se llevó a cabo un diagnóstico preliminar en la Institución Educativa Los Libertadores de Consacá, evaluando el nivel actual de conocimiento y creatividad artística de los estudiantes de primer grado. Esta indagación sirvió como base para identificar las necesidades educativas que debe abordar el proyecto y sirvió de punto de partida para la ideación.

En esta sección se mostrara cómo se investigo y recopiló información sobre la fauna local, las necesidades educativas de los niños de primer grado y el uso de herramientas lúdicas en el aprendizaje.

Investigación sobre la Fauna Endémica de Nariño

Identificación de Animales Representativos: En el proyecto de investigación se seleccionaron los siguientes animales endémicos de la región de Nariño: el oso de anteojos, la danta, el venado cola blanca, Terlaque Andino. Estos animales son emblemáticos de la zona y tienen un gran valor ecológico y cultural.

*Animales representativos de la región, como
Inspiración para la creación de la herramienta*

1.Danta de montaña:

Rol Ecológico Fundamental: Actúa como una especie de protección, que ayuda a mantener la biodiversidad en su hábitat. Su dieta y comportamiento contribuyen a la dispersión de semillas y al equilibrio del ecosistema.

Conservación de Recursos Naturales: Al proteger a la danta, se protege también a muchas otras especies y recursos naturales en su entorno. Esto es esencial para la sostenibilidad de los bosques de Nariño, representa la conexión con comunidades.

2.Venado Cola Blanca:

Indicador de Biodiversidad: Su presencia en un ecosistema es un buen indicador de la salud del mismo. La conservación de este venado puede ayudar a preservar hábitats más amplios.

3.Oso de Anteojos:

Indicador de Salud Ecológica: Su presencia es un indicativo de un ecosistema saludable, lo que lo convierte en un símbolo de conservación de la biodiversidad en la región andina.

Valor Cultural: Este animal es parte de la herencia cultural de las comunidades andinas. Su figura se utiliza en mitos y leyendas, lo que resalta su importancia en la identidad local.

4.Terlaque Andino:

Ecológica: Como frugívoros, los tucanes andinos son fundamentales para la dispersión de semillas en los ecosistemas de bosque, lo que contribuye a la salud y regeneración de los bosques. Su presencia indica un ecosistema saludable y equilibrado.

Cultural: En muchas culturas andinas, el tucán es un símbolo de belleza y diversidad. Su imagen aparece en artesanías, textiles y leyendas locales, lo que resalta su importancia cultural.

Características Visuales de los Animales: colores, formas y texturas que distinguen a estos animales

El oso de anteojos destaca su pelaje negro con manchas de color crema que cubren su cara y su pecho, su textura densa y suave, en contraste con las ásperas garras de sus patas, lo convierten en un oso extravagante. La constitución esbelta del tapir, acentuada por su pelaje marrón oscuro y su hocico alargado, le permite aclimatarse a su entorno natural de las zonas montañosas de Nariño. El Venado cola blanca exhibe un pelaje marrón rojizo marrón grisáceo acentuado por su distintiva cola blanca que se eleva al correr, mientras que su cuerpo esbelto y suave le otorga agilidad. Terlaque andino el tucán andino se distingue por su plumaje negro y su llamativo pico amarillo y naranja, que lo diferencia de su cuerpo fuerte y cola ancha, y su plumaje suave y terso, que añade un toque vibrante a la fauna de la zona.



Necesidades Educativas de los Niños de Primer Grado

la creatividad

La creatividad es una característica típica de la cognición humana, y es lo que la diferencia de las formas de inteligencia artificial. Si bien estas últimas también pueden generar ideas originales combinando datos, están limitadas, ya que carecen de iniciativa, experiencias subjetivas y motivaciones propias (Concepto de, 2024).

Conceptos Clave del Núcleo de Aprendizaje:

El desarrollo de lenguajes artísticos en la educación primaria es fundamental para fomentar la creatividad, la expresión y el pensamiento crítico en los niños. En esta etapa, los estudiantes son naturalmente curiosos y receptivos a nuevas formas de comunicación. El arte se convierte en un medio poderoso para que los niños puedan expresar sus pensamientos, emociones y experiencias de una manera que va más allá de las palabras. A través de distintas disciplinas artísticas, como el dibujo, la pintura, la música, la danza y el teatro, los niños exploran y desarrollan habilidades comunicativas como:



Fotografía 45: Artem Podrez (2022) Manualidades artísticas
<https://www.pexels.com/es-es/foto/persona-gente-arte-creativo-6941092/>

1. Desarrollo Cognitivo y Artístico en Niños de Primer Grado
2. Aspectos del Desarrollo Cognitivo
Pensamiento Concreto: A esta edad, los niños piensan de manera muy concreta y literal.
3. Desarrollo del Lenguaje: Su vocabulario se expande rápidamente.
4. Resolución de Problemas: Comienzan a desarrollar habilidades para resolver problemas simples.
5. Atención y Concentración: Su capacidad para concentrarse en una tarea aumenta, aunque todavía puede ser difícil mantener la atención durante períodos prolongados. Se benefician de actividades que capturan su interés.

Fotografía 45:Lany-Jade Mondou (2022) niño explorando colores
<https://www.pexels.com/es-es/foto/creativo-creatividad-nino-dibujo-10916897/>

Aspectos del Desarrollo Artístico


Expresión Creativa: Los niños de primer grado muestran un deseo de expresarse a través del arte. Les encanta explorar diferentes materiales y técnicas, como pintura, dibujo y modelado.

Desarrollo de Habilidades Motoras Finas: Las actividades artísticas ayudan a mejorar su coordinación mano-ojo y habilidades motoras finas, esenciales para tareas como escribir y recortar.

Comprensión del Color y la Forma: A esta edad, los niños comienzan a comprender mejor los colores, las formas y la composición, lo que se refleja en sus obras de arte.

Imaginación y Juego Simbólico: Usan su imaginación para crear narrativas en su arte. Pueden representar escenas de su vida cotidiana o inventar historias fantásticas a través de sus dibujos.





Actividades y Estímulos Visuales Adecuados

1.

Talleres de Arte: Proporcionar oportunidades para que los niños experimenten con diferentes materiales artísticos, como pinturas, arcilla, y collage. Esto fomenta la exploración y la expresión personal.

2.

Dibujo y Pintura Guiada: Ofrecer actividades donde los niños sigan instrucciones para crear obras de arte, pero también darles la libertad de interpretar y añadir su propio estilo.

3.

Visualización de la Fauna Local: Presentar imágenes de los animales endémicos, utilizando colores vibrantes y texturas en libros ilustrados o proyecciones.

4.

Juegos de Rol: Incorporar actividades donde los niños puedan actuar como los animales que han aprendido a través de la arteterapia.

Técnicas de Aprendizaje Colaborativo:

Descripción: Este método promueve el trabajo en equipo, donde los niños colaboran en proyectos artísticos. Fomenta la comunicación y el intercambio de ideas.

Eficacia: A través de la colaboración, los niños aprenden a respetar las opiniones de los demás y a construir sobre las ideas ajenas. Esto es crucial para el desarrollo del lenguaje artístico, ya que pueden compartir y discutir sus enfoques y técnicas. **Inspiración para la herramienta:** La herramienta podría incluir proyectos grupales donde los niños trabajen juntos para crear una mural o una obra colectiva, promoviendo el sentido de comunidad y pertenencia.

Recursos y Herramientas Artísticas

Uso de Colores Vivos:

La utilización de colores vibrantes en las ilustraciones puede atraer la atención de los niños y estimular su creatividad. Se puede incorporar una paleta de colores brillantes en las imágenes de los animales endémicos y en las actividades artísticas. Los colores no solo capturan el interés visual, sino que también ayudan a los niños a aprender sobre la diversidad de la fauna local.

Texturas en Ilustraciones:

Descripción: Las texturas táctiles pueden enriquecer la experiencia de aprendizaje, proporcionando un elemento sensorial adicional incluyendo texturas en las ilustraciones, como la suavidad del pelaje del oso de anteojos o la rugosidad de la piel de la danta, utilizando materiales que los niños puedan tocar. Esto les ayudará a relacionar el arte con el mundo real.

Técnicas Artísticas Diversas:

Descripción: Introducir diversas técnicas artísticas como el collage, la pintura con esponjas, y el uso de sellos para crear patrones y texturas. Proporcionar instrucciones simples y materiales accesibles para que los niños experimenten con estas técnicas. Por ejemplo, podrían hacer un collage utilizando recortes de imágenes de animales endémicos y crear un fondo colorido con pintura o papel de colores.

La implementación de métodos lúdicos en la enseñanza del lenguaje artístico, junto con el uso de recursos visuales atractivos, puede transformar el aprendizaje en una experiencia dinámica y enriquecedora para los niños de primer grado de la Institución los libertadores.



Entrevista a Expertos

Descripción de los Expertos Consultados:

Expertos en Educación Infantil: Educadores, pedagogos, padres de familia. A continuación se dará una explicación breve sobre las entrevistas realizadas y cómo su experiencia ayudó a entender las necesidades educativas de los niños.

Principales Hallazgos y Contribuciones de los Expertos

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos



Nombre: Diego German Basante
Profesional en psicología - Universidad CESMAG

Según Diego Germán Basante (comunicación personal, 26 de febrero de 2025), "el juego hace parte de las vivencias de los niños", lo que subraya la importancia de enfocar las actividades lúdicas en temas claros que capten su atención y generen disfrute. Además, la observación de los niños permite a los educadores distinguir sus gustos y emociones, lo cual es crucial para diseñar experiencias significativas.



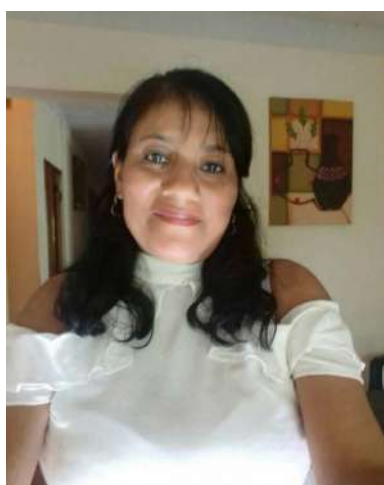
Nombre: Eugenia Bastidas
Profesionales en pedagogía infantil
I.E.M.Ciudad de pasto- sede miraflores

Los educadores compartieron su experiencia sobre los lenguajes artísticos como herramientas lúdicas, señalando que fomentar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades facilitan el aprendizaje de conceptos clave de manera práctica y atractiva. Asimismo, resaltaron que el juego también es esencial en el desarrollo psicomotor y social, permitiendo a los niños aprender sobre el movimiento, la convivencia y la empatía.



Nombre: José Miguel Ortega
Profesional en Licenciatura en Literatura
y Lengua Castellana

Los docentes subrayaron la importancia de estimular la curiosidad y el interés por la fauna local, insinuando que un vínculo con el medio ambiente puede potenciar la experiencia educativa. Igualmente, los progenitores expresaron sus inquietudes acerca de la escasez de recursos que fomenten la creatividad y el aprendizaje en sus hijos.



Nombre: Amanda Agreda, Mariela Basante
Profesionales en pedagogía infantil
I.E.M.Los Libertadores- Consacá Nariño

Ritmos de aprendizaje lentos y variados: algunos niños avanzan rápido, mientras que otros presentan dificultades serias en lectura y escritura, desinterés de los niños por estudiar y no hacer tareas, No se ha trabajado en enseñar sobre los animales locales de Nariño



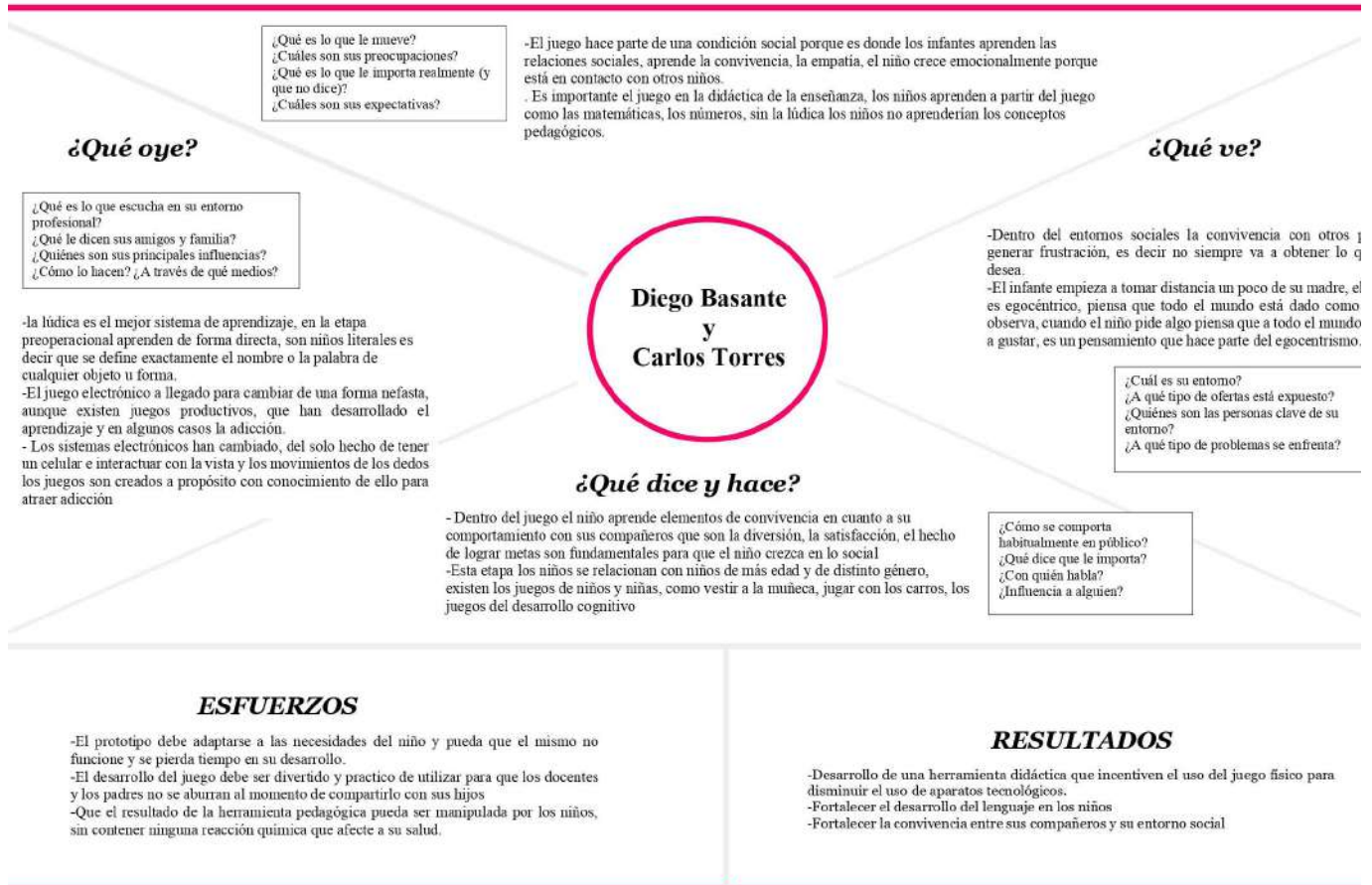
Nombre: Michelle Yela,
Sandra Solarte, Diana Ruano
Padres de familia colegio: Los libertadores, CCP, Artemio Mendoza

Por su parte, los padres enfatizaron la importancia del desarrollo cognitivo en los niños, indicando que un ambiente estimulante fomenta la curiosidad, creatividad y habilidades cognitivas. Un padre señaló que es crucial ofrecer oportunidades para explorar y aprender de manera creativa, tanto en el hogar como en la escuela.

Estos aportes permitieron comprender que una herramienta lúdica debe no solo educar sobre la fauna local, sino también proporcionar un espacio donde los niños puedan jugar, explorar y desarrollarse emocional y cognitivamente, asegurando que su aprendizaje sea divertido y significativo.

Profesionales en psicología

¿Qué piensa y siente?

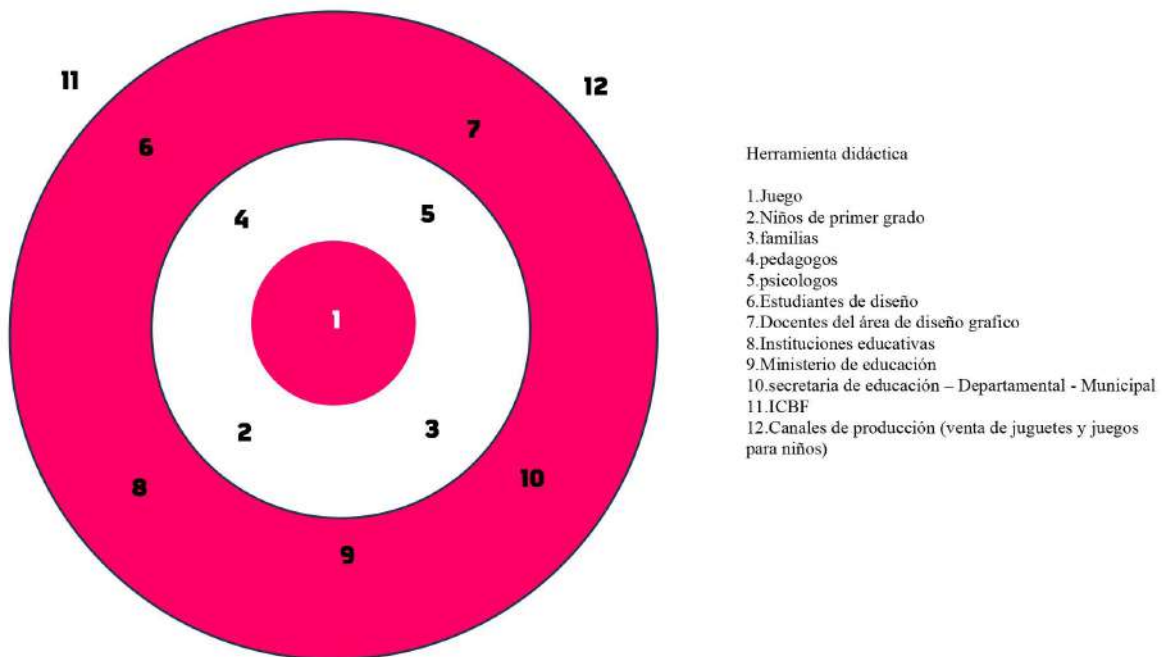


En conjunto, el Mapa de Empatía fue un instrumento esencial para adaptar la herramienta a las necesidades y percepciones de los niños, asegurando que cada elemento integrado por los psicólogos responda a sus intereses y mejore su experiencia de aprendizaje artístico.

El Mapa de Empatía, aplicado desde una perspectiva psicológica, fue clave para captar las emociones, pensamientos y motivaciones de los niños de primer grado en relación con el lenguaje artístico y su interés. Este enfoque permite entender, de forma visual y accesible, cómo los niños perciben su entorno y cuáles son sus necesidades emocionales y cognitivas, aspectos fundamentales en su desarrollo psicológico.

Al involucrar a los niños en actividades como dibujo y pintura, se les brindó un espacio seguro donde expresaron libremente sus sentimientos y pensamientos acerca de los animales y el arte. Desde la psicología infantil, este proceso es esencial, ya que los niños a esta edad encuentran en las expresiones artísticas una forma primaria de comunicación emocional. Así, el Mapa de Empatía no solo reveló qué pensaban y sentían, sino también cómo integran la naturaleza y el arte en su identidad, sus valores y sus emociones.

Mapa de actores



Opinión sobre la Importancia y Utilidad del Mapa de Actores

El mapa de actores proporcionó una visión integral de los distintos grupos y personas clave involucrados en el desarrollo y éxito del proyecto, desde los estudiantes y docentes de la Institución Educativa Los Libertadores, hasta expertos en pedagogía, padres de familia y organizaciones culturales o ambientales que promuevan la conservación de la fauna regional. Esto permite asegurar que las necesidades, expectativas e intereses de cada actor sean consideradas y alineadas con los objetivos de la herramienta.

Al mapear a los actores involucrados, podemos identificar cómo cada uno contribuye al fortalecimiento del lenguaje artístico infantil. Por ejemplo, la participación de docentes es clave para asegurar que el contenido y las actividades sea de manera efectiva en el currículo escolar, mientras que los padres de familia juegan un rol esencial en el refuerzo del aprendizaje en el hogar.

Los actores culturales y ambientales, como organizaciones de conservación de la fauna local, son fundamentales en la contextualización de la herramienta dentro de la identidad regional. Su rol en el mapa de actores destaca la importancia de la fauna endémica, permitiendo que el proyecto transmita no solo conocimientos artísticos, sino también valores ecológicos y culturales que contribuyan al sentido de pertenencia de los niños.

2.i Segunda etapa Ideación

Inspiración en la Fauna Local

Para la fauna endémica de Nariño, como el oso de anteojos, la danta, el venado cola blanca y Terlaque andino, ha sido una fuente fundamental de inspiración en el diseño visual. Cada animal no solo representa un vínculo cultural y ecológico, sino que también aporta características visuales únicas al proyecto. Por ejemplo, el oso de anteojos, con sus distintivas marcas alrededor de los ojos, inspiró el uso de contrastes en los colores y patrones, que ayudan a captar la atención de los niños.

Ideación
Moodboard de referentes

Objetivo: Buscar desde el concepto endemico animales regionales

Dátos complementarios

las ilustraciones son una herramienta poderosa en la educación infantil, ya que enriquecen la experiencia de aprendizaje y hacen que el contenido sea más accesible y atractivo para los niños.

Exploración de Métodos Lúdicos:

Para asegurar que el proyecto sea una experiencia educativa y divertida, nos inspiramos en métodos lúdicos que invitan a la interacción creativa, como juegos de colorear, plantillas y recortables. Estos métodos permiten que los niños desarrollen habilidades motoras y artísticas mientras aprenden sobre la fauna local. Las actividades de colorear, por ejemplo, permiten a los niños dar vida a los animales endémicos mediante una paleta de colores sugerida, promoviendo tanto el conocimiento sobre los hábitats naturales como la creatividad individual. Los recortables, por otro lado, ofrecen una experiencia táctil y visual, donde los niños pueden crear pequeñas figuras de animales, lo que fomenta la exploración del espacio y la identificación de características únicas en cada especie. La combinación de estos métodos busca no solo entretener, sino también enseñar de manera significativa y accesible, adaptándose a las necesidades de los niños en su desarrollo artístico.



Ideación

Moodboard de prototipos y referentes

Objetivo: la búsqueda de referentes, elementos visuales y diseño reflejen los conceptos clave que se desea enseñar a los niños sobre el lenguaje de una manera atractiva y memorable.

Datos de complemento

Eje funcional: desde la Narrativa la creación de juegos interactivos en donde los niños tomen decisiones y completen oraciones con relación de imagen, esto fomenta la comprensión y la expresión oral

Emocional: El juego lúdico, acompañado del maestro y compañeros hace de la experiencia de aprendizaje más amena para los niños

Contextual: en la interacción social se crean oportunidades para que los niños se comuniquen entre sí, puedan asumir roles en el juego de simulación



Ideación

Moodboard de referentes

Objetivo: la búsqueda de referentes, elementos visuales y diseño reflejen los conceptos clave que se desea enseñar a los niños sobre el lenguaje de una manera atractiva y memorable.

Datos de complemento

Eje funcional: búsqueda de las imágenes que representen objetos, acciones y emociones con un propósito educativo.

Emocional: El juego lúdico, acompañado del maestro y compañeros hace de la experiencia de aprendizaje más amena para los niños

Estético formal: se busca de ilustraciones y gráficos que representen los temas seleccionados incluyendo imágenes de animales, paisajes y situaciones cotidianas.



Conceptos y Herramientas del Diseño Gráfico Aplicados

Elección de Colores y Estilo Visual

Para la creación de la herramienta, la paleta de colores se eligió cuidadosamente para captar la atención de los niños de primer grado y facilitar su aprendizaje. Se emplearon tonos cálidos y terrosos como verdes suaves, marrones y amarillos inspirados en la naturaleza de Nariño, que representan la fauna endémica y su hábitat. Estos colores, además de ser visualmente atractivos, ayudan a conectar a los niños con el entorno natural de la región, reforzando el valor cultural de los animales que estudian.



Moodboard de referentes

Artefacto de diseño: paleta de colores y identidad de imagen

la tipografía es un elemento clave en para la creación y diseño de herramientas editoriales guías pedagógicas, ya que mejora la experiencia de aprendizaje y contribuye al desarrollo creativo y cognitivo de los niños.



El estilo visual de las tipografías

Está diseñado para ser atractivo, accesible y educativo, enfocado en captar la atención de los niños y facilitar su comprensión. La elección de tipografías juega un papel crucial en la comunicación del mensaje, por lo que se sugiere un enfoque lúdico y amigable, reflejando la naturaleza creativa y colorida del proyecto.



Moodboard de referentes

Artefacto de diseño: composición tipográfica

la tipografía es un elemento clave en para la creación y diseño de herramientas editoriales guías pedagógicas, ya que mejora la experiencia de aprendizaje y contribuye al desarrollo creativo y cognitivo de los niños.



Comunicación Visual: La tipografía ayuda a transmitir el mensaje de manera clara y efectiva, lo cual es crucial en materiales educativos para niños

Estilo de ilustración

Formas redondeadas y contornos definidos que facilitan el reconocimiento de los animales y aportan un aspecto amigable y seguro para los niños. Las ilustraciones tienen un nivel de detalle apropiado para que los estudiantes puedan identificarse con cada animal sin sentirse abrumados. Este enfoque asegura que el contenido sea comprensible y atractivo, brindando a los niños una experiencia visual que respeta su nivel de desarrollo.



Ideación

Moodboard de referentes

Artefacto de diseño: ilustraciones para personajes de cuento

Objetivo: Buscar referentes ilustrativos de algunos autores inspirados en la naturaleza

Datos complementarios

Las ilustraciones son una herramienta poderosa en la educación infantil, ya que enriquecen la experiencia de aprendizaje y hacen que el contenido sea más accesible y atractivo para los niños.



Observaciones:

Desarrollo de la Imaginación: Los personajes ilustrados fomentan la creatividad y la imaginación, permitiendo a los niños imaginar situaciones más allá de su entorno.

Apoyo al Texto: Las imágenes ayudan al narrar la historia y pueden servir como apoyo para los niños que aún están aprendiendo a leer.



