



**ArtMe**

**Mediación docente: estrategias pedagógicas que favorecen y desarrollan los  
Dispositivos Básicos de Aprendizaje en personas con Discapacidad Intelectual por  
medio de los Lenguajes Artísticos.**

**PRESENTADO POR:**

Pineda Quitián, Érika Vanessa

[pinedaerikavanessa@gmail.com](mailto:pinedaerikavanessa@gmail.com)

**Asesora:**

Andrea Juliana Herrera Plata

**Línea de Investigación:** Artes y Lenguajes

Universidad Pedagógica Nacional de Colombia

Facultad de Educación

Departamento de Psicopedagogía

Licenciatura en Educación Especial

Noviembre de 2020

Bogotá, D. C.

## **Dedicatorias**

*Gratitud a mi familia, aquellos pilares que estuvieron en este proceso educativo, quienes se quedaron en mis derrotas y disfrutaron de mis victorias. A ellos, mis motivadores esenciales, aquellas personas incansables que hicieron que me conociera mejor, fuese más fuerte y siempre quisiera seguir por más.*

*Especialmente a mi madre Nelly, mujer que desde el comienzo apoyó todo lo que yo soñaba, sin importar qué, siempre recordándome que lo hiciera siempre me hiciera feliz. A Alexa, por ser mi mayor confidente, mis sonrisas diarias y mi mayor apoyo moral, al igual que a mi gata Iris, por ser la luz y la Esperanza en mis días.*

*A mi hermano Steven y a mi padre Rafael por ser esos hombres que me empoderaron y me recordaron quién soy y por qué estoy acá. Y finalmente, pero no menos importante a Ingrid, quien está ahí desde los inicios sin importar qué pase, escuchándome y dándome sus mejores consejos.*

*A todos ustedes, al igual que a las demás personas con las que me he cruzado en este camino que a veces rocoso o a veces llano, pero que siempre me enseñaron algo para mi vida, les dedico este triunfo, que como ya se los he dicho, es más de ustedes que mío. Además, a esos lugares maravillosos a los que pude viajar gracias a mi Alma Mater, la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, tanto dentro del país, en la Universidad de Antioquia, como fuera del mismo, en la Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán de Honduras; momentos que vivirán en mí y serán recordados con mucho amor.*

*Gracias totales, mi amor es por y para ustedes.*

***Érika Vanessa Pineda Quitián.***

## Tabla de contenido

Dedicatorias .....	2
Introducción .....	8
Nivel uno, Avanzados .....	10
Nivel dos, Avanzamos .....	10
Nivel tres, Aprendices .....	10
Nivel cuatro, Destrezas del pensamiento .....	11
Planteamiento de la Situación Educativa .....	12
Objetivo General .....	13
Objetivos Específicos .....	13
Justificación .....	14
Marco Teórico.....	15
Discapacidad Intelectual: Modelo Social .....	15
Dispositivos Básicos de Aprendizaje (DBA) .....	18
Memoria. ....	19
Atención. ....	20
Sensopercepción. ....	21
Motivación.....	22
Habituaación.....	23
Mediación Docente.....	24
Lenguajes Artísticos .....	27
Lenguaje Corporal. ....	27
Lenguaje Musical.....	28
Lenguaje Visual. ....	29
Lenguaje Literario.....	30
Marco Metodológico .....	32

Paradigma de Investigación .....	32
Elementos para recolectar información .....	34
Observación Participantes. ....	34
Diarios de Campo. ....	34
Valoraciones Pedagógicas. ....	35
Registro Audiovisual (Audios, vídeos y fotografías).....	36
Ruta de Investigación .....	36
Momento I: Caracterización de los participantes. ....	36
Momento II: Propuesta Pedagógica. ....	36
Momento III: Análisis .....	36
Marco Pedagógico .....	37
Proyecto Pedagógico de Aula (PPA) .....	37
Surgimiento del Proyecto.....	38
Planificación del Proyecto. ....	39
Ejecución del Proyecto. ....	39
Evaluación del Proyecto. ....	39
Propuesta Pedagógica de Aula ‘Colombia, historias fantásticas’ .....	40
Objetivo.....	40
Desarrollo de la Propuesta, ‘Colombia, historias fantásticas’ .....	40
Momento 1: Encuentro o Convocatoria.....	41
Momento 2: Actividad Central.....	42
Momento 3: Socialización y Despedida. ....	43
Análisis y discusiones .....	45
Memoria.....	45
Atención.....	48
Sensopercepción.....	50
Motivación .....	52

Habitación .....	53
Tips dirigidos a docentes para el trabajo de los Lenguajes Artísticos .....	57
Lenguaje Literario .....	57
Forma en la que el docente narra. ....	57
Lenguaje Visual.....	58
Videos.....	58
Imágenes.....	59
Fotografías en el momento de saludo y despedida .....	59
Artes plásticas .....	60
Lenguaje Corporal .....	60
Teatro. ....	60
Danza-coreografías. ....	61
Lenguaje Musical .....	62
Conclusiones.