Ideación

Moodboard de referentes

Artefacto de diseño:

Objetivo: Buscar referentes ilustrativos de algunos autores inspirados en la naturaleza

Datos complementarios

Las ilustraciones son una herramienta poderosa en la educación infantil, ya que enriquecen la experiencia de aprendizaje y hacen que el contenido sea más accesible y atractivo para los niños.



Creación de Vestuario

Descripción: El vestuario diseñado para se centrará en representar de manera lúdica y creativa a los animales endémicos de Nariño. Los disfraces incluirán elementos característicos de cada animal, como orejas, colas y patrones de pelaje, que los niños podrán usar durante las actividades interactivas. Por ejemplo, un disfraz del oso de anteojos podría incluir una capa con manchas que imiten su pelaje y una máscara que represente su cara. Este vestuario no solo será atractivo visualmente, sino que también será cómodo y fácil de poner, permitiendo que los niños se sientan libres para jugar y explorar. El diseño del vestuario fomentará la identificación con los animales, ayudando a los niños a comprender mejor su naturaleza y características.

Bocetación

Moodboard de referentes

Objetivo: Búsqueda de estilos de vestuario para niños de las edades de 6 a 7 años de edad



Objetivo: El principal objetivo de la creación de vestuario es fomentar el juego y la interacción entre los niños, permitiéndoles experimentar de manera inmersiva la fauna endémica de su región. Al vestirse como estos animales, los niños podrán participar en dramatizaciones y juegos de rol que les permitirán explorar las características de los animales y sus hábitats de manera divertida. Esta experiencia práctica enriquecerá su aprendizaje, facilitando la conexión emocional con la fauna local.

Creación de Cuentos Infantiles

Descripción: Los cuentos infantiles se centrarán en narrar las aventuras de los animales endémicos de Nariño. Cada historia integrará elementos educativos sobre el hábitat, el comportamiento y la importancia ecológica de los animales. Por ejemplo, una historia podría seguir al oso andino mientras explora su entorno y enfrenta desafíos relacionados con su supervivencia. Las ilustraciones acompañarán el texto, haciendo que las historias sean visualmente atractivas y accesibles para los niños. Los cuentos estarán diseñados para ser leídos en voz alta, fomentando la interacción y la participación de los niños a través de preguntas y discusiones sobre la trama.



Objetivo: El objetivo de crear estos cuentos infantiles es promover la lectura y el aprendizaje a través de historias cautivadoras que enganchen a los niños. Al incorporar lecciones sobre la fauna endémica, los cuentos ayudarán a los niños a desarrollar una comprensión más profunda de su entorno natural. Además, fomentarán el amor por la lectura, ya que las historias estarán diseñadas para ser divertidas y emocionantes, alentando a los niños a explorar más sobre los animales y su importancia en el ecosistema.

Propuestas de Prototipos

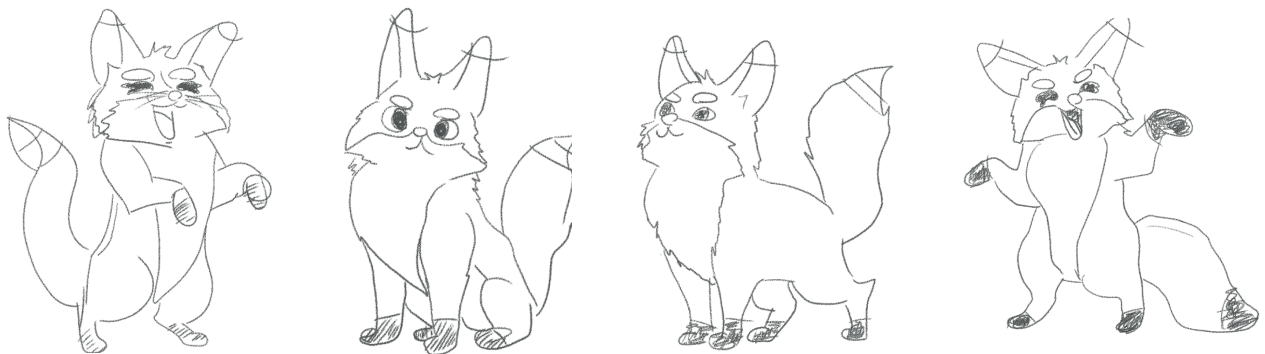
Ilustraciones iniciales de animales: Los primeros bocetos incluyeron dibujos simples de los animales endémicos que seleccionaste: el oso de anteojos, la danta, el venado cola blanca y el tigrillo andino. Para hacerlos atractivos, se enfatizaron características llamativas, como los ojos redondos del oso de anteojos o las manchas del tigrillo. Cada animal se diseñó en posturas amigables y expresivas, capturando detalles que faciliten su reconocimiento.

Primeros bocetos:

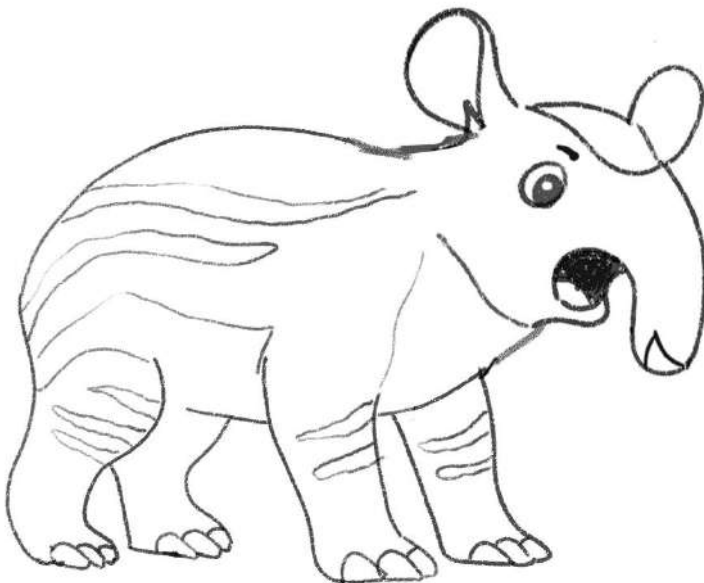
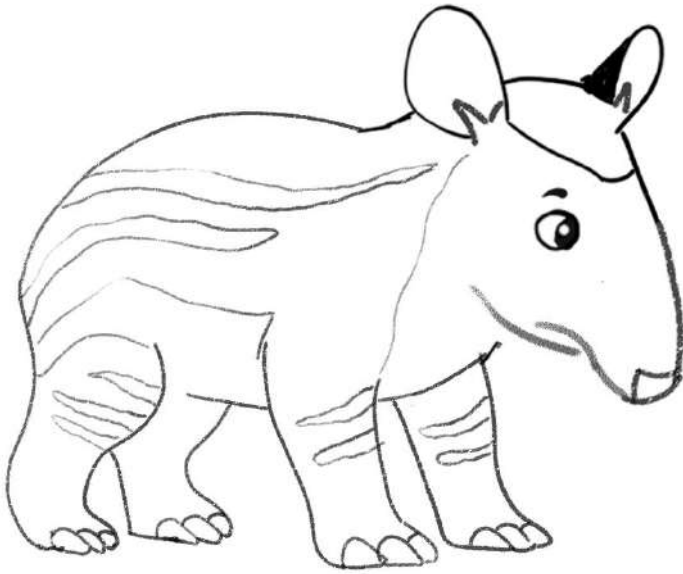


Zorro:

Dentro de la primera exploración del zorro se presenta con una silueta ágil y elegante, que refleja su astucia y curiosidad. Las líneas suaves y fluidas delimitan su cuerpo esbelto, mientras que su cola, con una curva encantadora, añade un toque de dinamismo. Las orejas puntiagudas y el hocico delicado expresan su atención al entorno. El diseño sugiere un pelaje suave, capturando la esencia del zorro como un símbolo de adaptabilidad y belleza en la naturaleza, invitando a los niños a explorar su hábitat.



Danta:



Descripción de la Danta en Línea Gráfica:

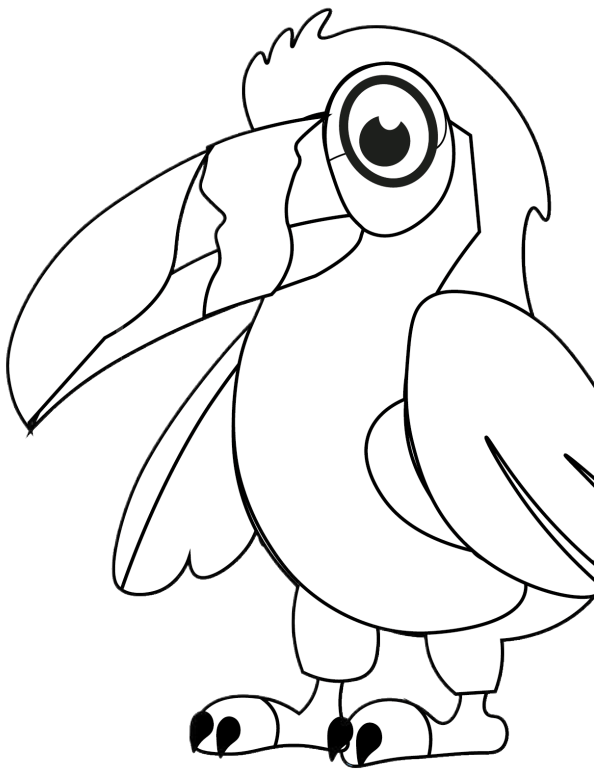
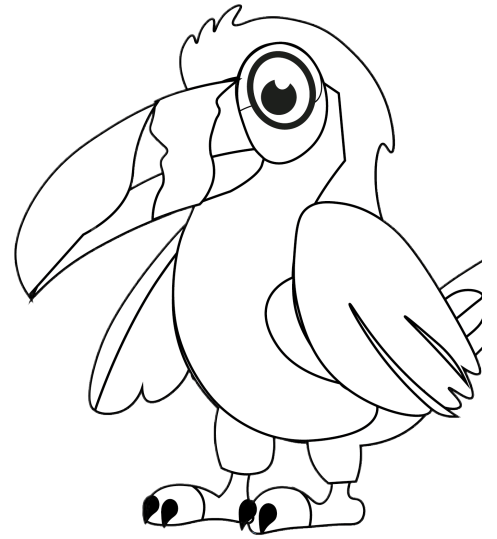
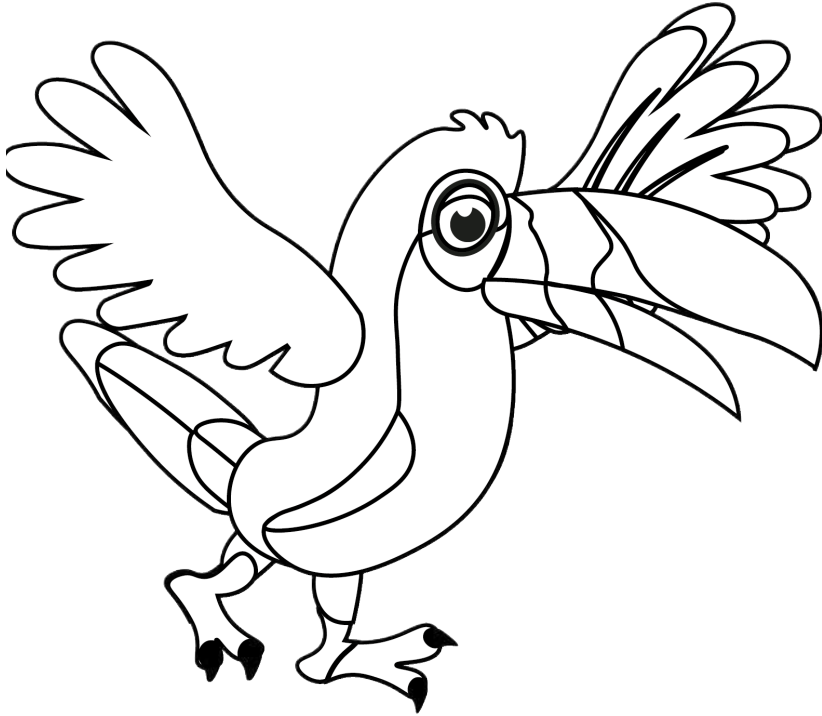
La danta se presenta con un diseño amigable y acogedor, con diferentes emociones en su rostro, resaltando su cuerpo robusto y patas fuertes. Las líneas suaves crean una silueta que invita a la exploración, mientras que su hocico largo y orejas redondeadas añaden un toque de ternura. El diseño sugiere un pelaje denso y texturizado, evocando la esencia de este majestuoso animal en su hábitat. Este enfoque busca conectar a los niños con la danta, promoviendo su aprecio por la biodiversidad y la conservación.

Oso de anteojos:



Descripción del Oso de Anteojos en Línea Gráfica:
El oso de anteojos se ilustra con una apariencia entrañable y simpática, capturando la esencia de este majestuoso animal. Sus grandes ojos, rodeados de un distintivo patrón claro que simula unas gafas, son el punto focal del diseño, evocando curiosidad y ternura. Las líneas suaves y redondeadas del cuerpo reflejan su naturaleza amigable, mientras que el pelaje denso y texturizado sugiere calidez.

Terlaque Andino:



Descripción del Terlaque Andino en Línea Gráfica: El terlaque andino se ilustra con un diseño vibrante y lleno de vida, su cuerpo estilizado y alas extendidas transmiten una sensación de movimiento, mientras que sus ojos redondeador y brillantes reflejan curiosidad e inteligencia. Los detalles en su plumaje, que varían en tonos de verde y amarillo, evocan la belleza de su hábitat montañoso. Este enfoque busca conectar a los niños con la riqueza de la fauna andina y fomentar su aprecio por la naturaleza.

CÁNONES DE PROPORCIONES

Ilustración animales

Las proporciones son un aporte importante en el momento de Bocetación de la ilustración en donde se toma las proporciones como relaciones de tamaño dentro del dibujo. en donde el cuerpo, cabeza y patas del personaje tiene que ser proporcional a sus medidas.

local las proporciones no siempre tienen que ser mitad y mitad. A veces es asimétrica y otras veces simétrica, y podemos usar una parte del dibujo como unidad de medida. Por ejemplo, cuando dibujamos personajes, es muy común usar el tamaño de la cabeza para medir el cuerpo, lo que nos hace dar un aidea en cuanto al tamaño de la ilustración en escala real.

El canon de proporciones es una herramienta valiosa para permitiendonos crear figuras coherentes y expresivas y así explorar diferentes sistemas y adaptarlos según nuestras necesidades creativas al momento de bocetar.

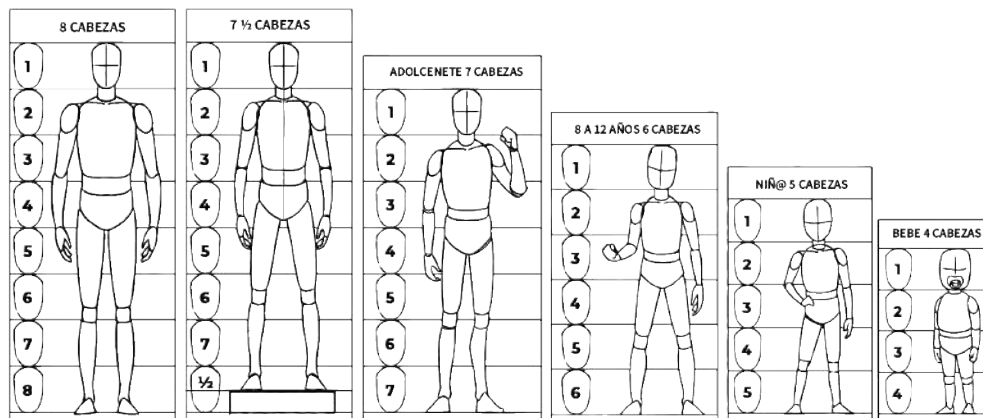
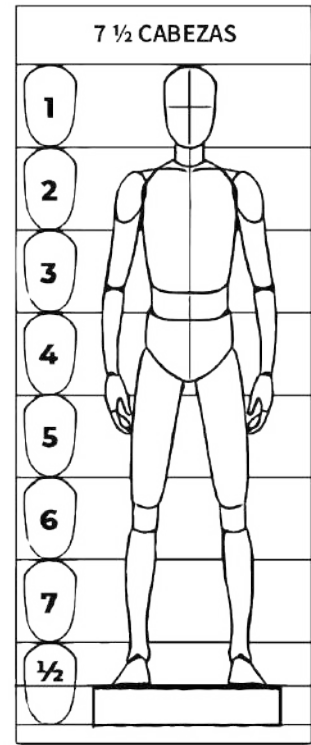
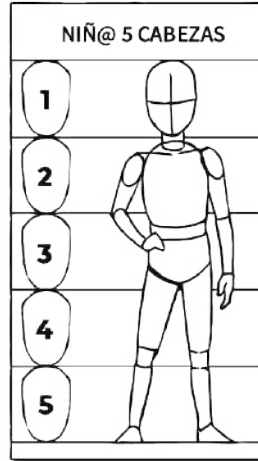


figura 19. Fuente: raijinacademia.com/blog/canones-de-proporciones

Danta de montaña



1 proporción:
la altura de la danta equivale a 4 cabezas de niños



3 proporción:
la cabeza tiene el mismo tamaño que el cuerpo

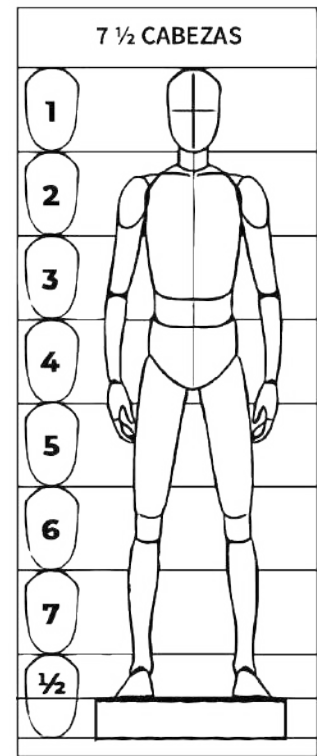
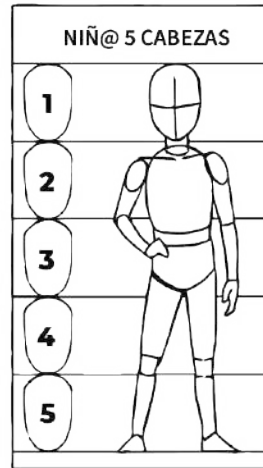


2 proporción:
sus patas tiene el mismo largo y grosor dando equilibrio a su cuerpo



4 proporción:
El cuerpo tiene el mismo tamaño que el cuerpo

Terlaque Andino



1 proporción:
la altura del Terlaque equivale a 2 cabezas de niños



3 proporción:
su pico esta en proporción a su cuerpo y las alas pero dándole un poco de asimetría en tamaño dándole protagonismo a su característica



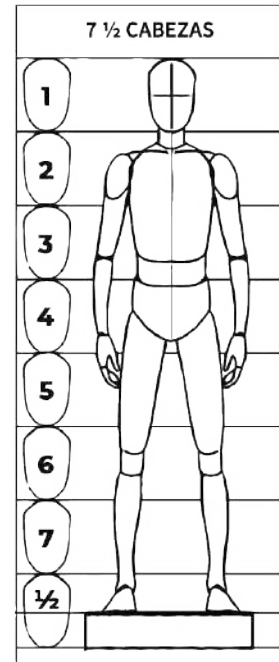
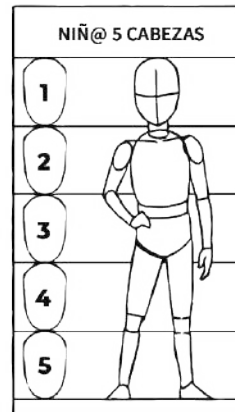
2 proporción:
sus patas tiene el mismo largo y grosor dándole proporción a su cuerpo aunque asimétricas a su tamaño



4 proporción:
El cuerpo es igual de alto que ancho

Oso de anteojos

Al conocer las proporciones de lo que se quiere dibujar, nos permitirá hacer el mismo objeto a la escala respetando las proporciones, el objeto seguirá siendo reconocible.



1 proporción:
la altura del oso de anteojos equivale a 5 cabezas de niños



3 proporción:
la cabeza tiene el mismo tamaño que el cuerpo

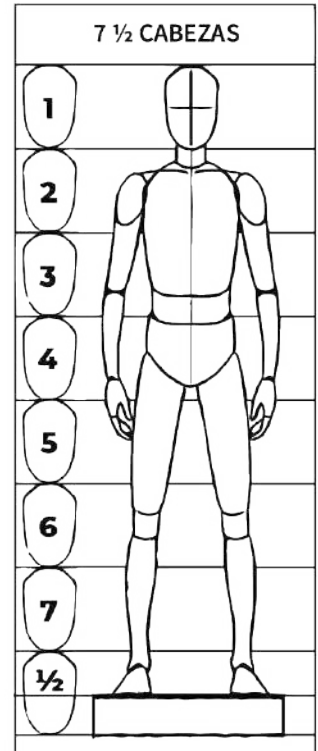
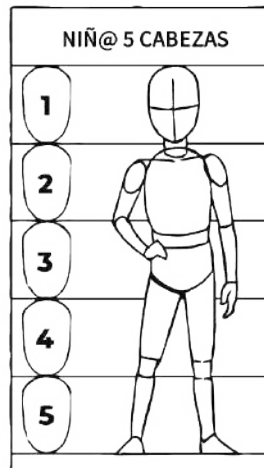
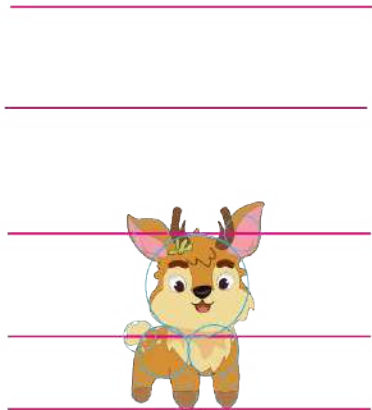


2 proporción:
sus patas tiene el mismo largo y grosor



4 proporción:
El cuerpo tiene el mismo tamaño que el cuerpo

Venado cola blanca



1 proporción:
la altura del cuerpo equivale a 3 cabezas de niños



3 proporción:
la cabeza es un poco más grande que el cuerpo resaltando las orejas y los cuernos



2 proporción:
sus patas tiene algo de asimetría aunque conservan el mismo grosor las dos patas delanteras



4 proporción:
El cuerpo es igual de alto que ancho



Aplicación en Ilustraciones:

Impacto Visual: Al utilizar formas circulares y redondeadas en las ilustraciones, se crea un entorno visualmente agradable que capta y mantiene la atención de los niños. Esto es esencial en el aprendizaje.

Enfoque Emocional: Las formas redondeadas evocan sentimientos positivos, lo cual es crucial en el ambiente educativo para mantener a los niños motivados y receptivos al momento de observar las ilustraciones.

Colores Basados en los Dibujos de los Niños:

Análisis del Estudio: Durante el estudio, se observó que los colores elegidos por los niños en sus propios dibujos reflejan sus preferencias y emociones. Utilizar estos colores en las ilustraciones asegura que la herramienta sea más personal y resonante para ellos.

Según la Teoría del Color: Los colores brillantes y saturados captan la atención de los niños. Colores como el rojo, amarillo y azul son particularmente efectivos porque son los primeros que los niños aprenden a identificar y son visualmente estimulantes.

Por lo cual, la combinación de formas redondeadas y colores brillantes basados en las preferencias de los niños no solo hace que las ilustraciones sean más atractivas, sino que también facilita un ambiente de aprendizaje positivo y creativo.

Este enfoque asegura que la herramienta gráfica cumpla con su propósito a transmitir ilustraciones con un valor agregado.

Paleta de colores



R=29 G=28 B=27 HEX #444444 RGB 29 28 27 CMYK 0 0 0 80 LAB 38 11 11 GrayScale 49	R=47 G=41 B=24 HEX #665544 RGB 67 41 24 CMYK 0 0 78 71 LAB 30 18 22 GrayScale 52	R=66 G=41 B=24 HEX #886655 RGB 66 41 24 CMYK 0 0 78 72 LAB 30 18 22 GrayScale 52	R=77 G=45 B=36 HEX #996666 RGB 77 45 36 CMYK 0 1 58 67 LAB 31 17 30 GrayScale 61	R=125 G=78 B=35 HEX #FF9966 RGB 125 78 35 CMYK 0 0 67 81 LAB 38 17 32 GrayScale 65	R=183 G=109 B=74 HEX #CC9966 RGB 183 109 74 CMYK 0 0 71 71 LAB 44 27 32 GrayScale 92	R=178 G=112 B=71 HEX #CC9966 RGB 178 112 71 CMYK 0 0 76 76 LAB 44 26 31 GrayScale 93	R=178 G=122 B=84 HEX #CC9966 RGB 178 122 84 CMYK 0 0 75 75 LAB 44 26 31 GrayScale 93
R=286 G=198 B=81 HEX #FF9966 RGB 286 198 81 CMYK 0 0 60 64 LAB 56 37 43 GrayScale 89	R=20 G=38 B=18 HEX #336699 RGB 20 38 18 CMYK 97 78 45 17 LAB 14 2 16 GrayScale 85	R=26 G=45 B=71 HEX #336699 RGB 26 45 71 CMYK 96 78 44 47 LAB 14 2 16 GrayScale 88	R=21 G=51 B=70 HEX #336699 RGB 21 51 70 CMYK 97 74 46 LAB 14 2 16 GrayScale 82	R=11 G=72 B=104 HEX #336699 RGB 11 72 104 CMYK 98 53 25 LAB 21 5 22 GrayScale 74	R=28 G=113 B=144 HEX #336699 RGB 28 113 144 CMYK 97 27 11 LAB 21 5 22 GrayScale 96	R=81 G=119 B=183 HEX #336699 RGB 81 119 183 CMYK 92 27 LAB 16 19 28 GrayScale 92	R=45 G=123 B=172 HEX #336699 RGB 45 123 172 CMYK 92 19 14 LAB 16 19 28 GrayScale 91
R=157 G=168 B=222 HEX #99CCFF RGB 157 168 222 CMYK 71 11 20 LAB 68 38 38 GrayScale 66	R=57 G=164 B=238 HEX #99CCFF RGB 57 164 238 CMYK 71 11 20 LAB 68 38 38 GrayScale 66	R=11 G=79 B=96 HEX #336699 RGB 11 79 96 CMYK 97 54 65 LAB 14 2 16 GrayScale 77	R=120 G=135 B=114 HEX #99CCFF RGB 120 135 114 CMYK 55 23 17 LAB 51 59 GrayScale 83	R=148 G=188 B=115 HEX #99CCFF RGB 148 188 115 CMYK 51 10 100 LAB 69 26 66 GrayScale 89	R=232 G=175 B=42 HEX #FF9966 RGB 232 175 42 CMYK 0 33 83 1 LAB 73 17 62 GrayScale 38	R=216 G=219 B=8 HEX #FF9966 RGB 216 219 8 CMYK 0 14 94 0 LAB 71 16 GrayScale 22	R=242 G=268 B=8 HEX #FF9966 RGB 242 268 8 CMYK 0 15 83 0 LAB 84 8 GrayScale 23
R=244 G=224 B=18 HEX #FF9966 RGB 244 224 18 CMYK 0 5 88 0 LAB 80 4 81 GrayScale 18	R=215 G=215 B=215 HEX #CCCCCC RGB 215 215 215 CMYK 0 0 0 0 LAB 81 81 81 GrayScale 96	R=255 G=255 B=255 HEX #FFFFFF RGB 255 255 255 CMYK 0 0 0 0 LAB 100 100 GrayScale 0					



R=32 G=9 B=13 HEX #336699 RGB 32 9 13 CMYK 85 80 88 LAB 5 10 2 GrayScale 94	R=27 G=14 B=8 HEX #336699 RGB 27 14 8 CMYK 88 78 89 LAB 5 5 4 GrayScale 93	R=67 G=41 B=24 HEX #665544 RGB 67 41 24 CMYK 0 0 78 71 LAB 30 18 22 GrayScale 52	R=107 G=40 B=7 HEX #665544 RGB 107 40 7 CMYK 0 0 99 92 LAB 26 25 54 GrayScale 75	R=104 G=60 B=17 HEX #CC9966 RGB 104 60 17 CMYK 38 68 53 LAB 30 17 85 GrayScale 73	R=124 G=78 B=35 HEX #FF9966 RGB 124 78 35 CMYK 0 0 76 81 LAB 38 17 32 GrayScale 65	R=122 G=78 B=35 HEX #FF9966 RGB 122 78 35 CMYK 0 0 76 81 LAB 38 17 32 GrayScale 65	R=122 G=78 B=35 HEX #FF9966 RGB 122 78 35 CMYK 0 0 76 81 LAB 38 17 32 GrayScale 65
R=134 G=85 B=24 HEX #99CCFF RGB 134 85 24 CMYK 51 20 97 34 LAB 68 38 38 GrayScale 66	R=171 G=118 B=73 HEX #CC9966 RGB 171 118 73 CMYK 0 0 76 76 LAB 44 26 31 GrayScale 93	R=174 G=127 B=74 HEX #CC9966 RGB 174 127 74 CMYK 0 0 75 75 LAB 44 26 31 GrayScale 93	R=211 G=143 B=51 HEX #CC9966 RGB 211 143 51 CMYK 0 15 83 0 LAB 84 8 GrayScale 23	R=223 G=167 B=103 HEX #FF9966 RGB 223 167 103 CMYK 0 17 67 LAB 73 17 62 GrayScale 38	R=226 G=183 B=114 HEX #FF9966 RGB 226 183 114 CMYK 0 14 94 0 LAB 71 16 GrayScale 22	R=232 G=175 B=42 HEX #FF9966 RGB 232 175 42 CMYK 0 33 83 1 LAB 73 17 62 GrayScale 38	R=242 G=268 B=8 HEX #FF9966 RGB 242 268 8 CMYK 0 15 83 0 LAB 84 8 GrayScale 23
R=183 G=109 B=74 HEX #CC9966 RGB 183 109 74 CMYK 0 0 71 71 LAB 44 27 32 GrayScale 92	R=182 G=208 B=103 HEX #CC9966 RGB 182 208 103 CMYK 0 2 71 0 LAB 80 21 48 GrayScale 28	R=182 G=208 B=103 HEX #CC9966 RGB 182 208 103 CMYK 0 2 71 0 LAB 80 21 48 GrayScale 28	R=182 G=208 B=103 HEX #CC9966 RGB 182 208 103 CMYK 0 2 71 0 LAB 80 21 48 GrayScale 28	R=234 G=234 B=234 HEX #CCCCCC RGB 234 234 234 CMYK 0 0 0 0 LAB 99 99 GrayScale 6	R=255 G=255 B=255 HEX #FFFFFF RGB 255 255 255 CMYK 0 0 0 0 LAB 100 100 GrayScale 0		

Paleta de colores



<p>R=32 G=9 B=13 HEX 20 9 d RGB 32 9 13 CMYK 65 84 60 88 LAB 5 10 2 GrayScale 94</p>	<p>R=102 G=43 B=27 HEX 66 2b 1b RGB 102 43 27 CMYK 36 82 84 54 LAB 26 26 23 GrayScale 77</p>	<p>R=107 G=66 B=46 HEX 6b 42 2e RGB 107 66 46 CMYK 38 65 72 51 LAB 33 16 19 GrayScale 70</p>	<p>R=118 G=71 B=46 HEX 76 47 2e RGB 118 71 46 CMYK 35 65 76 45 LAB 35 18 23 GrayScale 68</p>	<p>R=129 G=76 B=44 HEX 81 4c 2c RGB 129 76 44 CMYK 33 65 81 39 LAB 38 20 28 GrayScale 65</p>
<p>R=245 G=193 B=132 HEX f5 c1 84 RGB 245 193 132 CMYK 3 29 54 0 LAB 82 13 37 GrayScale 21</p>	<p>R=204 G=202 B=202 HEX cc ca ca RGB 204 202 202 CMYK 23 18 18 1 LAB 81 0 0 GrayScale 21</p>	<p>R=242 G=217 B=199 HEX f2 d9 c7 RGB 242 217 199 CMYK 5 17 22 0 LAB 88 6 12 GrayScale 13</p>	<p>R=236 G=214 B=206 HEX ec d6 ce RGB 236 214 206 CMYK 8 18 18 0 LAB 87 6 6 GrayScale 14</p>	<p>R=255 G=255 B=255 HEX ffff RGB 255 255 255 CMYK 0 0 0 0 LAB 100 0 0 GrayScale 0</p>



<p>R=32 G=9 B=13 1 HEX 20 9 d RGB 32 9 13 CMYK 65 84 60 88 LAB 5 10 2 GrayScale 94</p>	<p>R=29 G=29 B=27 HEX 1d 1d 1b RGB 29 29 27 CMYK 76 67 64 80 LAB 11 -1 1 GrayScale 89</p>	<p>R=43 G=43 B=43 HEX 2b 2b 2b RGB 43 43 43 CMYK 71 62 58 71 LAB 18 0 0 GrayScale 83</p>	<p>R=51 G=51 B=50 HEX 33 33 32 RGB 51 51 50 CMYK 70 60 58 65 LAB 21 -1 0 GrayScale 80</p>	<p>R=178 G=165 B=157 HEX b2 a5 9d RGB 178 165 157 CMYK 31 31 33 8 LAB 69 3 5 GrayScale 34</p>
<p>R=204 G=202 B=202 1 HEX cc ca ca RGB 204 202 202 CMYK 23 18 18 1 LAB 81 0 0 GrayScale 21</p>	<p>R=236 G=214 B=206 1 HEX ec d6 ce RGB 236 214 206 CMYK 8 18 18 0 LAB 87 6 6 GrayScale 14</p>	<p>R=67 G=41 B=24 HEX 43 29 18 RGB 67 41 24 CMYK 47 68 78 71 LAB 20 10 16 GrayScale 82</p>	<p>R=128 G=76 B=44 HEX 80 4c 2c RGB 128 76 44 CMYK 33 65 80 39 LAB 38 20 28 GrayScale 65</p>	<p>R=232 G=177 B=132 HEX eb b1 84 RGB 232 177 132 CMYK 8 35 51 1 LAB 77 16 31 GrayScale 26</p>
<p>R=240 G=192 B=148 HEX f0 d0 94 RGB 240 192 148 CMYK 5 29 45 0 LAB 81 13 28 GrayScale 21</p>	<p>R=242 G=217 B=199 1 HEX f2 d9 c7 RGB 242 217 199 CMYK 5 17 22 0 LAB 88 6 12 GrayScale 13</p>	<p>R=249 G=215 B=178 HEX f6 d7 b2 RGB 249 215 178 CMYK 2 19 34 0 LAB 88 8 22 GrayScale 13</p>	<p>R=249 G=234 B=220 HEX f6 ea dc RGB 249 234 220 CMYK 3 10 15 0 LAB 94 3 8 GrayScale 7</p>	<p>R=255 G=255 B=255 1 HEX ffff RGB 255 255 255 CMYK 0 0 0 0 LAB 100 0 0 GrayScale 0</p>



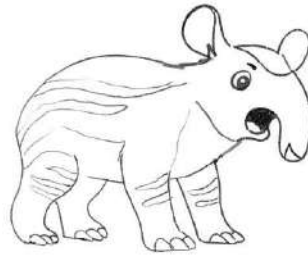
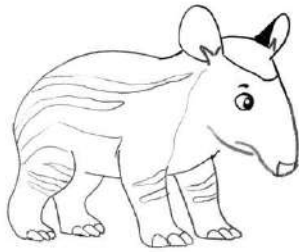
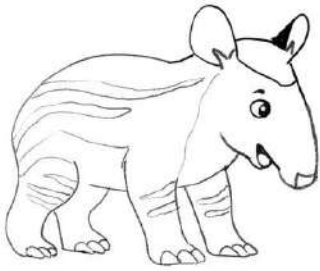
<p>R=32 G=9 B=14 HEX 20 9 e RGB 32 9 14 CMYK 66 84 60 87 LAB 5 11 1 GrayScale 94</p>	<p>R=32 G=9 B=13 2 HEX 20 9 d RGB 32 9 13 CMYK 65 84 60 88 LAB 5 10 2 GrayScale 94</p>	<p>R=67 G=41 B=24 1 HEX 43 29 18 RGB 67 41 24 CMYK 47 68 78 71 LAB 20 10 16 GrayScale 82</p>	<p>R=72 G=47 B=39 HEX 48 2f 27 RGB 72 47 39 CMYK 48 66 65 68 LAB 22 10 9 GrayScale 79</p>	<p>R=98 G=70 B=58 HEX 62 46 3a RGB 98 70 58 CMYK 42 59 61 53 LAB 33 11 12 GrayScale 70</p>
<p>R=127 G=109 B=106 HEX 7f 6d 6a RGB 127 109 106 CMYK 44 47 44 29 LAB 48 6 4 GrayScale 55</p>	<p>R=208 G=152 B=134 HEX d0 98 86 RGB 208 152 134 CMYK 17 44 44 5 LAB 68 19 18 GrayScale 35</p>	<p>R=231 G=176 B=161 HEX e7 b0 a1 RGB 231 176 161 CMYK 8 38 33 1 LAB 77 19 15 GrayScale 25</p>	<p>R=218 G=181 B=172 HEX da b5 ac RGB 218 181 172 CMYK 15 32 29 2 LAB 77 12 9 GrayScale 25</p>	<p>R=242 G=173 B=154 HEX f2 ad 9a RGB 242 173 154 CMYK 2 41 36 0 LAB 77 24 20 GrayScale 25</p>
<p>R=204 G=202 B=202 2 HEX cc ca ca RGB 204 202 202 CMYK 23 18 18 1 LAB 81 0 0 GrayScale 21</p>	<p>R=244 G=200 B=163 HEX f4 c8 a3 RGB 244 200 163 CMYK 4 26 39 0 LAB 84 12 24 GrayScale 18</p>	<p>R=255 G=255 B=255 2 HEX ffff RGB 255 255 255 CMYK 0 0 0 0 LAB 100 0 0 GrayScale 0</p>		

3.i Tercera etapa

Ilustraciones finales



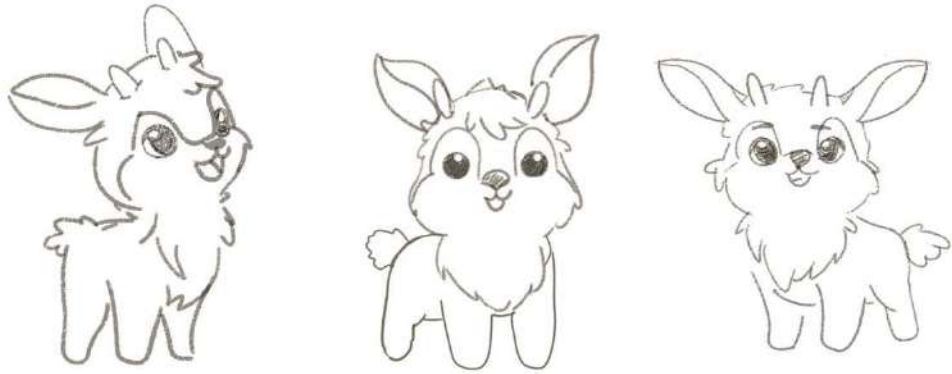
Danta de montaña



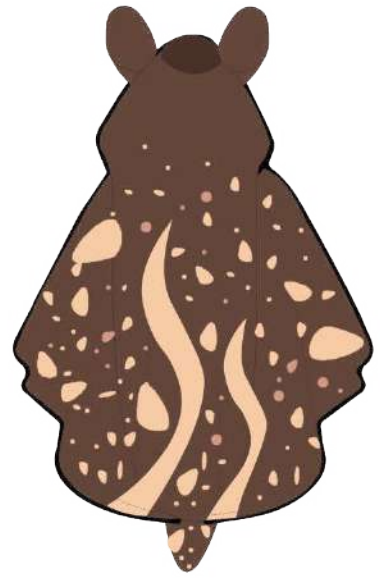
Terlaque andino



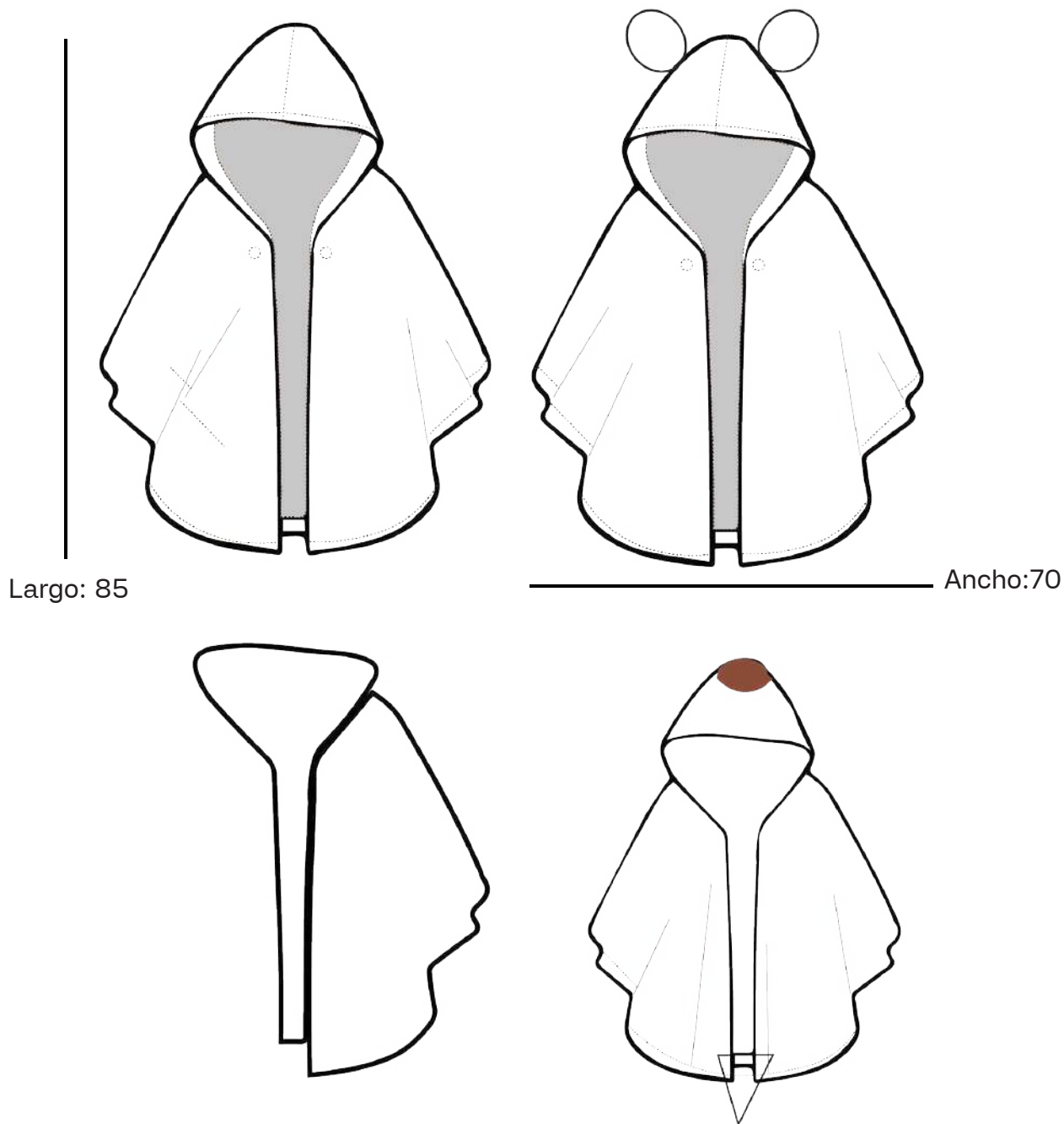
Venado cola blanca



Vestuario infantil

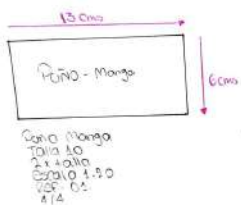
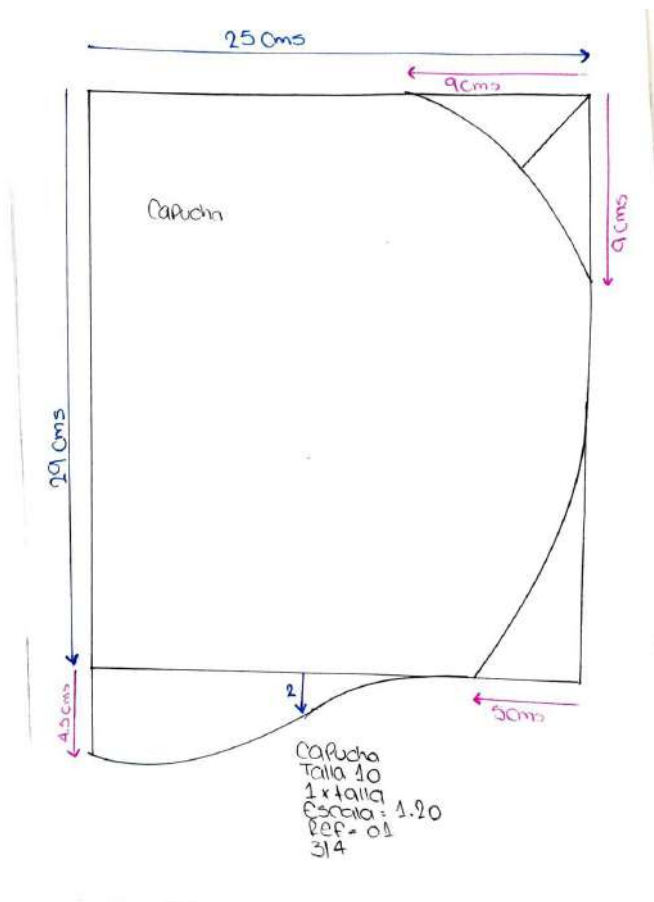
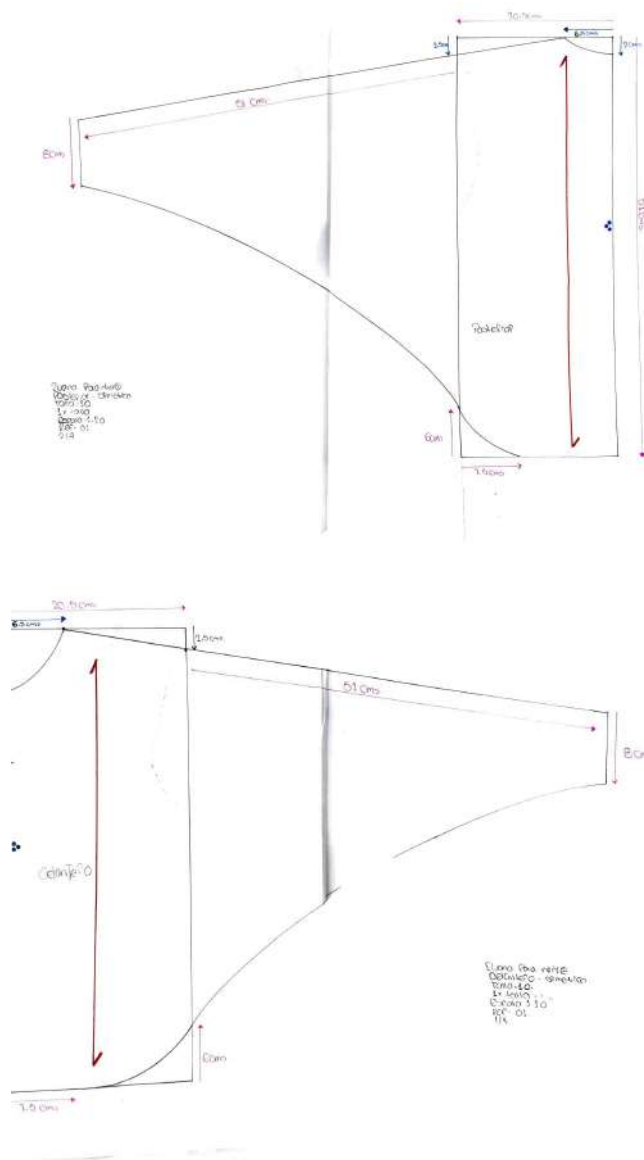


Diseño de Vestuario:



Diseño General: La capa se inspira en la figura y características de cada animal endémico de Nariño: el oso de anteojos, la danta, el venado cola blanca y el tigrillo andino. Es de forma amplia, ideal para que los niños puedan moverse con comodidad y, al extender los brazos, imitar las posturas y formas de cada animal. La longitud de la capa llega hasta la cintura o un poco más abajo y cada capa tiene una capucha que representa la cabeza de cada animal.

Interpretación del patronaje de la capa:



Creación de Capucha y Detalles Animales:

El patrón de la capa es espacioso y hermoso, diseñado sin restringir el libre movimiento del niño. Esta forma le permite extender los brazos y recrear posturas y figuras de animales para crear una obra de teatro. Además contiene un patrón básico con cortes anchos en los laterales para adaptarse a una variedad de posturas físicas. Las capuchas están diseñadas con patrones especiales que permiten agregar elementos distintivos de cada animal, como orejas, manchas y colas. Cada capa tiene piezas adicionales agregadas a la capucha para darle a estas características una apariencia tridimensional. Por ello, los patrones incluyen piezas detalladas diseñadas y personalizadas para cada especie.

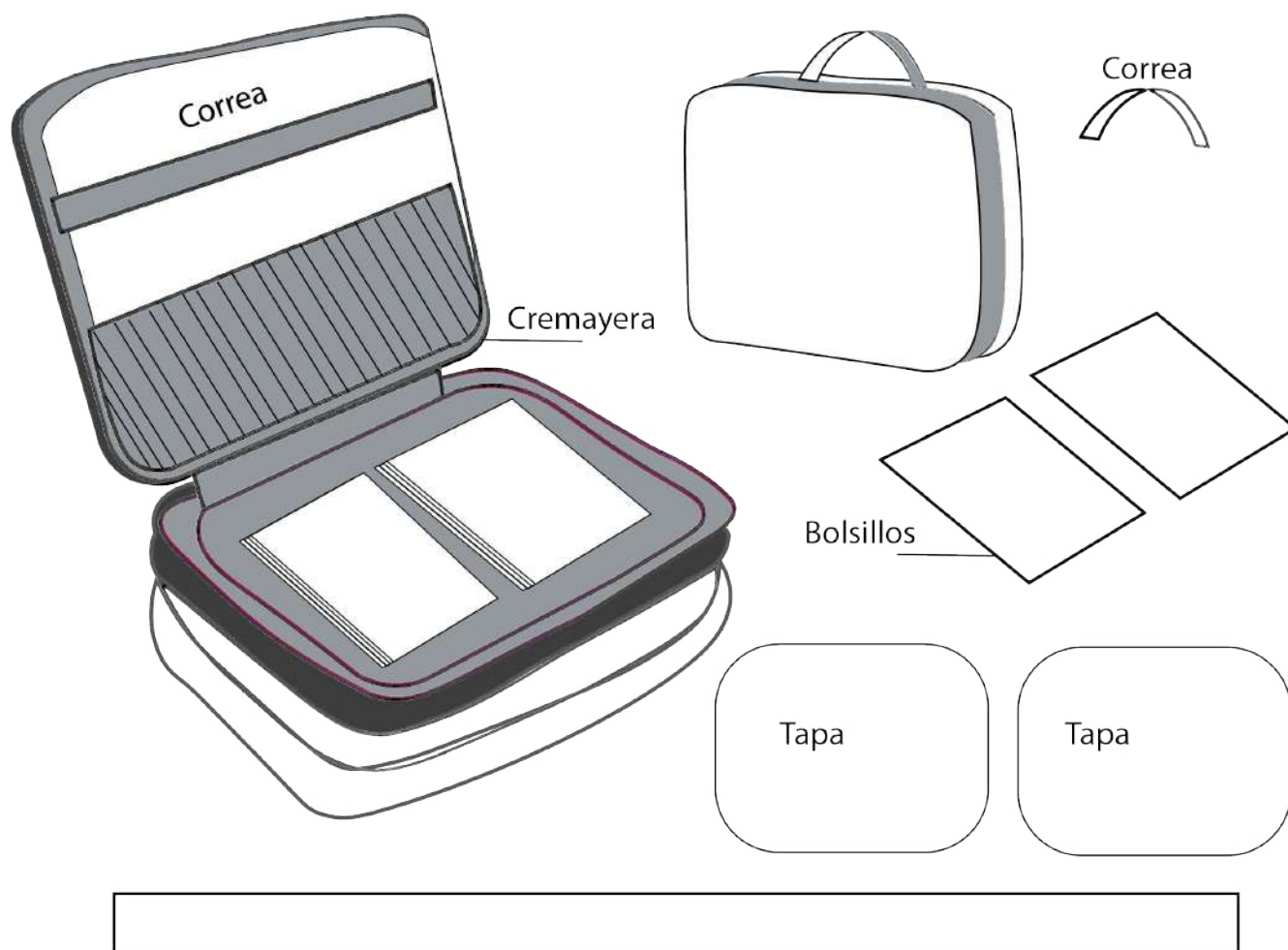
Boceto de la Maleta Lúdica:

Forma y Estructura:

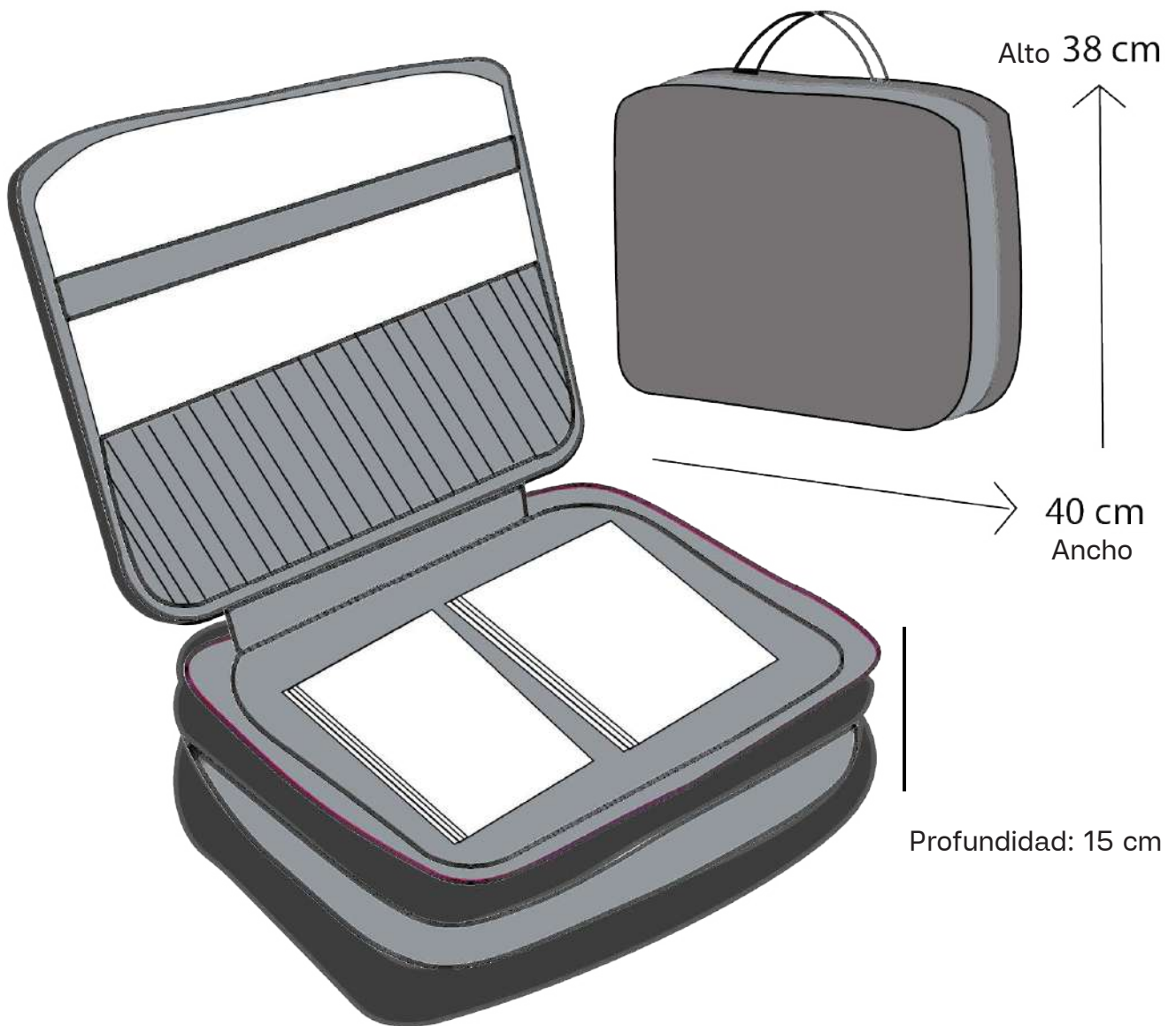
La maleta tiene un diseño compacto y resistente, con compartimentos internos y externos que facilitan la organización de materiales como, tarjetas, cartilla, vestuario y herramientas artísticas. Su estructura es de forma rectangular para maximizar el espacio, pero con bordes suaves para que sea segura y fácil de transportar por los niños y docentes.

Diseño Exterior:

La parte exterior de la maleta está decorada con ilustraciones de los animales endémicos de Nariño (oso de anteojos, danta, venado cola blanca y terlaque andino), usando patrones y colores distintivos de cada animal. Cada lado de la maleta puede estar dedicado a uno de los animales, integrando un diseño envolvente que capte la atención de los niños y les permita identificarlos fácilmente.



Medidas utilizadas:



Las dimensiones y características de la maleta fueron cuidadosamente estructuradas para garantizar su accesibilidad y facilidad de transporte. Esto permite que los usuarios, especialmente los niños, docentes o padres, puedan llevarla cómodamente tanto dentro de la escuela como en el hogar, facilitando el traslado de los materiales y herramientas necesarios para las actividades educativas. Así, se asegura que la maleta cumpla su propósito de acompañarlos en diferentes entornos de aprendizaje sin que represente una carga.

Boceto de Tarjetas

Diseño General de las Tarjetas:

Cada tarjeta tiene un tamaño cómodo para las manos de los niños, similar a las de naipes o tarjetas didácticas, lo que facilita su manipulación y permite llevar varias a la vez. Las tarjetas tienen bordes redondeados para mayor seguridad, y están hechas de un material resistente, como cartulina laminada, para soportar el uso frecuente.

Estructura de Información: Las tarjetas están organizadas en dos caras:

Cada tarjeta representa una ilustración grande y colorida de cada animal, como el oso de anteojos, danta, venado cola blanca y el mono, acompañado del nombre del animal en letras grandes y legibles, también se encuentra la letra inicial de cada uno. La ilustración utiliza colores llamativos y específicos del animal, ayudando a los niños a identificarlo visualmente, por medio del juego. Además, la imagen tiene un estilo amigable y atractivo para los niños. Cara Posterior: Incluye datos curiosos y educativos sobre el animal, como su hábitat, alimentación o comportamiento.



Fotografía 45: Elaboración Propia (2023). Imagen boceto de tarjetas para juego

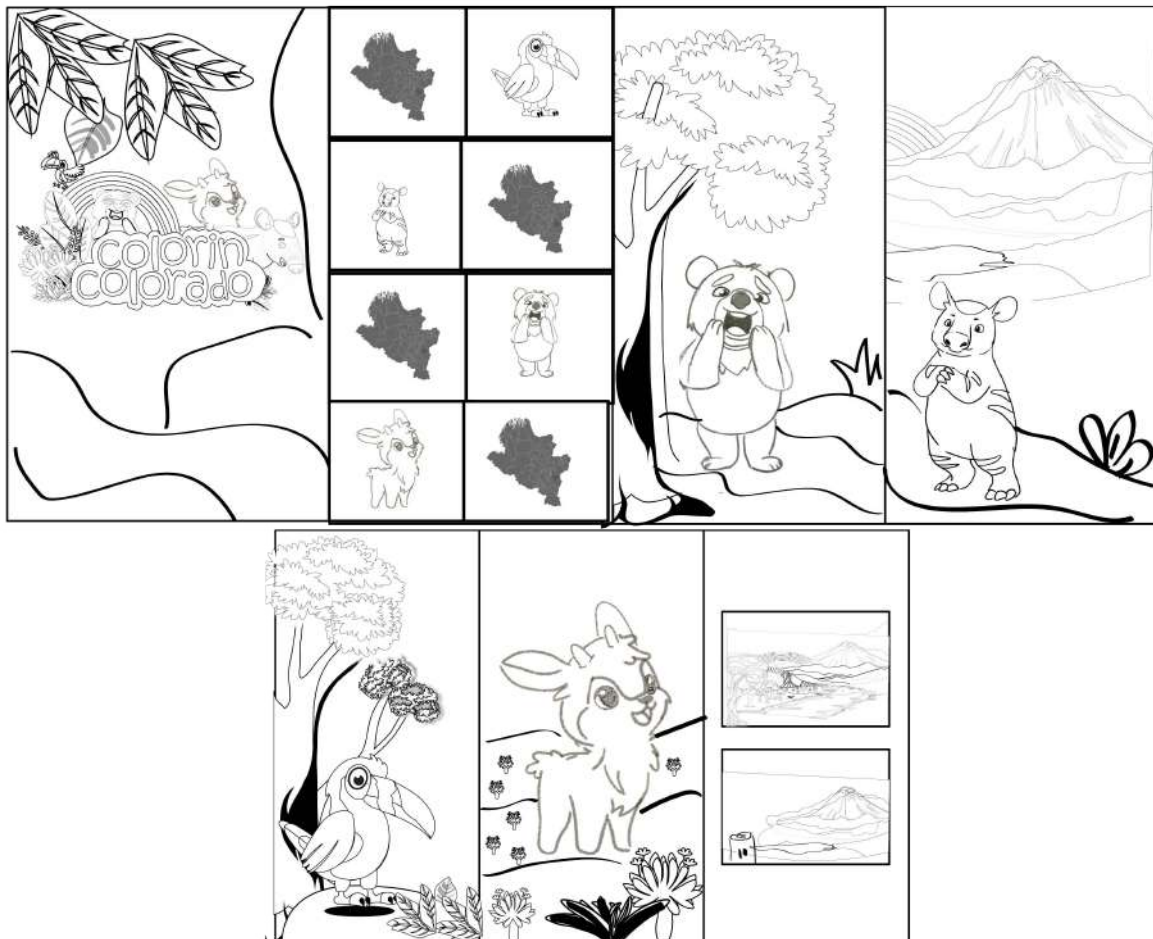
Boceto de Biombo Interactivo

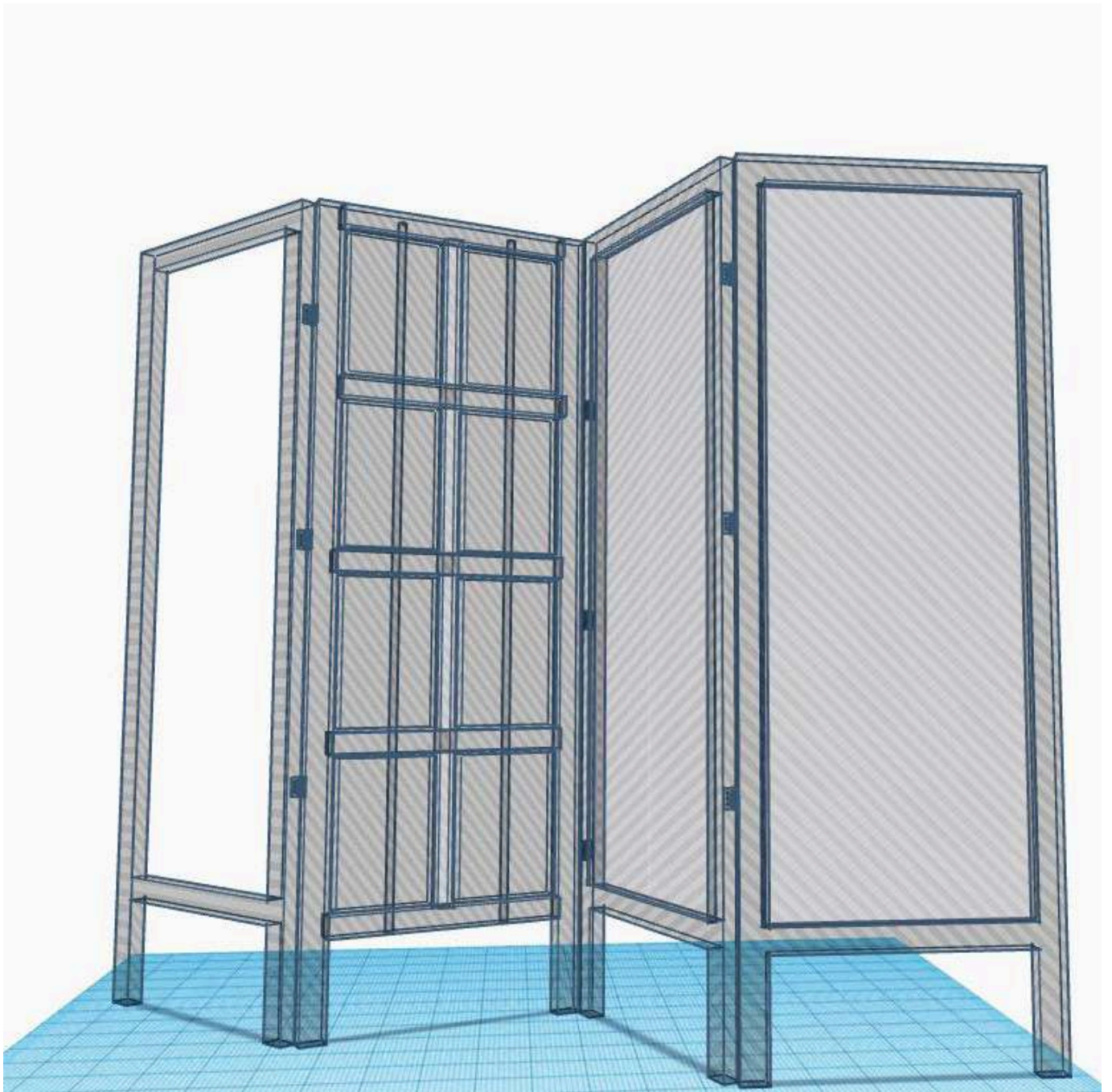
Estructura General:

El biombo tiene varias secciones o paneles plegables, lo que permite moverlo y adaptarlo a diferentes espacios en el aula. Cada panel representa un entorno natural (como bosque, páramo, montaña, y selva andina) donde habitan los animales endémicos. Los paneles tienen ilustraciones coloridas, llamativas, creativas y realistas de los hábitats locales proporcionando un fondo visual atractivo y educativo para su aprendizaje.

Cada panel del biombo muestra ilustraciones de un animal endémico en su hábitat natural, mostrando las características de su alimentación, habilidad y fortalezas. Las ilustraciones son grandes y detalladas, usando los colores y patrones característicos de cada animal. El biombo incluye pequeñas ventanas o puertas desplegadas en cada panel, detrás de las cuales hay datos curiosos o preguntas sobre el animal o el hábitat. Al abrir una ventana, los niños descubren información educativa, como "¿Qué come la danta?" o "¿Dónde vive el terlaque andino?" también tendrá un código Qr que los lleve a escuchar el relato de los cuentos y su sonido real.

Este biombo interactivo será una herramienta de aprendizaje y exploración fuera del aula de clases que permite a los niños descubrir la fauna de Nariño de manera activa y diferente, relacionando el conocimiento teórico con la experiencia sensorial y visual.





El biombo interactivo es un panel plegable tipo fanzine, decorado con ilustraciones inspiradas en la fauna endémica de Nariño: Cada sección del biombo contiene elementos visuales y actividades diseñadas para que los niños interactúen directamente, adicionalmente se incluirán códigos QR, donde los niños podrán escuchar cuentos y sonidos de los animales.

Boceto Imagen de marca

Naming

Exploración de nombres

Se consolidó un proceso del nombre a través de un naming para llegar al resultado final

Asociativos:

Colorín
Colores
AndiArte
PintaAndes
Faunarte
Colorando
Naturín
CuentArte
olinco
EcoArte
RinArte
Arcoiris
Tintan
FauniArte
LudiFauna
ColorSueños

Neologismo

Coloriando
Faunarte
NariArte
Artendino
LudiNari
NatuColor
Floriando
ConsArte
Ecocolor
ArtiNatura
PintaEco
Faunarte
FlorArti
NariColor
Artesanos

Abstracto

Arcol
Tintor
Koloré
Pinto
Crie
Koloré
Pinto
Crie
EcoPinta
Florin
ConsCol
ArtiEco
Arcol
Tintor
SimiH
Hedilen

Sugerente

VivaArte
SueñaColor
MagiaAndina
CreaSueños
ColorFantasia
EcoFantasia
lingua explora
PintaSueños
InspiraFlora
SueñaEco
ColorVida
colorin colorear
pin color
EcoAndes

Testeo para el nombre de la marca

Encuesta Creativa: ¡Ayúdanos a Ponerle Nombre a Nuestra Herramienta!

Esta herramienta se inspira en la rica fauna endémica de Nariño, permitiendo a los niños explorar y aprender sobre su entorno natural de una manera divertida y significativa. Busca fortalecer el lenguaje artístico a través de actividades lúdicas e interactivas.

Tenemos dos opciones pensadas para satisfacer las necesidades de los niños, docentes y padres

Pincolor es un nombre inspirado para fortalecer el lenguaje artístico en niños de primer grado, con el fin de explorar su creatividad mientras conocen la fauna endémica de Nariño. A través de actividades interactivas y visuales, como ilustraciones de animales y juegos de colores, **Pincolor** permite a los niños aprender y expresar sus ideas artísticas de forma lúdica y significativa.

Colorín Coloreando es un nombre inspirado en el acto de colorear, una actividad esencial para el desarrollo artístico y motor de los niños. La palabra "Colorín" evoca alegría y creatividad, y sugiere algo brillante y atractivo, ideal para captar su atención. "Coloreando" implica un proceso continuo y participativo, formando una identidad de marca divertida y significativa que conecta con la infancia y el descubrimiento.

El nombre Colorín Coloreando también es inspirado con el clásico final de cuento "y colorín colorado, este cuento se ha acabado".

graficoucd@gmail.com [Cambiar de cuenta](#)

No compartido

Cual de estas dos opciones te gusta mas?

Pincolor

Colorin coloreando

Otro: _____

Preguntas **Respuestas** 50 Configuración

50 Respuestas

Vincular con Hojas de cálculo

Se aceptan respuestas

Resumen

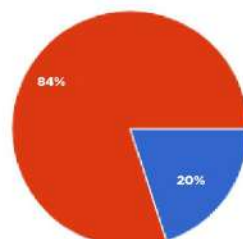
Pregunta

Individual

Cual de estas dos opciones te gusta mas?

Copiar gráfico

50 Respuestas



Pincolor
 Colorin coloreando

Nombre de la marca

Colorín coloreando

El nombre Colorín Coloreando, tiene una historia sencilla pero encantadora. Se inspira en el acto de colorear, una actividad que todos los niños disfrutan y que es crucial para su desarrollo artístico y motor. La palabra "Colorín" es evocativa y alegre, fácilmente asociada con colores vivos y la creatividad. En español, "colorín" también sugiere algo brillante y llamativo, perfecto para captar la atención de los niños. "Coloreando" no solo indica la acción de colorear, sino que también implica un proceso continuo y participativo. La combinación de ambas palabras crea una identidad de marca que es divertida, memorable y significativa. Lo cual resuena con la infancia y el descubrimiento, y sugiere una experiencia educativa que es tanto lúdica como enriquecedora.

La identidad también se conecta con el entorno natural de Nariño, utilizando la fauna endémica de la región para inspirar las actividades de coloreo. Esto no solo educa a los niños sobre su entorno local, sino que también fomenta un sentido de pertenencia y respeto por la naturaleza.

El nombre Colorín Coloreando también es inspirado con el clásico final de cuento **"y colorín colorado, este cuento se ha acabado"**.

Este famoso cierre de los cuentos infantiles evoca nostalgia, tradición y una sensación de completitud. Al vincularlo con la herramienta didáctica, se refuerza la idea de que cada sesión de aprendizaje artística es una historia mágica en la que los niños participan activamente. Al igual que un cuento, el nombre lleva a los niños a un viaje de creatividad y descubrimiento, y al final de cada actividad, pueden sentirse como si hubieran concluido una maravillosa aventura. Esta conexión no solo hace el nombre memorable y entrañable, sino que también resalta la experiencia lúdica y educativa que nuestro proyecto ofrece. Así, cada vez que los niños interactúan con Colorín Coloreando, están, de alguna manera, viviendo su propio cuento lleno de colores y aprendizajes.

Paleta Cromática

Los colores que se escogieron son ideales para crear un ambiente tranquilo y propicio para el aprendizaje. en algunos quisimos enfatizar la importancia del lenguaje y la conexión con los demás y Fomentar la creatividad, y espontaneidad, son colores frescos los cuales tambien le da un respiro a nuestra identidad visual.

Estos tonos han sido extraídos de la paleta cromática propia, de las observaciones que tomamos de los talleres a niños en las escuelas que se evidencian en la pintura de los salones, decoraciones y algunos de los tonos les llamo mucho la atencion de los niños cuando puntaban lo cual nos inspiro la siguiente paleta cromática.



#000000

#4f1a08

#b96536

#de903b

R 0 C 91%
G 0 M 79%
B 0 Y 62%
K 97%

R 79 C 42%
G 26 M 87%
B 8 Y 87%
K 67%

R 185 C 22%
G 101 M 65%
B 54 Y 83%
K 11%

R 222 C 11%
G 144 M 49%
B 59 Y 83%
K 2%



#3AAA35

#08347A

#5aa290

#4CBBE8

#77c8cf

R 58 C 75%
G 170 M 0%
B 53 Y 99%
K 0%

R 8 C 100%
G 52 M 85%
B 122 Y 27%
K 9%

R 90 C 67%
G 162 M 17%
B 144 Y 49%
K 2%

R 30 C 73%
G 170 M 11%
B 210 Y 11%
K 0%

R 119 C 55%
G 200 M 0%
B 207 Y 22%
K 0%



#6F3570

#D071B1

#EF258B

#FF9170

R 102 C 75%
G 36 M 100%
B 130 Y 3%
K 0%

R 102 C 75%
G 36 M 100%
B 130 Y 3%
K 0%

R 229 C 1%
G 0 M 97%
B 126 Y 4%
K 0%

R 225 C 0%
G 145 M 55%
B 112 Y 53%
K 0%



#FCD50E

#CEE733

#F69021

R 252 C 2%
G 213 M 14%
B 14 Y 92%
K 0%

R 206 C 29%
G 231 M 0%
B 51 Y 85%
K 0%

R 246 C 0%
G 144 M 52%
B 33 Y 91%
K 0%

Tipografía

Para transmitir valores textuales y visuales en nuestro proyecto, elegimos tres tipografías: Gotham para títulos, Eastlane Regular para textos y Kristen ITC para la identidad de marca. Estas opciones brindan armonía y creatividad a nuestro trabajo.



Aa

Gotham

Autor: Tobias Frere-Jones en el año 2000.
<https://fontsgEEK.com/gotham-font>.



Bb

Eastlane Regular

Autor: Tobias Frere-Jones en el año 2000.
<https://www.myfonts.com-regular-eastlane>



Cc

Kristen ITC font family

Autor: George Ryan en 1999
para la International Typeface Corporation (ITC)
<https://learn.microsoft.com/en-us/typography/font-list/kristen-itc?form=MG0AV3>

Logotipo

Kristen ITC font family

Kristen ITC font family esta fuente es un tipo de letra cursiva casual que consta de dos pasos y está inspirada en la caligrafía infantil. Su diseño casual y amigable la hace ideal para materiales educativos, libros infantiles, y cualquier contenido que busque transmitir una sensación de diversión y accesibilidad.

La tipografía refleja una personalidad juguetona y desenfadada. Con sus formas redondeadas y letras suaves, evoca la escritura manual de un niño, lo que le da un aire de autenticidad y cercanía. Esta tipografía es perfecta para capturar la atención de los más pequeños y hacer que el contenido sea más atractivo y fácil de leer.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMOPQRSTUVWXYZ
!"#\$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@

Proceso de bocetación:

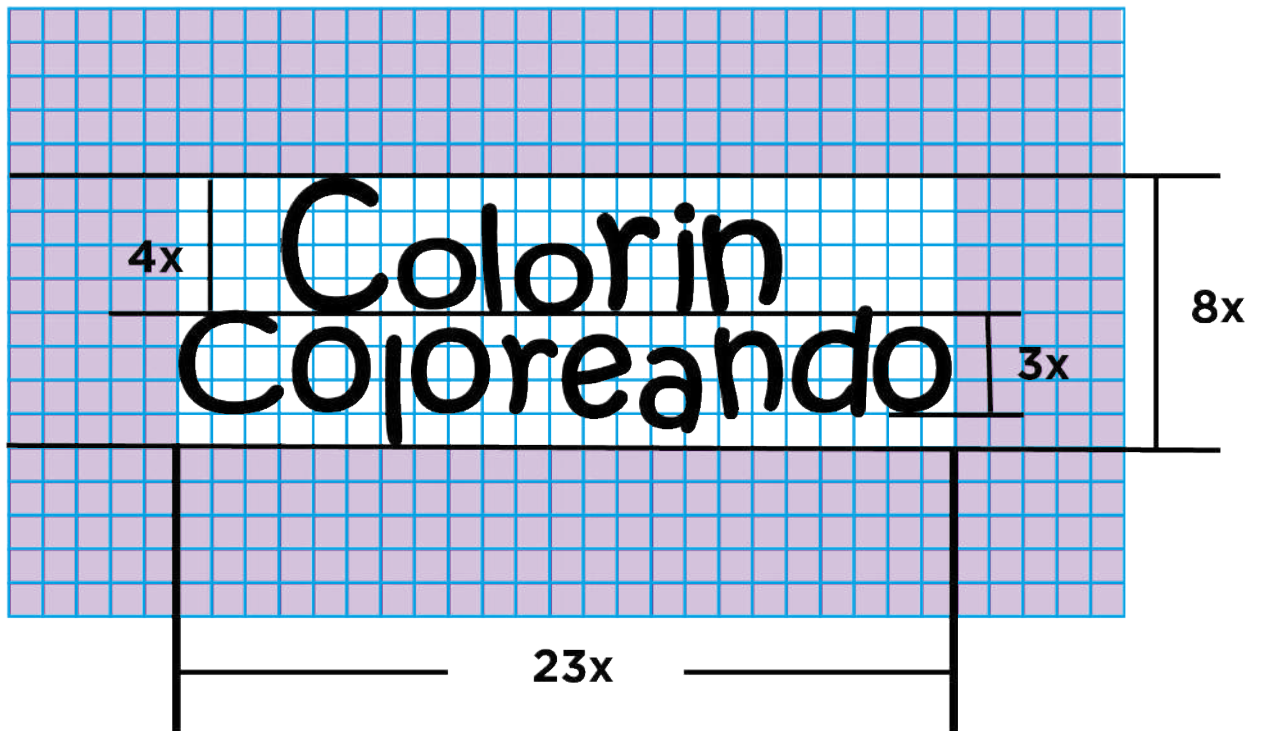
Colorin
Coloreando

Colorin
Coloreando

Colorin
Coloreando

Colorin
Coloreando

Retícula logo



La retícula del logotipo de Colorín Coloreando está diseñada con el objetivo de garantizar una disposición balanceada y uniforme del nombre de la marca. La estructura modular posibilita el alineamiento y ubicación exacta de cada componente del logotipo, generando un diseño equilibrado que simplifica su uso en diversos medios.

Estructura de la retícula:

Esta retícula está organizada en un sistema de bloques que utiliza divisiones proporcionales, representadas en unidades como 4x, 8x, y 23x. Este sistema modular cuadrado permite que cada letra del logo ocupe un espacio claramente definido, asegurando coherencia y equilibrio visual.

El nombre Colorín Coloreando se ubica en el interior de la retícula, utilizando la disposición horizontal y repartiendo las palabras en dos filas. Esta disposición favorece un diseño ordenado y compacto. El término 'Colorín' se sitúa en la línea superior y se alinea de manera ideal con el término 'Coloreando' en la línea inferior, facilitando su integración armoniosa.

Esta organización ayuda a desarrollar una identidad visual identificable y profesional que capta el interés de niños, padres y profesores, en concordancia con el objetivo lúdico y educativo de la marca.

Ajustes Tipográficos

Colorin Coloreando



Colorin
Coloreando



Colorin
Coloreando

Para la conformación del logotipo se partió de la base de la tipografía Kristen ITC seleccionándola como parte del logotipo, lo cual se generó una serie de ajustes tipográficos, ópticos, morfológicos y estéticos y de colores, para conectar formalmente el logotipo la herramienta didáctica y los valores de la marca.

variaciones



Conformación de la marca



El diseño del logotipo incluye diferentes colores vibrantes, frailejones, hojas andinas y un arcoíris para captar la atención y el interés de los niños.

Colores vibrantes: Estos colores no solo hacen que el logo sea visualmente atractivo, sino que también despiertan la curiosidad y la creatividad de los niños. Los colores brillantes son estimulantes y pueden provocar emociones positivas, lo que es esencial en un entorno educativo.

Frailejones y hojas andinas: Estos elementos representan la flora endémica de Nariño, conectando a los niños con su entorno natural. Incorporar elementos locales en el diseño ayuda a fomentar un sentido de identidad y pertenencia, haciendo que los niños se sientan más conectados y orgullosos de su región.

Arcoíris: El arcoíris simboliza diversidad, esperanza y alegría. Es un elemento universalmente reconocible que transmite un mensaje positivo y estimulante. En el contexto educativo, un arcoíris puede inspirar a los niños a soñar en grande y abrazar la diversidad.

La combinación de estos elementos hace que el logotipo sea no solo visualmente atractivo, sino también significativo. Cada componente está diseñado para resonar con los niños, estimular su imaginación y fortalecer su vínculo con la naturaleza y su cultura local.

Versiones de la marca

Colorin
Coloreando

Colorin
Coloreando

Se las utiliza exclusivamente para presentaciones, sustentaciones de proyectos, explicaciones informativas y plantillas diseñadas para explicar el funcionamiento de la herramienta, dirigidas únicamente a los docentes.



Se utiliza para identificar toda la mercancía y elementos publicitarios, incluyendo carpas, capas, bolsos, telas, juguetes, peluches, lapiceros y productos de merchandising.

Composiciones de la marca



Así mismo ambas versiones del logotipo se utilizan para una variedad de elementos, tales como papelería corporativa y materiales editoriales. Esto incluye revistas, cuentos, libros, folletos, flyers, banners, lonas, tarjetas, cartillas y todos los recursos que sirven como material didáctico en las clases.

La inclusión de los animales no solo embellecen la marca Colorín Coloreando, sino que también cumplen un papel crucial en la educación y el desarrollo integral de los niños, conectándolos con su entorno y fomentando el amor por la naturaleza.

Aplicación de Talleres y Técnicas Artísticas

Aplicación en el aula de clase

En esta etapa, se aplicaron los primeros talleres y prototipos de las actividades para los niños de primer grado de la Institución Educativa los Libertadores, considerando siempre su simplicidad e impacto pedagógico. Los talleres se estructuraron en un orden específico para el desarrollo del mismo, una vez teniendo en cuenta estos aspectos se dio el nombre a cada uno de los talleres que tendrá la herramienta lúdica los cuales son siete actividades que se nombrarán a continuación:

1. Conociendo Nuestra Fauna: Introducción a los animales endémicos mediante imágenes y videos. (Aplicación de taller en la materia de Ciencias Naturales)
2. Exploradores de la Fauna Endémica: Actividad de dibujo y pintura de animales locales. (Aplicación de taller en la jornada de educación Artística)
3. Creando con Formas y Colores: Pintura con los dedos y técnicas de acuarela para explorar formas y texturas. (Aplicación de taller en la jornada de educación Artística)
4. Juego de Memoria: Cartas de memoria con ilustraciones de animales para reforzar el aprendizaje. (Aplicación de taller en la materia de Castellano)
5. Escultura de Animales: Creación de esculturas con plastilina y hojas secas para fomentar la conciencia ambiental. (Aplicación de taller en la jornada de educación Artística)
6. Dramatización sobre cuentos narrados en clase, tomando como inspiración la fauna local de Nariño.
7. Exposición Artística: Presentación final de las obras, incentivando la comunicación y el orgullo por el trabajo artístico.
8. Biombo Interactivo: Diseño de un biombo ilustrativo de la fauna local, con actividades que exploran características de los animales de manera lúdica.

1. Conociendo Nuestra Fauna: Introducción a los animales endémicos, características, hábitad, alimentación, habilidades, mediante imágenes y videos. (Aplicación de taller en la materia de Ciencias Naturales)



Fotografía 57: Elaboración propia (2023). Talleres en el aula collage

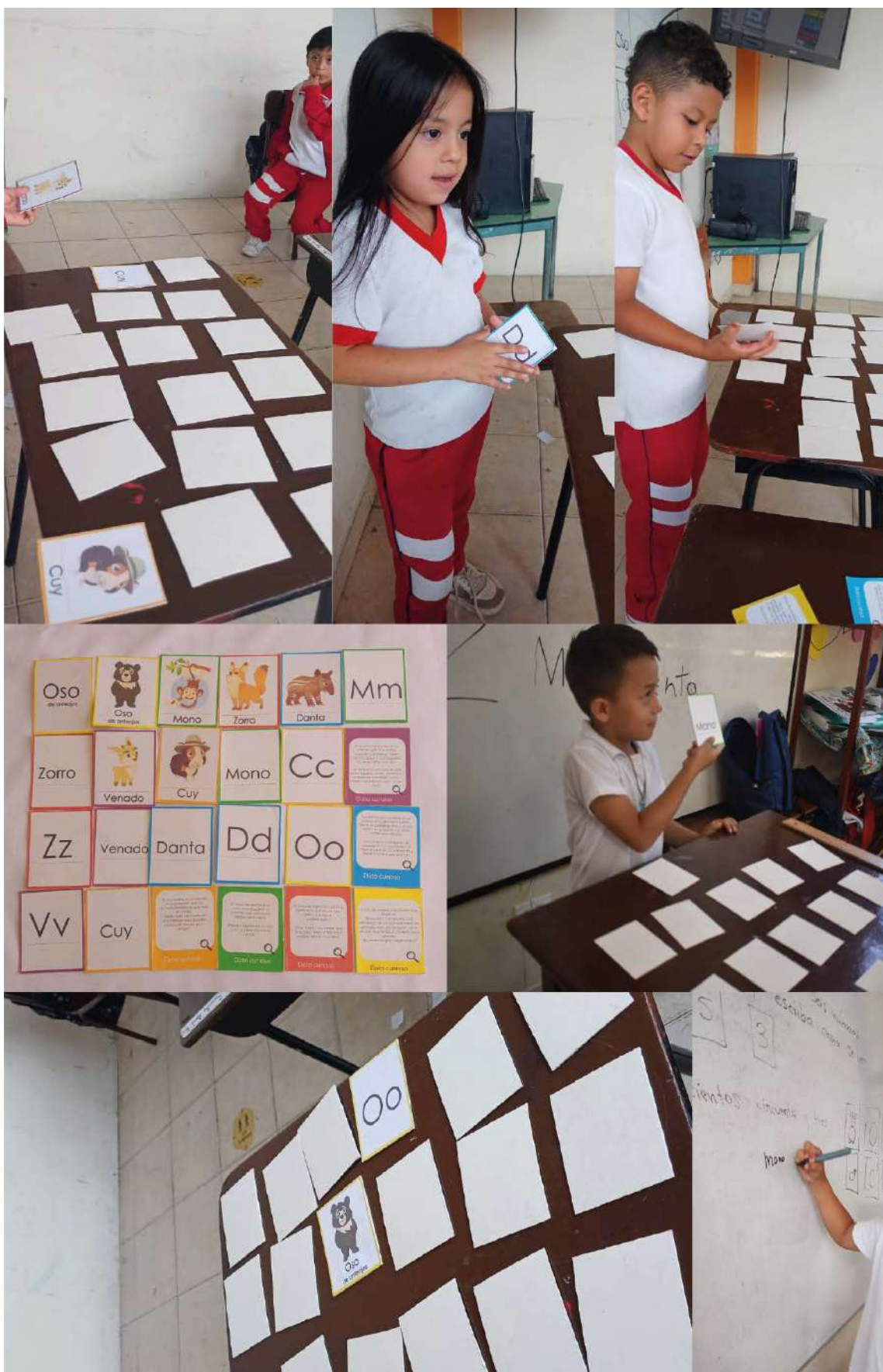
Fotografía 58: Elaboración propia (2023). Talleres en el aula collage



2.Exploradores de la Fauna Endémica: Actividad de dibujo y pintura de animales locales. (Aplicación de taller en la jornada de educación Artística)

3.Creando con Formas y Colores: Pintura con los dedos y técnicas de acuarela para explorar formas y texturas. (Aplicación de taller en la jornada de educación Artística)

4. Juego de Memoria: Cartas de memoria con ilustraciones de animales para reforzar el aprendizaje. (Aplicación de taller en la materia de Castellano)
El objetivo consistía en encontrar los mismos pares con la letra inicial de cada animal en la figura impresa, adicionalmente se encontraban los datos curiosos de uno.



Fotografía 59: Elaboración propia (2023). Talleres en el aula collage



5.Escultura de Animales: Creación de esculturas con plastilina, plana y tridimensional fomentando la conciencia ambiental. (Aplicación de taller en la jornada de educación Artística)

Fotografía 62: Elaboración propia (2023). Talleres en el aula collage



Escultura Tridimensional Fauna endémica



Fotografía 61: Elaboración propia (2023). Talleres en el aula collage

6. Dramatización sobre cuentos narrados en clase, tomando como inspiración la fauna local de Nariño. El objetivo de la actividad fue captar la atención de los niños por medio de relatos con el fin de dramatizar cada personaje del cuento por medio de su creatividad y el movimiento de su cuerpo.



Fotografía 61: Elaboración propia (2023). Talleres en el aula collage

7.Exposición Artística: Presentación final de las obras, incentivando la comunicación y el orgullo por el trabajo artístico.



Fotografía 62: Elaboración propia (2023). Talleres en el aula collage

3

Capítulo

Implementación y/o materialización

1. Definición de artefactos
2. Registro del proceso del resultado plástico, sensorial
3. Validación.

Conclusiones ,Referencias bibliográficas, Anexos

Decisiones Finales y Justificación

Al inicio del proceso gráfico, la idea principal fue crear algo que no solo captara la atención de los niños, sino que también tuviera un impacto educativo con los docentes, por esta razón se consideró necesario utilizar como método de inspiración animales endémicos de Nariño, no solo porque son parte de nuestra identidad regional, sino también porque ofrece una manera entretenida de enseñar. Queríamos que los niños se sintieran conectados con algo familiar y especial, algo que realmente pudieran ver como "suyo".

Colores y Tipografía:

al momento de seleccionar la paleta de colores, escogimos diferentes paletas cromáticas, y aunque al principio nos gustaron unos tonos claros, nos dimos cuenta de que no transmitían la importancia suficiente de la fauna de Nariño, ya que opacaban los detalles de los animales. Los niños de primer grado necesitan algo que les llame la atención de manera rápida y eficiente, así que optamos por colores más vivos y vibrantes que representaran la energía de los animales locales.

Con la tipografía, fue un proceso similar. Nos gustaron algunas tipografías modernas, pero terminamos eligiendo una fuente más sencilla y redondeada que fuera fácil de leer para los niños pequeños. La idea era que pudieran reconocer las letras sin esfuerzo, lo cual es fundamental para el nivel de lectura de un niño de primer grado.

Actividades Artísticas:

para las actividades, pensamos en lo que realmente podía capturar la atención y la curiosidad de los niños. La pintura, el dibujo y algunos cuentos relacionados con los animales, fueron opciones efectivas, ayudando a los niños a desarrollar una comprensión más completa de los animales y sus hábitats.

Herramientas Adicionales:

a medida que avanzábamos en la elaboración de la herramienta, incluimos algo que hiciera que los niños se sintieran como parte de la historia de estos animales, por esta razón se realizó el diseño de vestuario de cada animal, una capa inspirada en los animales, ya que al momento de ponérsela los niños se sintieran cómodos y ligeros de utilizar para poder dramatizar por el personaje por medio de los movimientos de su cuerpo, con esta iniciativa, no solo están aprendiendo sobre los animales; se están convirtiendo en ellos, lo cual hace que el aprendizaje sea más vivencial.

Lo mismo ocurrió con el biombo interactivo. Pensamos en algo que pudiera ser más que solo un elemento decorativo y que los niños pudieran usar para buscar “pistas” sobre el animal. Cada sección del biombo tiene detalles que corresponden a un animal específico, y los niños pueden explorar y descubrir cuál animal les corresponde a través de estas pistas. Esto convierte el aprendizaje en un juego de descubrimiento.

Decisiones y Adaptaciones de ilustraciones: durante el proceso también tuvimos que descartar algunas ideas. Por ejemplo, habíamos pensado en usar ilustraciones más detalladas de los animales, pero nos dimos cuenta de que eso hacía que la herramienta fuera más complicada y tal vez hasta un poco intimidante para los niños. Por esta razón optamos por ilustraciones simplificadas, que se centran en las características más importantes de cada animal, como los ojos redondos del oso de anteojos o las manchas.

Proceso final de Ilustración Elección del Estilo de Ilustración

Decidimos simplificar el estilo. Optamos por un enfoque caricaturesco, como los círculos alrededor de los ojos del oso de anteojos o las orejas puntiagudas, se exagerarán un poco para que los niños los reconocieran fácilmente. Esta simplificación no solo hace que los animales sean más amigables, sino que también ayuda a los niños a identificarlos rápidamente.

Pruebas y Ajustes con los Niños: Durante el proceso, se realizaron pruebas de las ilustraciones con los niños en los talleres. Nos dimos cuenta que, por ejemplo, en un dibujo inicial del venado cola blanca, había usado demasiados detalles en el pelaje, y esto hacía que los niños se confundieran o no supieran dónde enfocarse. Se redujeron un poco esos detalles, y en su lugar, dejamos espacios de color plano para que resaltaran las formas principales, como los cuernos y la cola, que son características clave de este animal.

Uso de Expresiones y Emociones: además, añadimos pequeñas expresiones en los animales, como una ligera sonrisa o unos ojos amigables, esto hacía que los niños conectaran emocionalmente con los personajes. Por ejemplo, el oso de anteojos tiene una expresión tranquila y curiosa, lo cual invita a los niños a querer saber de él. Esto también refuerza la idea de que los animales son amigos y no solo figuras de aprendizaje.

Relación con el Ambiente

Para contextualizar aún más, cada animal tiene un fondo ilustrado que representa su hábitat de manera sencilla, con solo unos pocos elementos que los sitúan en la naturaleza, como hojas o montañas. Esto ayuda a los niños a entender que estos animales viven en un entorno natural específico sin abrumarlos con demasiados detalles.

Este enfoque no solo hace que las ilustraciones sean estéticamente atractivas, sino que también permite que los niños se familiaricen con cada animal de forma intuitiva y entretenida, cumpliendo así con el propósito educativo.

Construcción de la Marca 'Colorín Coloreando'

Finalmente, queríamos que todo el proyecto tuviera una identidad propia, algo que los niños pudieran recordar. 'Colorín coloreando' se convirtió en el nombre de la marca porque es fácil de recordar y tiene un toque divertido, como el propio proyecto. Queríamos que el nombre reflejara la idea de que aquí no solo se aprende, sino que también se juega y se explora.

A continuación se presentaran las ilustraciones finales del proceso.

Línea gráfica ilustrativa:

Canon de proporción: Este proyecto tiene como objetivo desarrollar una herramienta educativa para fomentar los lenguajes artísticos en los niños de primer grado de la Institución Educativa Los Libertadores de Consacá. La metodología se basa en el uso de ilustraciones, formas y colores que captan la atención y estimulan la creatividad de los niños.

Elección del Canon de Proporción y Formas Redondeadas:

La elección del canon de proporción y las formas redondeadas se fundamenta en principios científicos y psicológicos que demuestran su efectividad en la atracción visual y el aprendizaje infantil.

Atractivo Visual y Perceptual:

Ciencia de la Percepción: Las formas redondeadas son naturalmente más atractivas para los niños. Esto se debe a que el cerebro humano procesa las curvas de manera más rápida y agradable que las líneas rectas y ángulos agudos, lo que se conoce como "fluidez perceptiva".

Según Palmer, la organización perceptiva implica estructurar los elementos visuales en unidades más grandes y significativas, como objetos completos y las relaciones entre ellos. Este proceso facilita que el cerebro pueda procesar y comprender la información visual de manera más coherente y significativa. (PsicoUNED, s.f.)

Psicología Infantil: Los niños pequeños tienden a sentirse más cómodos y atraídos por formas suaves y curvas porque estas transmiten seguridad y calma. Las formas redondeadas se asocian con objetos amigables y no amenazantes, lo que facilita la interacción y el aprendizaje.

De igual manera; lo explica El niño percibe muy pronto las formas concretas objetivas. En los niños preescolares, la forma es ya uno de los factores fundamentales del conocimiento que discierne las cosas. Si a los niños de preescolares se les enseña una forma geométrica abstracta, la "objetivizan" en su mayor parte, es decir, le dan una interpretación ingenuamente objetiva: un círculo, es una pelota. (psicoactiva, 2023.)



Registro del proceso

Resultado plástico sensorial





Colorin Coloreando

Descubre, juega y crea en cada trazo



Descripción de la Herramienta Lúdica

La herramienta lúdica desarrollada en el marco del proyecto Colorin coloreando, está diseñada para fortalecer el lenguaje artístico en niños de primer grado a través del aprendizaje interactivo sobre la fauna endémica de Nariño. Esta herramienta incluye una cartilla estructurada en tres secciones principales, cada una con un enfoque específico para fomentar la exploración, la creatividad y la expresión artística en los estudiantes de primer grado.

Primera Sección: Conociendo la Fauna Endémica

En esta sección, los niños podrán aprender sobre los animales representativos de la región: el oso de anteojos, la danta, el venado cola blanca y el terlaque andino. Cada animal es presentado con una descripción detallada de su hábitat, alimentación y características principales. Además, se incluyen infografías ilustrativas que facilitan la comprensión del contenido y enriquecen la experiencia de aprendizaje.

Segunda Sección: Cuentos y Talleres Interactivos

Esta sección está diseñada para estimular la imaginación y la expresión creativa a través de cuentos inspirados en cada uno de los animales. Cada cuento viene acompañado de talleres didácticos que incluyen:

1. Narración de cuentos: ejercicios de lectura en voz alta, dramatización y expresión corporal.
2. Lectoescritura: actividades para fortalecer la comprensión lectora y la escritura.
3. Talleres de dibujo y pintura: representaciones gráficas de los personajes, escenarios de los cuentos.
4. Modelado con plastilina: creación de figuras de los animales y sus lugares
5. Uso de acuarelas: Exploración del color
6. Juego de cartas: Dinámica lúdica para reforzar los conocimientos adquiridos sobre los animales.

Tercera Sección: Biombo Interactivo

La última sección de la herramienta incluye un biombo interactivo que permite a los niños participar en una actividad fuera del aula. A través de esta experiencia, los estudiantes pueden jugar y aprender sobre:

1. Alimentación de cada animal
2. Habilidad o super poder
3. Su hábitat natural
4. Reflexión.

El biombo está diseñado para fomentar la exploración y el juego en grupo, promoviendo el aprendizaje significativo a través de la interacción y la experiencia directa.

Esta herramienta lúdica representa una metodología innovadora para la educación artística y ambiental, integrando diversas estrategias pedagógicas que sirve como apoyo para los docentes y ayudan a potenciar el aprendizaje de los niños. A través de la combinación de información visual, narrativas interactivas y actividades creativas, se busca fortalecer su conexión con la fauna local, promoviendo el respeto y la valoración del entorno natural.

A continuación, se presenta una selección parcial de cada sección de la cartilla con el propósito de ofrecer una visión general de su contenido. Para consultar la cartilla en su totalidad, se puede acceder mediante el siguiente enlace.

<https://heyzine.com/flip-book/77bf30bd4c.html>

Resultado Herramienta lúdica



Colorin
Coloreando

Descubre, juega y crea en cada trazo







¿Dónde vivo?

Vivo en La Cocha y en los páramos de Nariño, donde encuentro agua y vegetación abundante para alimentarme.

14



¿Sabías

que me gusta alimentarme de muchas cosas deliciosas?

Me encanta comer hojas frescas y tiernas de los árboles y arbustos. ¡Son mi bocadillo favorito!



Disfruto mucho de frutas maduras como guayabas, manzanas y otras frutas silvestres. ¡Son dulces y jugosas!



A veces bebo que crecen en ríos y lagos. ¡Son deliciosos!



También mastico algunos árboles para obtener los nutrientes que necesito.

Danta de la montaña

El pinchaque es una especie conocida como Tapir de montaña o Danta. Se encuentra en los Andes de Colombia, Ecuador y algunas áreas del norte de Perú. En Nariño, mi hábitat incluye principalmente los bosques montañosos y páramos de la región, como el Parque Nacional Natural Complejo Volcánico Doña Juana-Cascabel, donde encuentro condiciones ideales de altura y vegetación. Soy un constructor del bosque que, a través de mi dieta y desplazamiento, ayudó en la regeneración de la vegetación.

Primera sección

En esta sección, los niños podrán aprender sobre los animales representativos de la región: el oso de anteojos, la danta, el venado cola blanca y el terlaque andino.



Segunda sección

Cartilla

Esta sección está diseñada para estimular la imaginación y la expresión creativa a través de cuentos inspirados en cada uno de los animales. Cada cuento viene acompañado de talleres creativos.

Dante y el misterio de la cueva del miedo



Dramatización

Objetivo: Fomentar la expresión artística y corporal de los niños mediante la dramatización del cuento, mientras aprenden sobre su vida y características.

Materiales:

1. Máscaras o diademas con orejas de oso (pueden ser hechas de cartulina).
2. Figuras que representen frutas (como aguacates, guayabas y moras).
3. Elementos del entorno: árboles de cartulina, hojas de papel, y nubes de algodón para el páramo.
4. Guion sencillo del cuento (puedes adaptarlo según el nivel de los niños).

En esta sección se encuentran cada una de las capas de los animales con las que cada docente dramatiza el personaje del cuento, por medio de la lectura.

Vestuario para docentes y niños



Vestuario oso



Vestuario terlaque



Vestuario danta

**Ponte la capa,
transforma tu imaginación**

Reparto de personajes:

Asigna roles como el oso andino, los árboles, las frutas, y otros animales que puedan interactuar. Si hay pocos niños, algunos pueden ser narradores.

Escenario:

1. Decora el espacio como un bosque andino, con árboles y montañas.
2. Coloca frutas en el "suelo" o en los "árboles".
3. Desarrollo de la actividad:

Introducción:

1. Explica brevemente quién es el oso andino y su importancia en el ecosistema.
2. Lee el cuento en voz alta para que todos conozcan la historia.

Finalización: dramatizado

El juego de cartas de los animales de la montaña

Objetivo: Ayudar a los niños a relacionar las letras iniciales con los nombres de los animales.

1. Baraja y organiza las cartas:

Mezcla todas las cartas y colócalas boca abajo en una cuadrícula.

2.Reglas del juego:

Preparación:

- Los jugadores se turnan para voltear dos cartas por turno.
- El objetivo es encontrar las tres cartas que forman una pareja: La carta del animal, La carta de la letra inicial, La carta del dato curioso.

¡Busca en la maleta y encontrarás el juego de cartas para aprender sobre los animales de la montaña!



Actividad 05: n

Objetivo: Fomentar la expresión artística mientras aprenden sobre su vida y cultura.

Materiales:

1. Máscaras o diademas con
2. Figuras que representen
3. Elementos del
4. Guion ser



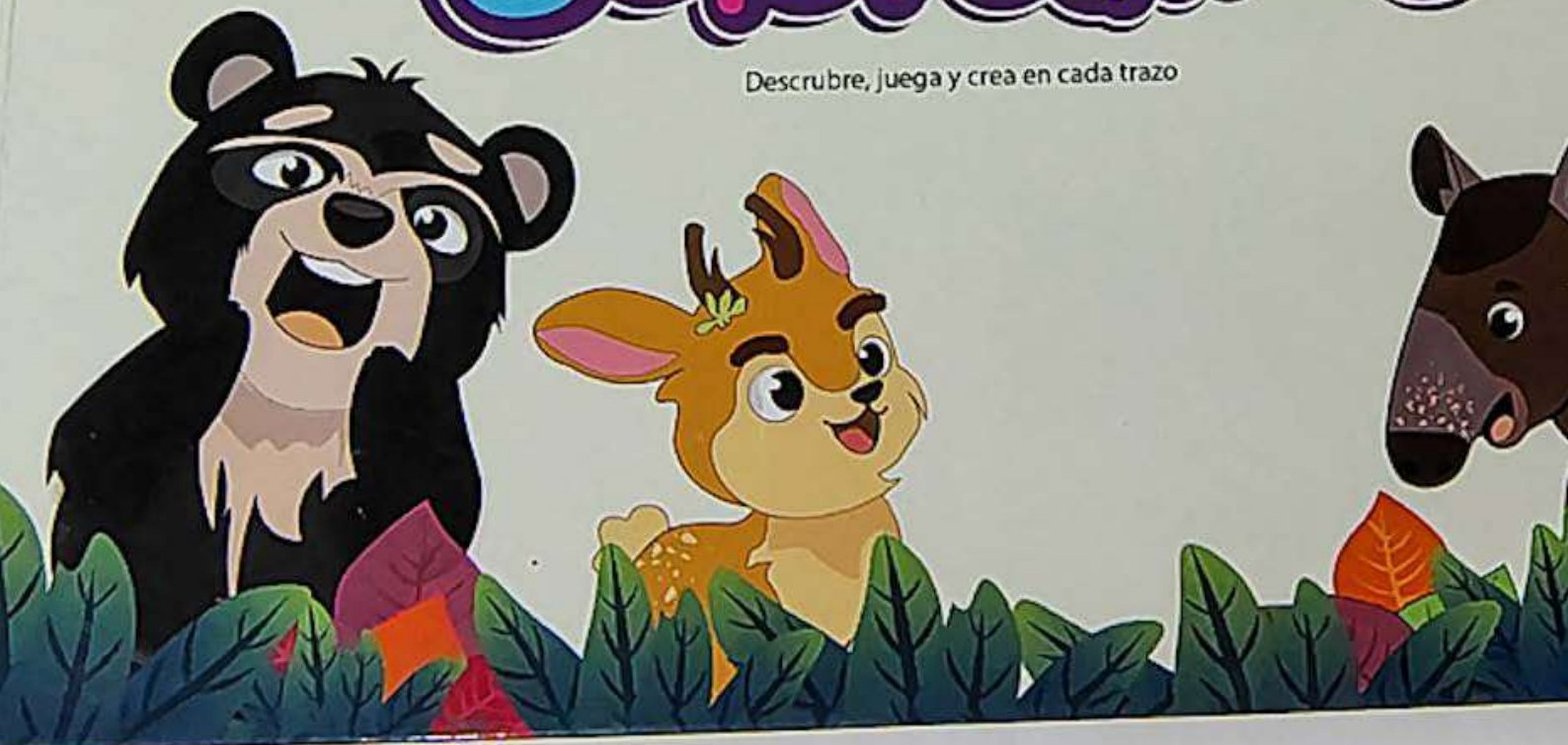
Actividades artísticas

Modelado con plastilina: creación de figuras de los animales y sus lugares, uso de acuarelas y exploración del color.



Colorin Coloreando

Descubre, juega y crea en cada trazo



Tercera Sección: Biombo Interactivo

La última sección de la herramienta incluye un biombo interactivo que permite a los niños participar en una actividad fuera del aula. A través de esta experiencia, los estudiantes pueden jugar y aprender sobre: Alimentación de cada animal, habilidad o super poder, su hábitat natural y una reflexión.





A continuación, se proporciona un enlace para visualizar la cartilla

haga clic en el siguiente enlace

<https://heyzine.com/flip-book/77bf30bd4c.html>

Validación de la herramienta dentro del aula

Institución educativa Luis Felipe De La Rosa, Consaca Nariño



Nuestra herramienta lúdica fue presentada inicialmente a los niños a través de un video introductorio, en el cual se contextualizó su propósito y funcionamiento. En esta primera fase, se destacaron las características más representativas de cada uno de los animales endémicos de Nariño (oso de anteojos, danta, venado cola blanca y terlaque andino), permitiendo que los niños se familiarizaran con sus rasgos, hábitats y comportamientos.

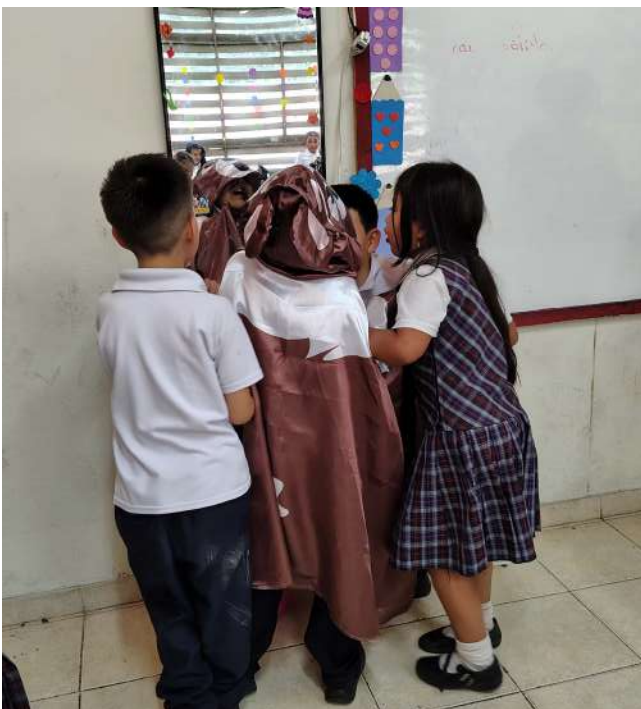


Posteriormente, se realizó una explicación detallada sobre los elementos que componen la herramienta. Se mostró cada uno de sus componentes, su uso dentro del proceso de aprendizaje y la manera en que los niños podrían interactuar con ellos para desarrollar sus habilidades artísticas y fortalecer su vínculo con la fauna local. De este modo, la herramienta no solo sirvió como un recurso educativo, sino también como un puente entre el aprendizaje visual y la exploración creativa, incentivando la curiosidad y la expresión artística en los niños de primer grado.



Primer taller aplicado

Se llevó a cabo la primera actividad del taller con la participación de 14 estudiantes, quienes, con el acompañamiento de su docente, recitaron el cuento correspondiente a la fauna local y realizaron un dramatizado. Esta dinámica les permitió interactuar de manera lúdica con la historia, reforzar su comprensión del relato y desarrollar habilidades de expresión oral y corporal, promoviendo la creatividad y el trabajo en equipo dentro del aula.



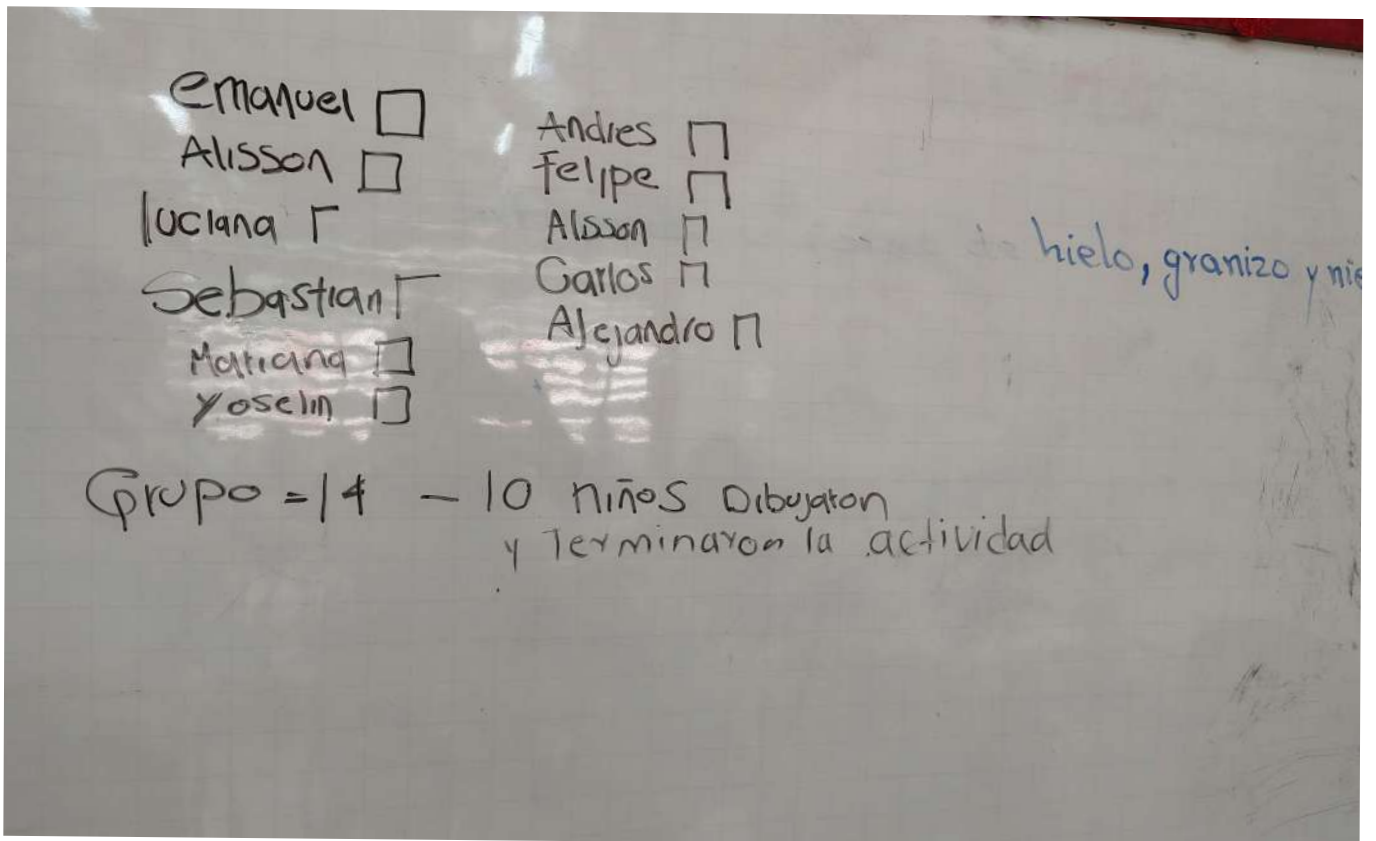
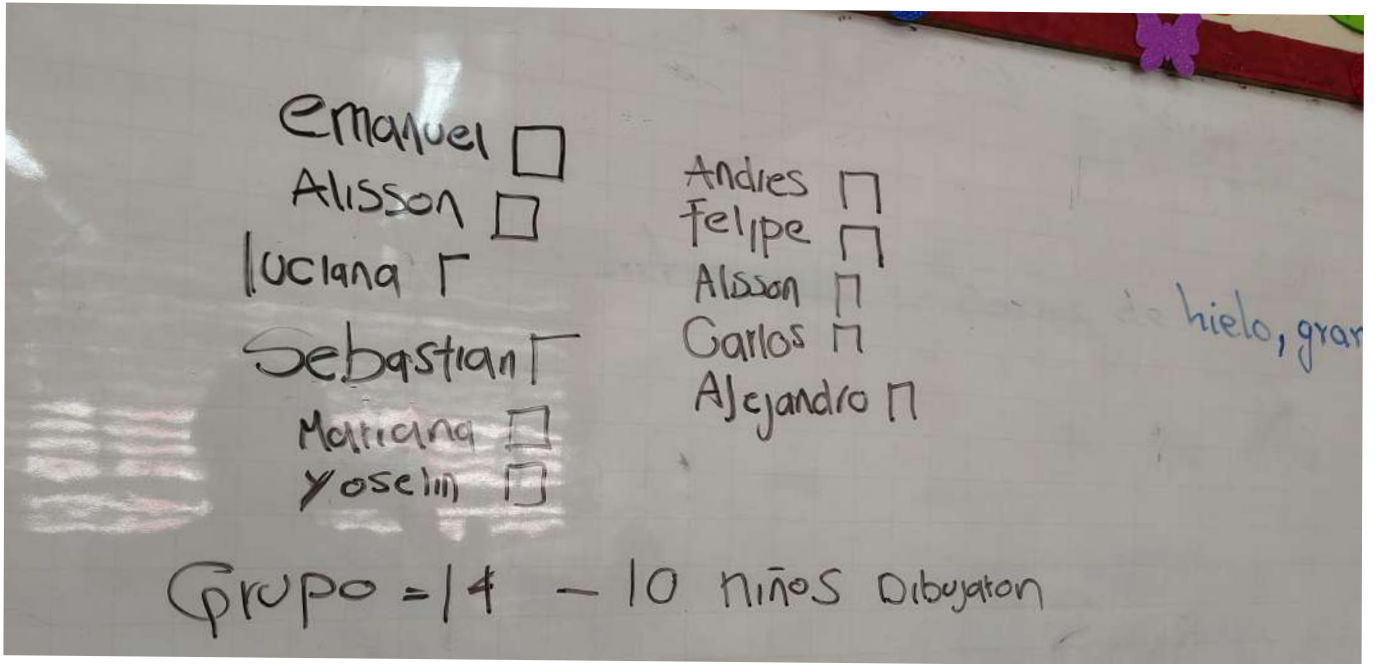


Finalmente, se explicó en detalle el contenido de la herramienta, sus elementos y la forma en que los niños podían explorarlos para desarrollar su lenguaje artístico. Esta propuesta no solo fortaleció el aprendizaje sobre la fauna regional, sino que también incentivó la imaginación y la participación activa de los 14 estudiantes en su proceso educativo, fomentando una conexión significativa con su entorno natural a través del arte y el juego.





La retroalimentación permitió realizar ajustes en la metodología y en los materiales, asegurando que la herramienta cumpliera con su propósito de fortalecer el lenguaje artístico y generar una conexión significativa con la fauna endémica de Nariño. Este proceso también evidenció el valor del aprendizaje basado en la experiencia, demostrando que los niños no solo adquirieron conocimientos sobre los animales, sino que también desarrollaron habilidades expresivas y creativas.



Conclusión de la actividad

De los 14 niños participantes, 10 lograron realizar sus dibujos, mientras que 4 no desarrollaron la actividad. Sin embargo, la mayoría de los estudiantes mostró interés y entusiasmo en la propuesta, evidenciando una buena recepción de la dinámica.

Segundo taller aplicado

En la siguiente fase del proyecto, se llevó a cabo el segundo taller, enfocado en el modelado con plastilina. Construye el hábitat de acuerdo al cuanto narrado. Esta actividad permitió a los niños expresar su creatividad y fortalecer su comprensión sobre la fauna endémica de Nariño a través de la exploración:

El taller se desarrolló en dos grupos, con enfoques diferenciados:

Primer grupo: Se concentró en la creación del hábitat de los animales. Los niños utilizaron plastilina para representar paisajes naturales, como bosques, montañas y cuerpos de agua, recreando el entorno en el que habitan especies como el oso de anteojos, la danta, el venado cola blanca y el tierlaque andino.



Segundo grupo: Se trabajó el modelado tridimensional de los animales. Cada niño eligió una especie y utilizó plastilina para darle forma, explorando sus características físicas y detalles distintivos.



Esta actividad permitió que los estudiantes no solo se involucraran con el aprendizaje de la fauna de manera sensorial y práctica, sino que también reforzaran sus habilidades motoras finas y su capacidad de observación. La experiencia del modelado con plastilina les brindó una forma tangible de representar su conocimiento y creatividad, consolidando de manera lúdica los conceptos aprendidos en los talleres previos.

Grupo 1: número de estudiantes 11



Grupo 2: número de estudiantes 8



Total 19 niños

Tercer taller aplicado

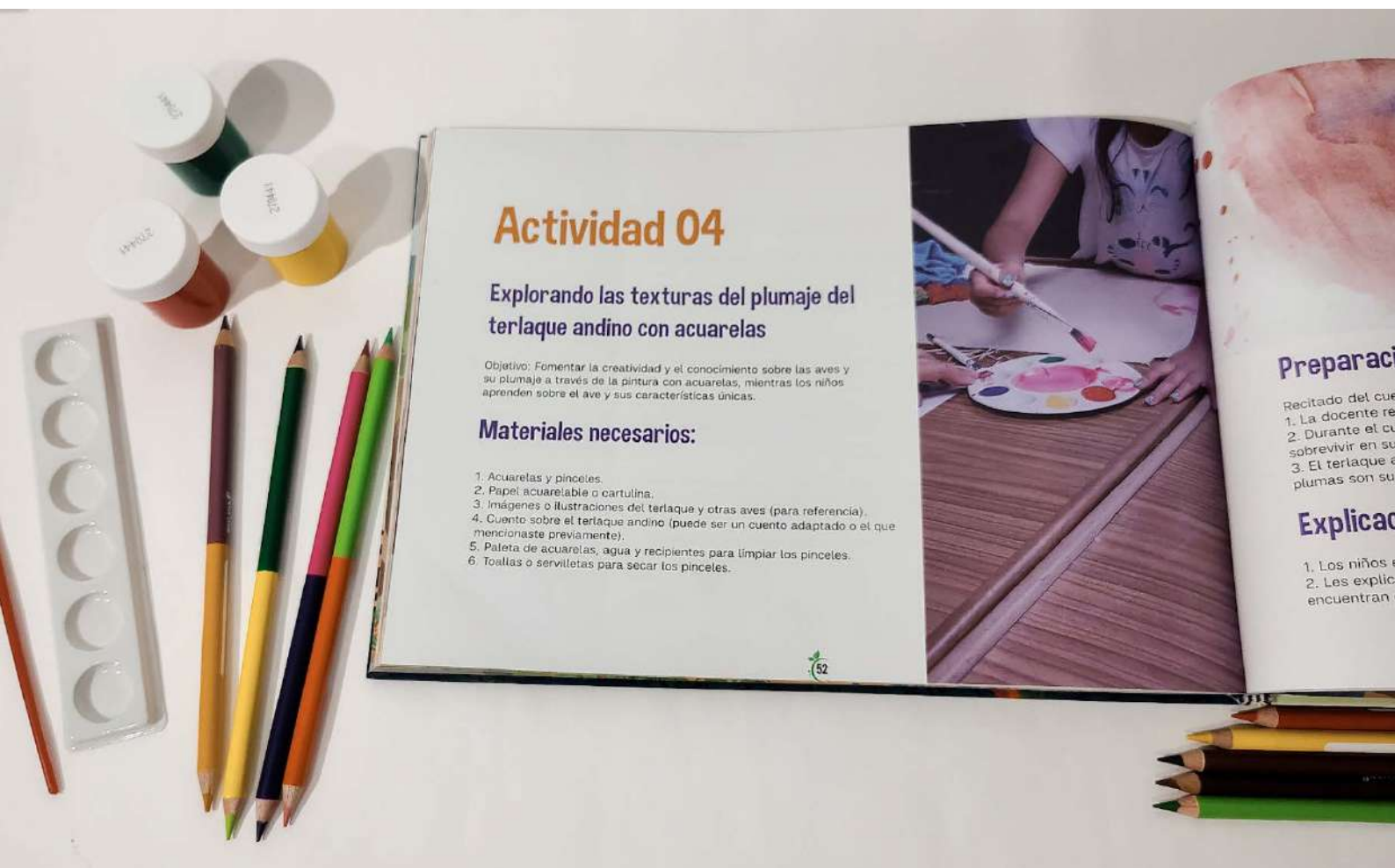
Juego de cartas: Dinámica lúdica para reforzar los conocimientos adquiridos sobre los animales.



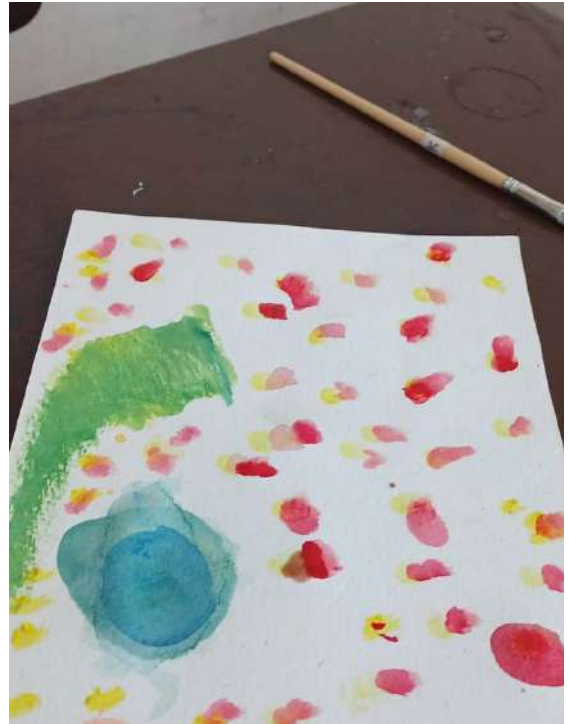
En esta actividad participaron dos grupos de estudiantes, con un total de 25 niños. El objetivo fue incorporar los animales, su representación gráfica, la letra inicial de su nombre, la palabra completa y un dato curioso sobre cada uno. Se evidenció una alta participación por parte de los niños; sin embargo, algunos presentaron dificultades al asociar correctamente las palabras con los animales.



Cuarto taller aplicado



El taller de exploración con pintura se llevó a cabo utilizando acuarelas y contó con la participación de 15 niños de primer grado. Durante la actividad, los niños experimentaron con colores y texturas, explorando las posibilidades que ofrece esta técnica artística. El objetivo principal fue relacionar los colores de las aves, específicamente el terlaque andino, con sus distintas tonalidades. Los niños demostraron una participación activa y entusiasta a lo largo del proceso, evidenciando un gran interés en la actividad desarrollada.



Evidencia de exploración

Quinto taller aplicado

Biombo interactivo

La actividad del biombo interactivo contó con la participación de dos grupos de estudiantes, sumando un total de 30 niños. Esta herramienta lúdica les permitió explorar y aprender en un espacio distinto al aula de clase, promoviendo una experiencia dinámica.

1. Alimentación: Los niños debían colocar las fichas en el lugar correspondiente según la alimentación de cada animal.
2. Habilidades y superpoderes: En este nivel, tenían que identificar la habilidad especial de cada animal y su "superpoder" característico.
3. Hábitat: A través de una sección de cuadros de colores, los niños giraban las fichas para encontrar el hábitat correcto de cada especie.
4. Reflexión ambiental: Finalmente, cada niño observaba dos imágenes: una representando un hábitat destruido y otra un ecosistema conservado, a partir de esto, compartían su reflexión sobre la importancia del cuidado del entorno natural.







Experiencia y aprendizaje en el biombo interactivo

A lo largo del juego, los estudiantes demostraron una participación activa y un gran interés en descubrir las características de cada animal. A medida que avanzaban en los niveles, fueron explorando aspectos clave como su alimentación, hábitat y habilidades especiales. Esta dinámica les permitió no solo identificar y relacionar información, sino también comprender la importancia de la preservación de la fauna.



Al llegar al último nivel, los niños reflexionaron sobre la diferencia entre un hábitat bien cuidado y uno deteriorado, generando conciencia sobre la necesidad de proteger y respetar el entorno natural. Gracias a esta experiencia interactiva, los estudiantes lograron fortalecer su conocimiento sobre los animales endémicos y su rol en el ecosistema, promoviendo valores de respeto y conservación.



Resultados parciales- talleres prototipo

Exposición Artística

La presentación final de las obras de los estudiantes fue un momento destacado, donde pudieron compartir su trabajo con la comunidad. Este evento resultó bien recibido, con la participación activa de docentes, generando un fuerte sentido de orgullo y logro entre los niños.

Monitoreo del Desarrollo del Lenguaje Artístico

Se realizó un seguimiento al progreso en el desarrollo del lenguaje artístico de los estudiantes. Al final del proceso, un 75% de los participantes mostró mejoras significativas en su habilidad para describir sus obras y comunicar sus ideas artísticas de manera efectiva.

Análisis de Resultados

La gráfica de barras de la Figura 9 y 10 presentadas a continuación reflejan los resultados parciales obtenidos a lo largo del proyecto, el cual se centró en fortalecer el lenguaje artístico de los niños mediante la exploración de la fauna endémica de Nariño y las habilidades artística.

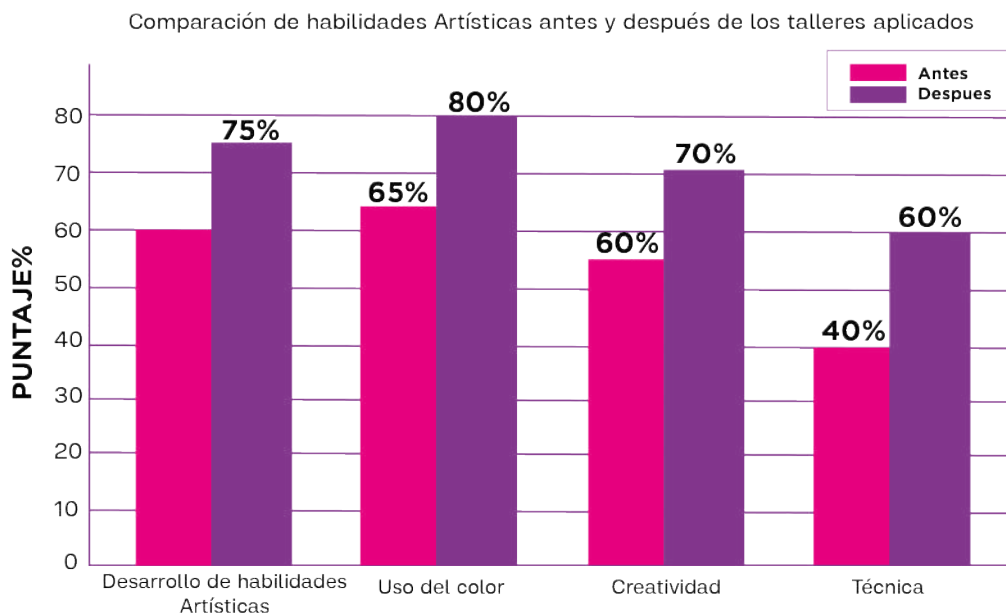


Figura 9. Gráfica de barras Resultados obtenidos en Talleres.

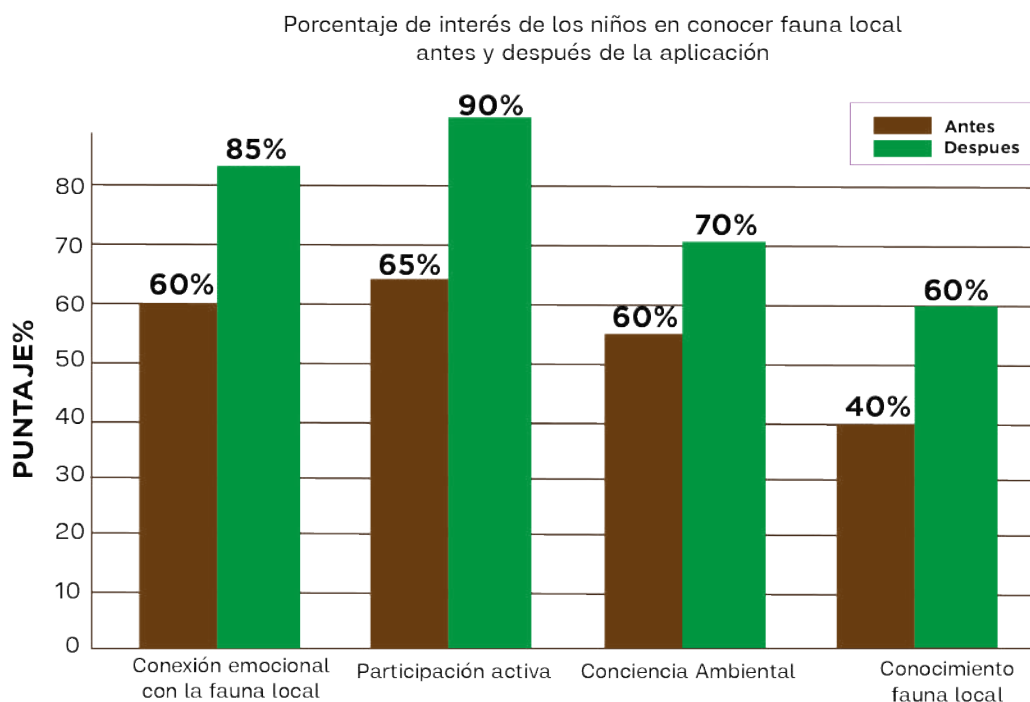


Figura 10. Gráfica de barras Resultados obtenidos en conocer la fauna local.

En conclusión, Los resultados parciales de los talleres indican un impacto positivo en varias áreas del desarrollo infantil. Los niños demostraron un mayor conocimiento sobre la fauna endémica y desarrollaron habilidades artísticas básicas mediante el dibujo y la pintura. Además, se observó un incremento en la creatividad y habilidades motoras finas, así como una mayor conciencia ambiental al utilizar materiales como la plastilina, acuarelas y materiales naturales para creación de esculturas y paisajes de Nariño. La participación en la exposición artística mejoró la autoestima y el sentido de logro de los niños.

Finalmente, este estudio destaca cómo una metodología cualitativa y centrada en el juego puede enriquecer las habilidades artísticas de los niños de primer grado. Al fomentar una conexión emocional con su entorno natural y cultural, los niños no solo aprenden sobre arte, sino que también desarrollan una mayor apreciación por la fauna local. Las respuestas entusiastas de los niños y los ajustes realizados en el camino subrayan la importancia de adaptar las herramientas educativas a sus intereses y necesidades, asegurando así un aprendizaje más significativo y divertido.

Resultados de talleres aplicados en el aula

Herramienta lúdica implementada

El proyecto generó un impacto positivo y significativo en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Los Libertadores de Consacá Nariño, se llevó a cabo un testeo final en dos grupos de primaria: el primero, con 14 estudiantes, y el segundo, con 22 estudiantes, sumando un total de 36 estudiantes

A continuación, se detallan los principales resultados de la primera actividad:

Taller cuentero y dramatizado

Docente encargada: Alexandra Rosas

Grado: 1.1, 1.2 y 2.1

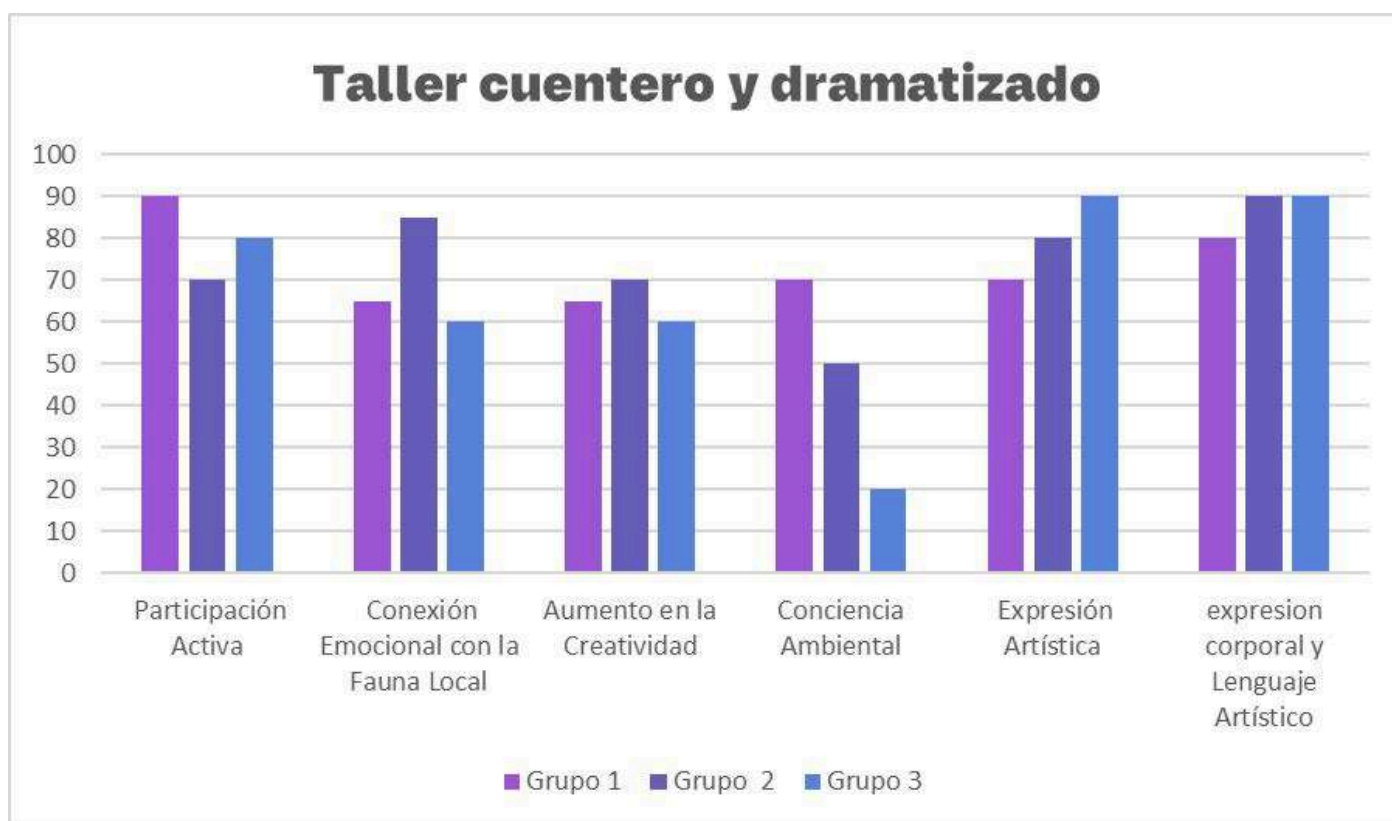


Figura 11. Gráficos resultados talleres Fuente: Elaboración propia

Descripción y validación de Resultados:

Participación Activa:

- Grupo 1: 90
- Grupo 2: 70
- Grupo 3: 70

Aproximadamente el 76.67% de los tres grupos de niños en general se mostró un alto nivel de interés y compromiso durante las actividades.

Conexión Emocional con la Fauna Local: 70

Esta categoría evalúa el vínculo emocional y la empatía que los estudiantes desarrollaron con la fauna endémica de su región. Un promedio de 70 refleja una conexión emocional considerable, lo que sugiere que los estudiantes valoran y aprecian más la fauna local.

- Grupo 1: 60
- Grupo 2: 80
- Grupo 3: 70

Aumento en la Creatividad: 70

Esta categoría se centra en la capacidad creativa de los estudiantes, evaluando cómo el proyecto ha influido en su creatividad. Un promedio de 70 indica un impacto positivo y homogéneo en la creatividad de los estudiantes.

- Grupo 1: 70
- Grupo 2: 60
- Grupo 3: 80

Conciencia Ambiental: 56.67

Esta categoría mide el nivel de conciencia y preocupación de los estudiantes por el medio ambiente. Con un promedio de 56.67, hay margen para mejorar en la sensibilización y educación ambiental.

- Grupo 1: 70
- Grupo 2: 60
- Grupo 3: 40

Expresión Artística: 80

Esta categoría evalúa la habilidad de los estudiantes para expresarse artísticamente a través de diferentes medios. Un promedio de 80 muestra un alto nivel de expresión artística, lo que sugiere que el proyecto ha fomentado significativamente estas habilidades.

- 1.Grupo 1: 70
- 2.Grupo 2: 80
- 3.Grupo 3: 90

Expresión Corporal y Lenguaje Artístico: 86.67

Esta categoría se refiere a la capacidad de los estudiantes para utilizar su cuerpo y el lenguaje artístico como medios de expresión. Con un promedio de 86.67, se evidencia un notable desarrollo en estas áreas, destacando la efectividad del proyecto en potenciar estas habilidades.

- Grupo 1: 80
- Grupo 2: 90
- Grupo 3: 90

El proyecto ha demostrado ser una herramienta efectiva para fortalecer el lenguaje artístico y la creatividad en los niños, al tiempo que fomenta una conexión significativa con la fauna local. Los resultados reflejan un impacto positivo en áreas como la expresión artística, la expresión corporal y la conexión emocional con los animales endémicos, evidenciando la importancia del arte como medio de aprendizaje y sensibilización.

Segundo resultado

Nombres del taller: construye el habitat del animal de acuerdo al cuento narrado

Docente encargada: Amanda Agreda, Mariela Basante

Grado: 1.1 y 1,2

El objetivo del taller fue fomentar la exploración de cada estudiante mediante la creación o el lugar donde habita el animal utilizando plastilina, mientras aprenden sobre el entorno natural.

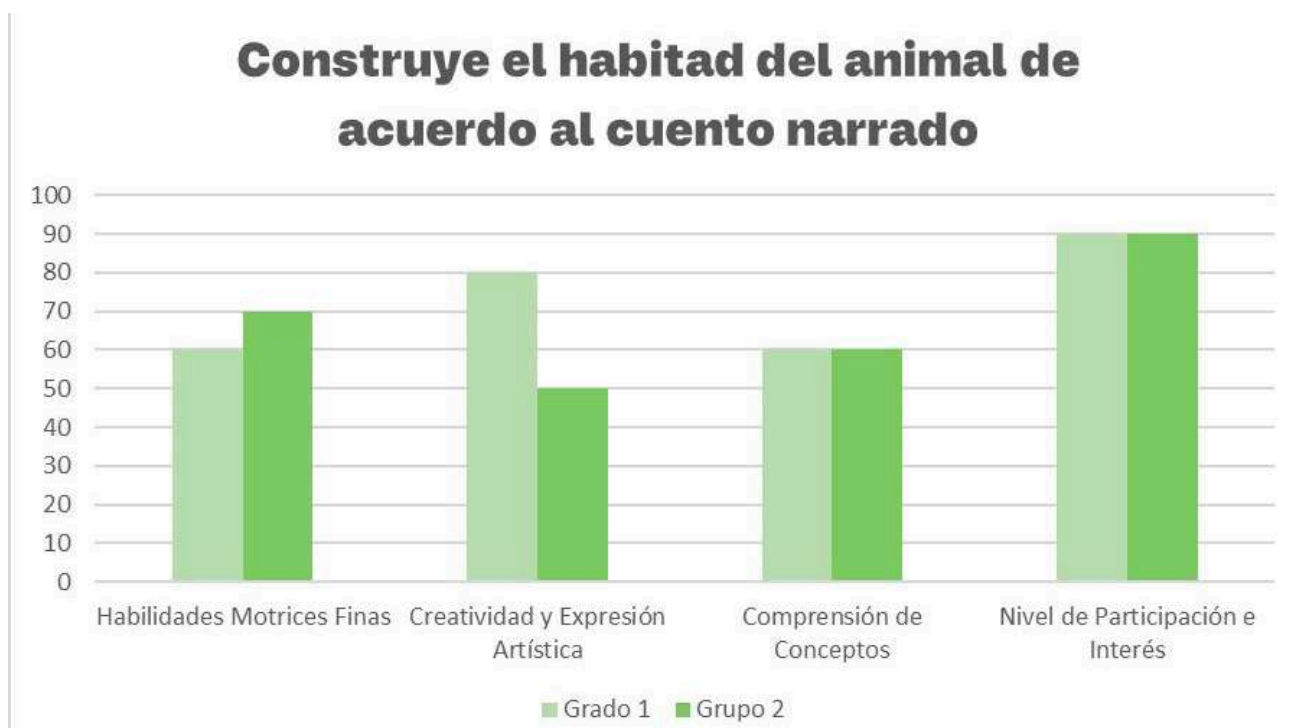


Figura 12. Gráficos resultados talleres Fuente: Elaboración propia

Grado 1:

- Habilidades Motrices Finas: 70%
- Creatividad y Expresión Artística: 50%
- Comprensión de Conceptos: 60%
- Nivel de Participación e Interés: 90%

Grado 2:

- Habilidades Motrices Finas: 80%
- Creatividad y Expresión Artística: 85%
- Comprensión de Conceptos: 70%
- Nivel de Participación e Interés: 95%

Los resultados obtenidos reflejan un impacto positivo de la actividad en ambos grupos, con diferencias significativas en ciertas áreas:

Habilidades Motrices Finas

Ambos grados mejoraron en la manipulación de la plastilina, pero Grupo 2 presentó un 10% más de precisión y control en los detalles. Esto indica un mayor desarrollo de la motricidad fina con la práctica y la edad.

Creatividad y Expresión Artística

La mayor diferencia se observa en esta categoría, con Grupo 2 superando a Grupo 1 en un 35%. Esto sugiere que los niños de mayor edad tienen una mayor capacidad de exploración creativa y originalidad en sus representaciones.

Comprensión de Conceptos

Grupo 2 mostró un 10% más de comprensión sobre los hábitats y características de los animales modelados. Esto sugiere que la actividad no solo fomenta la creatividad, sino también la apropiación del conocimiento a través del aprendizaje lúdico.

Nivel de Participación e Interés

Ambos grupos presentaron una alta participación, con Grupo 2 mostrando solo un 5% más. Esto demuestra que la actividad fue motivadora y atractiva para todos los niños, sin importar el grado.

Conclusión

La actividad de modelado con plastilina fue efectiva para fortalecer tanto las habilidades artísticas como el aprendizaje sobre la fauna endémica. Se observó que los niños de Grupo 1 tienen un mayor desarrollo en creatividad y comprensión conceptual, mientras que Grupo 2 mostró un gran entusiasmo y potencial para mejorar con la práctica. Esto confirma que las metodologías lúdicas son una estrategia valiosa para la enseñanza, combinando el arte con el aprendizaje significativo.

Tercer resultado

Taller: Explorando las texturas del plumaje del terlaque andino con acuarelas.

Docentes encargadas: Mariela Bastante

Materia: Artística

Grado: 1.1, 1.2

Explorando las texturas del plumaje del terlaque andino con acuarelas.

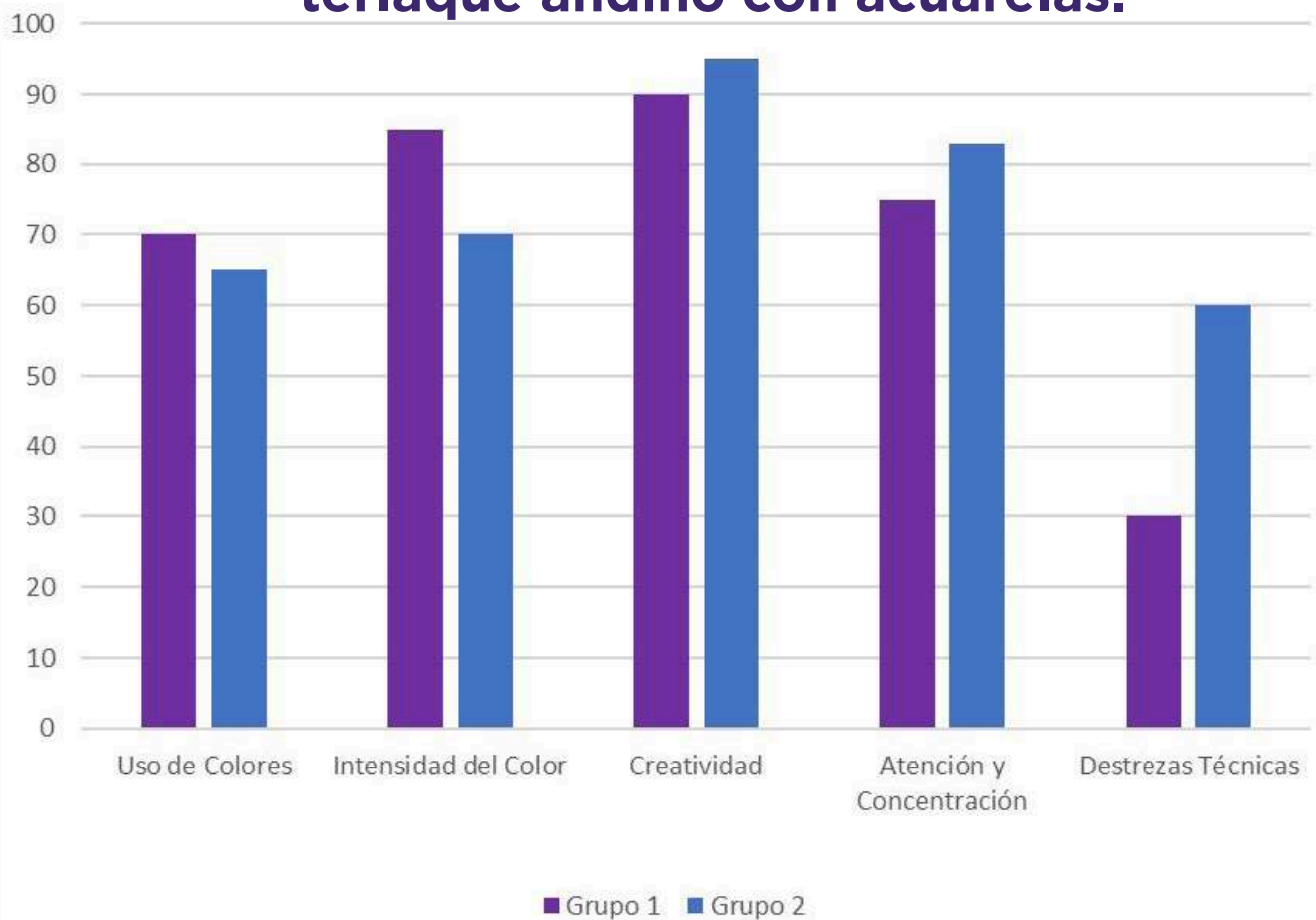


Figura 13. Gráficos resultados talleres Fuente: Elaboración propia

Uso de Colores:

- Grupo 1: 70
- Grupo 2: 60

Grupo 1: 70%

Los niños del Grupo 1 usaron una variedad de colores, pero hubo cierta repetición en la elección de colores. Esto puede indicar una preferencia por ciertos colores como el azul, el verde y el naranja, o un entendimiento limitado de la gama completa.

Grupo 2: 60%

Se mostró un uso más limitado de colores. Puede ser que se centraran en reproducir con precisión los colores del plumaje del terlaque andino, en lugar de experimentar con otros colores, puesto que aplicaron mas verdes.

Intensidad del Color:

- Grupo 1: 80
- Grupo 2: 70

Grupo 1: 80%

Los niños del Grupo 1 aplicaron los colores con gran intensidad y saturación, mostrando confianza en el uso de la técnica de acuarela para obtener colores vivos y brillantes lo cual se pudo observar colores más intensos con varias combinaciones de color y manejo del agua.

Grupo 2: 70%

El Grupo 2 tuvo un enfoque más moderado con la intensidad del color, también había un poco más de indisciplina, e incomprensión al taller, esto puede indicar un enfoque más cuidadoso y limitado, con una menor familiaridad con la técnica.

Creatividad:

- Grupo 1: 80
- Grupo 2: 90

Grupo 1: 80%

Aquí se mostró alta creatividad en la representación del plumaje, utilizando combinaciones de colores y técnicas innovadoras. Los niños mostraron originalidad en sus creaciones aumentando gradualmente la intensidad del color, el agua y más combinaciones de color.

Grupo 2: 90%

Demostró aún mayor creatividad, tal vez debido a una comprensión más profunda del objetivo de la actividad o un mayor interés en el tema de las aves. Sus obras fueron altamente coloridas.

Atención y Concentración:

- Grupo 1: 70
- Grupo 2: 80

Grupo 1: 70%

Los niños estuvieron mayormente concentrados, aunque hubo momentos de distracción y desorden. Su tiempo de atención fue bueno, pero podría mejorar con mas sesiones.

Grupo 2: 80%

El Grupo 2 mostró una atención y concentración superior. Estuvieron más enfocados durante la actividad, aunque solo pocos niños se distrajeron, lo que puede haber contribuido a su rendimiento en otras categorías testeadas.

Destrezas Técnicas

- Grupo 1: 30
- Grupo 2: 60

Grupo 1: 30%

Este grupo tuvo dificultades con las técnicas de acuarela. Esto podría ser debido a una falta de práctica o familiaridad con la técnica. Sus obras fueron más rudimentarias en comparación con el

Grupo 2: 30%

Aquí se demostró un mejor dominio de las técnicas de acuarela, aunque el acompañamiento de la maestra en el orden y atención lo cual brindó una mayor concentración dentro de la práctica, por lo tanto los niños manejaron mejor los pinceles el agua y colores.

En resumen, cada grupo tuvo sus puntos fuertes y áreas de mejora. El Grupo 1 destacó en la intensidad del color y la creatividad, mientras que el Grupo 2 sobresalió en atención y concentración, así como en destrezas técnicas. Estos resultados reflejan las diferentes aproximaciones y habilidades de los niños en cada grupo durante la actividad.

Cuarto resultado

Nombres del taller: Juego de tarjetas

Docente encargada: Mariela Basante

Grado: 1.1 y 1,2



Figura 14. Gráficos resultados talleres Fuente: Elaboración propia

Habilidad de asociación

Grupo 1: 42.86%
Grupo 2: 57.14%
Total: 105 puntos

Descripción: Esta categoría mide la capacidad de los niños para emparejar correctamente los animales con sus características. Se observa que el Grupo 2 obtuvo un mejor desempeño, posiblemente debido a una mayor familiaridad con los conceptos o una mejor dinámica de juego.

2. Reconocimiento de fauna

Grupo 1: 40.00%
Grupo 2: 60.00%
Total: 125 puntos

Descripción: Evalúa la capacidad de los niños para identificar correctamente los animales endémicos. El Grupo 2 obtuvo un mejor rendimiento, lo que indica que su proceso de reconocimiento fue más efectivo.

3. Participación e interacción

Grupo 1: 51.43%
Grupo 2: 48.57%
Total: 175 puntos

Descripción: Mide la iniciativa de los niños para jugar y colaborar con sus compañeros. Se observa un equilibrio entre ambos grupos, lo que indica que la mecánica del juego fomenta una buena participación.

4. Impacto en el aprendizaje

Grupo 1: 50.00%
Grupo 2: 50.00%
Total: 80 puntos

Descripción: Evalúa cuánto han aprendido los niños tras participar en el juego. Ambos grupos obtuvieron el mismo porcentaje, lo que sugiere que el juego es igualmente efectivo para todos los participantes.

Conclusión General

El juego de tarjetas ha demostrado ser una herramienta efectiva para mejorar la identificación y aprendizaje de los animales endémicos. Sin embargo, se pueden hacer mejoras en la claridad de las asociaciones y en la participación grupal. Implementando estrategias visuales, dinámicas de refuerzo y elementos motivacionales, se puede potenciar aún más el impacto del juego en la educación artística y ambiental de los niños.

Taller final

Nombres del taller: Biombo interactivo

Docente encargada: Amanda Agreda, Mariela Basante

Grado: 1.1 y 1,2

La implementación del biombo interactivo permitió evaluar el nivel de aprendizaje y apropiación de conocimientos sobre la fauna endémica de Nariño en los niños. A través de esta actividad fuera del aula, se observaron los siguientes resultados:

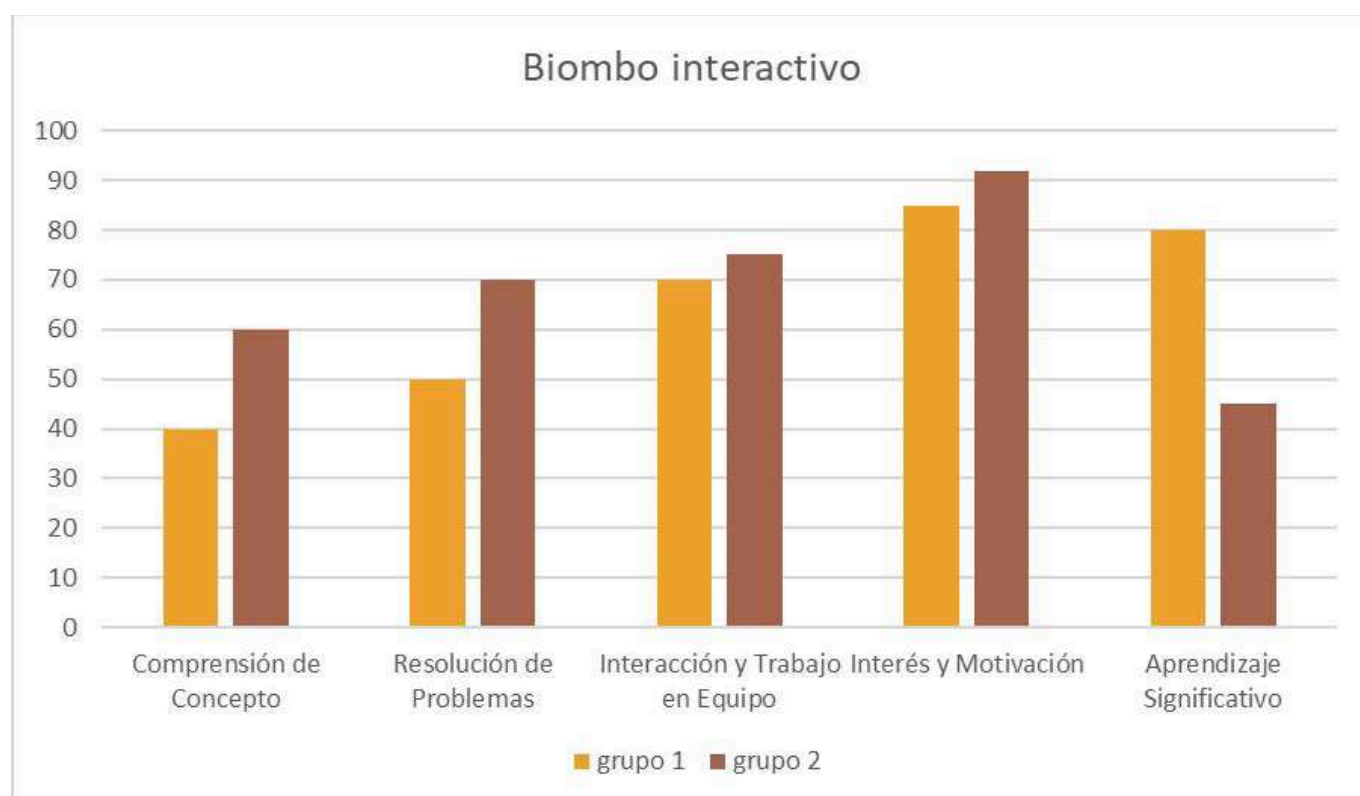


Figura 15. Gráficos resultados talleres Fuente: Elaboración propia

resultados totales de cada categoría, de acuerdo con el gráfico:

Comprensión de Concepto

Grupo 1: 40%

Grupo 2: 60%

Descripción: El Grupo 2 mostró una mejor capacidad para identificar correctamente la información sobre los animales en el biombo interactivo.

Resolución de Problemas

Grupo 1: 50%

Grupo 2: 70%

Descripción: Se observa que el Grupo 2 tuvo mayor éxito en asociar elementos correctamente, lo que indica un mejor desarrollo de pensamiento lógico.

Interacción y Trabajo en Equipo

Grupo 1: 70%

Grupo 2: 75%

Descripción: Ambos grupos participaron activamente en la dinámica del biombo, con una leve ventaja del Grupo 2 en la colaboración y toma de decisiones conjuntas.

Interés y Motivación

Grupo 1: 85%

Grupo 2: 90%

Descripción: Se evidenció un alto grado de motivación en los niños, mostrando entusiasmo y compromiso con la actividad.

Aprendizaje Significativo

Grupo 1: 80%

Grupo 2: 45%

Descripción: El Grupo 1 tuvo una mayor retención de conocimientos, logrando aplicar la información en diferentes contextos.

Conclusión general:

El biombo interactivo resultó ser una herramienta efectiva para fortalecer el aprendizaje a través del juego. Aunque ambos grupos mostraron un buen desempeño, el Grupo 2 destacó en la comprensión y resolución de problemas, mientras que el Grupo 1 sobresalió en el aprendizaje significativo, lo que sugiere que cada grupo desarrolló habilidades específicas con la actividad.

Participaciones como semilleristas

Desde el año 2023 hasta 2024, este proyecto ha sido parte de los procesos investigativos desarrollados en el marco de los semilleros de investigación del programa de Diseño Gráfico de la Universidad CESMAG. Durante este periodo, ha tenido la oportunidad de presentarse en diversos eventos académicos a nivel institucional, nacional e internacional, siendo evaluado por jurados especializados, públicos diversos y expertos en el área. Gracias a estos espacios de divulgación, el proyecto ha recibido retroalimentación valiosa, lo que ha permitido fortalecer su fundamentación teórica y metodológica, como una propuesta de aprendizaje dentro del ámbito educativo y del diseño gráfico.

A continuación se describen algunas de las participaciones en eventos con su respectivo certificado, es importante mencionar el proyecto también fue publicado en la página oficial del 2º foro iberoamericano de investigación y diseño en la categoría Experiencias de Educación y Aprendizaje en Diseño

Diseño e implementación de una herramienta lúdica para fortalecer el lenguaje artístico en los niños de primer grado de la Institución Educativa los Libertadores de Consacá Nariño, mediante la integración de la fauna endémica regional, como método de aprendizaje.



Inicio Socios Declaración 1ª publicación 2º Foro Madrid Gráfica Abierta

Presentaciones virtuales del Segundo Foro de Investigación y Diseño

LEER MÁS >

LEER MÁS >

LEER MÁS >

Experiencias de Educación y Aprendizaje en Diseño

El Rápido de Diseño como herramienta para el proceso creativo

LEER MÁS >

Herramientas para la investigación en diseño: Experiencias educativas en arquitectura

LEER MÁS >

Correlación entre Design e Educación

LEER MÁS >

Interpretaciones en la co-construcción de una definición del Diseño Industrial. Matices Locales

Sociología

LEER MÁS >

El Impacto del Diseño Estratégico en la Rentabilidad de los Estudios de Diseño en México.

LEER MÁS >

The mutant object as a strategy for introducing ceramic molding techniques to industrial design students

LEER MÁS >

Repensando el Diseño industrial en 2024 con estudiantes de 1er año de una Universidad pública. Entramado del desarrollo industrial argentino en miras a pronosticar la industria de 2029

LEER MÁS >

Diseño e implementación de una herramienta lúdica para fortalecer el lenguaje artístico en los niños de primer grado de la Institución Educativa los Libertadores de Consacá Nariño, mediante la integración de la fauna endémica regional, como método de aprendizaje.

LEER MÁS >

Diseño Fotográfico: más allá de la imagen

LEER MÁS >

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Wi



La Asociación Iberoamérica Diseña certifica que el proyecto:
Diseño e implementación de una herramienta lúdica para fortalecer el lenguaje artístico en los niños de primer grado de la Institución Educativa los Libertadores de Consacá Nariño, mediante la integración de la fauna endémica

De las autoras

Margy Ruales, Dayana Torres

Ha sido seleccionado en la convocatoria del 2º Foro Iberoamericano de Investigación / Diseño, celebrado los días 5, 6, 7 y 8 de noviembre de 2024 en Madrid, España.


el Estrada
ante de la Asociación
Iberoamérica Diseña


Jimena Alarcón
Directora científica 2º Foro
Iberoamericano de Investigación /



Figura 16. Certificados Ponentes Foro iberoamericano

Este certificado, otorgado por la Asociación Iberoamericana Diseña, reconoce la selección del proyecto "Diseño e implementación de una herramienta lúdica para fortalecer el lenguaje artístico en los niños de primer grado de la Institución Educativa Los Libertadores de Consacá, Nariño, mediante la integración de la fauna endémica" para participar en el Segundo Foro Iberoamericano de Investigación / Diseño.

El evento se llevó a cabo los días 5, 6, 7 y 8 de noviembre de 2024 en Madrid, España, destacando la relevancia y el impacto del proyecto en el ámbito del diseño educativo. El reconocimiento resalta la innovación y el aporte metodológico del estudio, validado por expertos y jurados en el campo del diseño y la investigación.

Las autoras del proyecto, Margy Ruales y Dayana Torres, han sido parte del proceso de selección, evidenciando el valor de su trabajo dentro del contexto académico y profesional. Este logro subraya la importancia de la integración de elementos lúdicos y ambientales en la educación infantil, fortaleciendo el aprendizaje a través del diseño gráfico y la investigación aplicada.

Link de publicación

<https://iberoamericadisena.com/disenio-e-implementacion-de-una-herramienta-ludica-para-fortalecer-el-lenguaje-artistico-en-los-ninos-de-primer-grado-de-la-institucion-educativa-los-libertadores-de-consaca-narino-mediante-la-integra/>

9 Encuentro Institucional de semilleros de investigación



Figura 17. Certificados Ponentes noveno encuentro de semilleros de investigación

Segundo Encuentro Internacional de Semilleros de investigación



Figura 18. Certificados Ponentes Segundo encuentro de semilleros de investigación



ICI Encuentro Internacional de semilleros BUENAMENTE



Certificado de participación

La Vicerrectoría de Investigación y Extensión, de la Universidad CESMAG y el programa de Diseño Gráfico, certifican que:

Erika Dayana Torres Cuaychar

participó en el Congreso "Buenamente"
Investigación - Creación - Innovación
realizado los días 7 y 8 de Noviembre de 2023, como:

Ponente en  Encuentro
Internacional
de Semilleros
BUENAMENTE


Mag. Karen Ocaña
Directora Programa de Diseño Gráfico
Universidad CESMAG


Esp. Paula Murillo
Directora Ideograma Colectivo
Universidad CESMAG



Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.



Certificado de participación

La Vicerrectoría de Investigación y Extensión, de la Universidad CESMAG y el programa de Diseño Gráfico, certifican que:

Margy Viviana Ruales Chaves

participó en el Congreso "Buenamente"
Investigación - Creación - Innovación
realizado los días 7 y 8 de Noviembre de 2023, como:

Ponente en  Encuentro
Internacional
de Semilleros
BUENAMENTE


Mag. Karen Ocaña
Directora Programa de Diseño Gráfico
Universidad CESMAG


Esp. Paula Murillo
Directora Ideograma Colectivo
Universidad CESMAG



Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Figura 19. Certificados Ponentes ICI Encuentro internacional de semilleros BUENAMENTE

conclusiones

El proyecto Colorín coloreando ha logrado consolidarse como un referente en la intersección entre diseño, educación y aprendizaje. Su selección en el Segundo Foro Iberoamericano de Investigación / Diseño valida su impacto académico y profesional, destacando una nueva contribución en la enseñanza artística dentro del contexto escolar. La evaluación por parte de jurados y expertos ha permitido posicionarlo como un modelo de exploración metodológica en el uso de herramientas visuales y lúdicas en la educación.

El proyecto demuestra la adaptabilidad del diseño dentro del ámbito educativo, empleando elementos gráficos que optimizan la visualización y comprensión de los contenidos por parte de los estudiantes. La interrelación entre diseño, educación y aprendizaje se hace evidente en la forma en que las actividades artísticas y lúdicas se integran como estrategias de enseñanza, fomentando la creatividad, la participación activa y el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños. Este enfoque refuerza el papel del diseño como un soporte fundamental para la educación, permitiendo que el aprendizaje se aborde desde diferentes perspectivas y promoviendo experiencias pedagógicas más dinámicas e interactivas.

Desde una mirada disciplinar, el desarrollo de este material lúdico involucra múltiples áreas del diseño gráfico, cada una aportando elementos clave para la funcionalidad y efectividad del proyecto. En este sentido, se destacan líneas como el diseño editorial, encargado de la creación del material didáctico impreso; la marca corporativa, que otorga identidad visual al proyecto; la exhibición y juego visual, que estructuran la experiencia interactiva del usuario; el diseño de producto, enfocado en la producción de herramientas físicas y digitales para el aprendizaje, y la entrega del resultado, garantizando que el material final sea funcional, atractivo y alineado con los objetivos pedagógicos.

Finalmente, la proyección internacional del proyecto abre nuevas posibilidades de aplicación en diversos entornos educativos, consolidándolo como una propuesta integradora y replicable. Su impacto en la comunidad académica y escolar motiva a continuar explorando estrategias que fortalezcan la enseñanza a través del diseño gráfico, la ludificación y la educación ambiental. Así, este proyecto no solo ha sido reconocido en espacios de investigación, sino que también ha generado un aporte metodológico, teórico y proyectual, demostrando que el diseño es una herramienta clave para transformar la educación y enriquecer el aprendizaje de las nuevas generaciones

Referencias

Ayala Laverde, D. F., Cabezas Aguirre, ,. T., Cabezas Aguirre, A. A., Madril Rivera, ,. L., & Madril Rivera, ,. M. (2024). Recursos lúdicos aplicados al proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Redgade*, 9(31), 108-125. Obtenido de <https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/415>

Andes, U. d. (21 de Septiembre de 2023). Importancia de la educación ambiental actualmente: estrategias y casos de éxito. Obtenido de <https://programas.uniandes.edu.co/blog/educacion-ambiental>

Ayala Laverde, D. F., Cabezas Aguirre, ,. T., Cabezas Aguirre, A. A., Madril Rivera, ,. L., & Madril Rivera, ,. M. (2024). Recursos lúdicos aplicados al proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Redgade*, 9(31), 108-125. Obtenido de <https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/415>

Ayala Laverde, D. F., Cabezas Aguirre, ,. T., Cabezas Aguirre, A. A., Madril Rivera, ,. L., & Madril Rivera, ,. M. (2024). Recursos lúdicos aplicados al proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Redgade*, 9(31), 108-125. Obtenido de <https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/415>

bechallenge. (05 de 05 de 22). ¿Qué es el Aprendizaje Significativo? Importancia y Beneficios. Obtenido de <https://blog.bechallenge.io/que-es-el-aprendizaje-significativo/>

Bernaschina, D. (Diego Bernaschina). El arte ecológico como herramienta para la educación ambiental y la adaptación al cambio climático: Reflexiones y estrategias educativas. *REVISTADE EDUCACIÓN AMBIENTAL Y SOSTENIBILIDAD*, 2103-9.

Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78-86. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=673171026008>

Candela, ,. Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78-86. Obtenido de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/168>

Cisternas Casabonne, C. y. (2014). La relación entre lenguaje, desarrollo y aprendizaje desde la teoría socio histórica de vygotsky. Trabajo de investigación.

Congreso de la Republica de Colombia. (1991). Constitución Política de Colombia.

Cardona, A. J. (24 de febrero de 2022). Colombia ya tiene un programa de conservación para la danta de montaña, especie en peligro de extinción. Obtenido de <https://es.mongabay.com/2022/02/colombia-ya-tiene-un-programa-de-conservacion-para-la-danta-de-montana-especie-en-peligro-de-extincion/>

Cards, A. (s.f.). La Importancia de la Educación Artística en el Desarrollo Integral. Obtenido de Algor Cards: <https://cards.algoreducation.com/es/content/6dxdyELB/importancia-educacion-artistica>

Colombia, P. N. (2022). Programa de conservación de la danta de montaña. Obtenido de Parques Nacionales Naturales de Colombia: <https://old.parquesnacionales.gov.co/portal/es/programa-de-conservacion-de-la-danta-de-montana/>

CORPONARIÑO,. (14 de febrero de 2022). Dia Internacional del Oso Andino. Obtenido de <https://corponarino.gov.co/dia-internacional-del-oso-andino/>

Educatics. (2024). La importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje. Recuperado de <https://educatics.ar/la-importancia-actividades-ludicas-aprendizaje>

Experta, E. (S.F.). Educacion sostenible en preescolar: cuidado el medio ambiente desde temprana edad. Obtenido de <https://escuelaexperta.com/educacion-sostenible-en-preescolar-cuidando-el-medio-ambiente-desde-temprana-edad/>

Granja, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. 95. Gobernación de, N. (2016). Plan de Gestión Ambiental Regional del departamento de Nariño. Obtenido de <https://corponarino.gov.co/wp-content/uploads/2016/11/PGAR-2016-2036-VF.pdf>

Gardner, H. (2008). La teoría de las inteligencias múltiples.

Humboldt, P. I. (02 de 10 de 2021). Diversidad biológica del departamento de Nariño. Obtenido de Instituto Humboldt: <https://www.humboldt.org.co/es/component/k2/item/666-biodiversidad-en-nari%C3%B1o>

industrial, R. (2024). Materiales de pintura. Obtenido de <https://revistaindustria.es/materiales-de-pintura-explorando-opciones-y-tecnicas-creativas/>

Lara Moriana, B. (26 de Enero de 2023). Ecología verde. Obtenido de Educación ambiental: <https://www.ecologiaverde.com/cual-es-la-importancia-de-la-educacion-ambiental-1244.html>

MONGABAY. (7 de Nov de 2023). Colombia: Reserva Natural La Planada, una apuesta para enlazar turismo y conservación. Obtenido de <https://es.mongabay.com/2023/11/reserva-natural-planada-apuesta-enlazar-turismo-conservacion-colombia/>

Motivacional, P. (s.f.). El impacto del dibujo en los niños: su significado y cómo entenderlo. Obtenido de <https://psicologiamotivacional.com/impacto-dibujo-ninos-significado-entenderlo/>

Naturaliza. (2020). Conciencia ecológica en los niños. Obtenido de Naturaliza: <https://www.naturalizaeducacion.org/2020/12/01/conciencia-ecologica-ninos/>

Osma. (2017). Los lenguajes artísticos en educación infantil desde una visión Waldorf.

Parques Nacionales Naturales de Colombia . (s.f.). Santuario de Flora y Fauna Galeras. Obtenido de <https://www.parquesnacionales.gov.co/nuestros-parques/sff-galeras/#faunaa28c-233a>

Raquel.V, O. A. (2017). LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS EN EDUCACIÓN INFANTIL DESDE UNA VISIÓN WALDORF. 13.

Rodríguez, L., González, R., Morales, G., Azpeleta, C., Monreal, D., Fernández Santander, A., . . . Romero-Lorca, A. S.-I. (2017). El aprendizaje a través del juego como herramienta en el diseño de actividades de valor añadido en un currículo integrador de Ciencias Biomédicas básicas. FEM (Ed. impresa), 20, 23-28. Obtenido de <https://dx.doi.org/10.33588/fem.201.871>

Rojas Morales, J. M. (2017). No me cuentes historias, dibújamelas: el pensamiento visual (VT).

(Rosario, 2017) Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela normal superior de Cartagena. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11371/1585>

Salazar-Granados, O. e. (2020). Ecología, uso, manejo y conservación del venado cola blanca en Colombia (primera ed.). (J. J. Triana, , & M. Rocha de Campos, , Edits.) Bogotá, Colombia: Universidad Nacional de Colombia. Facultad de Ciencias.

SiB Colombia —red nacional de datos abiertos sobre Biodiversidad. (19 de octubre de 2022). Biodiversidad en Cifras evoluciona: Nariño. Obtenido de <https://biodiversidad.co/post/2022/biodiversidad-en-cifras-narino/>

Tellez, F. A. (2010). Diseño y Aprendizaje Infantil (Propuesta de un marco conceptual sobre el papel del diseño). Obtenido de Universidad de Carolina del Norte: https://libres.uncg.edu/ir/asu/f/Tellez_Fabio_2010_Disenyo_y_Aprendizaje_Infantil.pdf


Tellez, F. A. (2010). Diseño y Aprendizaje Infantil.

(Tique Calderón, 2023) Los Lenguajes Artísticos como Herramienta Pedagógica para Potenciar el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje en los Niños y Niñas de 4to Grado. Recuperado de <https://revia.areandina.edu.co/index.php/ASD/article/view/2406>

Tuk, R. (mayo 29, 2023). El papel del arte en la educación ambiental. Tuk Revista Cultural.

Turismo en colombia . (s.f.). Obtenido de <https://turismo.encolombia.com/parques-naturales-en-colombia/>

(Vargas Velandia, 2023) El juego como estrategia para fortalecer el desarrollo del lenguaje y mejorar los procesos comunicativos de los niños de 5 a 6 años de la Institución educativa Fernando Rodríguez. Recuperado de <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/58736>

 UNIVERSIDAD CESMAG <small>NIT: 800.109.387-7 VIGILADA MINEDUCACIÓN</small>	AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE GRADO O TRABAJOS DE APLICACIÓN EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL	CÓDIGO: AAC-BL-FR-031
		VERSIÓN: 1
		FECHA: 09/JUN/2022

INFORMACIÓN DEL (LOS) AUTOR(ES)	
Nombres y apellidos del autor: Erika Dayana Torres Cuaychar	Documento de identidad: 1233190808
Correo electrónico: erikadavi710@gmail.com	Número de contacto: 3176782073
Nombres y apellidos del autor: Margy Viviana Ruales Chaves	Documento de identidad: 1085302104
Correo electrónico: Mar.vi23@hotmail.com	Número de contacto: 3178735248
Nombres y apellidos del autor:	Documento de identidad:
Correo electrónico:	Número de contacto:
Nombres y apellidos del autor:	Documento de identidad:
Correo electrónico:	Número de contacto:
Nombres y apellidos del asesor: Wilian Fernando Coral bustos	Documento de identidad: 98377892
Correo electrónico: wfcoral@unicesmag.edu.co	Número de contacto: 3113020587
Título del trabajo de grado: Diseño e implementación de una herramienta lúdica para fortalecer el lenguaje artístico en los niños de primer grado de la Institución Educativa Los Libertadores de Consacá Nariño, mediante la inspiración de la fauna endémica regional como método de aprendizaje.	
Facultad y Programa Académico: Facultad de Arquitectura y Bellas Artes programa de Diseño Gráfico	

En mi (nuestra) calidad de autor(es) y/o titular (es) del derecho de autor del Trabajo de Grado o de Aplicación señalado en el encabezado, confiero (conferimos) a la Universidad CESMAG una licencia no exclusiva, limitada y gratuita, para la inclusión del trabajo de grado en el repositorio institucional. Por consiguiente, el alcance de la licencia que se otorga a través del presente documento, abarca las siguientes características:

- a) La autorización se otorga desde la fecha de suscripción del presente documento y durante todo el término en el que el (los) firmante(s) del presente documento conserve (mos) la titularidad de los derechos patrimoniales de autor. En el evento en el que deje (mos) de tener la titularidad de los derechos patrimoniales sobre el Trabajo de Grado o de Aplicación, me (nos) comprometo (comprometemos) a informar de manera inmediata sobre dicha situación a la Universidad CESMAG. Por consiguiente, hasta que no exista comunicación escrita de mi(nuestra) parte informando sobre dicha situación, la Universidad CESMAG se encontrará debidamente habilitada para continuar con la publicación del Trabajo de Grado o de Aplicación dentro del repositorio institucional. Conozco(conocemos) que esta autorización podrá revocarse en cualquier momento, siempre y cuando se eleve la solicitud por escrito para dicho fin ante la Universidad CESMAG. En estos eventos, la Universidad CESMAG cuenta con el plazo de un mes después de recibida la

 <p>UNIVERSIDAD CESMAG NIT: 800.109.387-7 VIGILADA MINEDUCACIÓN</p>	AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE GRADO O TRABAJOS DE APLICACIÓN EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL	CÓDIGO: AAC-BL-FR-031
		VERSIÓN: 1
		FECHA: 09/JUN/2022

petición, para desmarcar la visualización del Trabajo de Grado o de Aplicación del repositorio institucional.



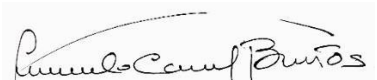
- b) Se autoriza a la Universidad CESMAG para publicar el Trabajo de Grado o de Aplicación en formato digital y teniendo en cuenta que uno de los medios de publicación del repositorio institucional es el internet, acepto(amos) que el Trabajo de Grado o de Aplicación circulará con un alcance mundial.
- c) Acepto (aceptamos) que la autorización que se otorga a través del presente documento se realiza a título gratuito, por lo tanto, renuncio(amos) a recibir emolumento alguno por la publicación, distribución, comunicación pública y/o cualquier otro uso que se haga en los términos de la presente autorización y de la licencia o programa a través del cual sea publicado el Trabajo de grado o de Aplicación.
- d) Manifiesto (manifestamos) que el Trabajo de Grado o de Aplicación es original realizado sin violar o usurpar derechos de autor de terceros y que ostento(amos) los derechos patrimoniales de autor sobre la misma. Por consiguiente, asumo(asumimos) toda la responsabilidad sobre su contenido ante la Universidad CESMAG y frente a terceros, manteniéndose indemne de cualquier reclamación que surja en virtud de la misma. En todo caso, la Universidad CESMAG se compromete a indicar siempre la autoría del escrito incluyendo nombre de(los) autor(es) y la fecha de publicación.
- e) Autorizo(autorizamos) a la Universidad CESMAG para incluir el Trabajo de Grado o de Aplicación en los índices y buscadores que se estimen necesarios para promover su difusión. Así mismo autorizo (autorizamos) a la Universidad CESMAG para que pueda convertir el documento a cualquier medio o formato para propósitos de preservación digital.

NOTA: En los eventos en los que el trabajo de grado o de aplicación haya sido trabajado con el apoyo o patrocinio de una agencia, organización o cualquier otra entidad diferente a la Universidad CESMAG. Como autor(es) garantizo(amos) que he(hemos) cumplido con los derechos y obligaciones asumidos con dicha entidad y como consecuencia de ello dejo(dejamos) constancia que la autorización que se concede a través del presente escrito no interfiere ni transgrede derechos de terceros.

Como consecuencia de lo anterior, autorizo(autorizamos) la publicación, difusión, consulta y uso del Trabajo de Grado o de Aplicación por parte de la Universidad CESMAG y sus usuarios así:

- Permiso(permitimos) que mi(nuestro) Trabajo de Grado o de Aplicación haga parte del catálogo de colección del repositorio digital de la Universidad CESMAG por lo tanto, su contenido será de acceso abierto donde podrá ser consultado, descargado y compartido con otras personas, siempre que se reconozca su autoría o reconocimiento con fines no comerciales.

En señal de conformidad, se suscribe este documento en San Juan de Pasto a los 3 días del mes de 03 del año 2025

	
Firma del autor	Firma del autor
Nombre del autor: Margy Viviana Ruales Chaves	Nombre del autor: Erika Dayana Torres Cuaychar
Firma del autor	Firma del autor
Nombre del autor:	Nombre del autor:
	
Willan Fernando Coral Bustos	



UNIVERSIDAD
CESMAG
NIT: 800.109.387-7
VIGILADA MINEDICACIÓN

**AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE
GRADO O TRABAJOS DE APLICACIÓN EN
REPOSITORIO INSTITUCIONAL**

CÓDIGO: AAC-BL-FR-031

VERSIÓN: 1

FECHA: 09/JUN/2022

Willan Fernando Coral Bustos
Nombre del asesor:



UNIVERSIDAD
CESMAG
NIT: 800.109.387-7
VIGILADA MINEDUCACIÓN

**AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE
GRADO O TRABAJOS DE APLICACIÓN EN
REPOSITORIO INSTITUCIONAL**

CÓDIGO: AAC-BL-FR-031

VERSIÓN: 1

FECHA: 09/JUN/2022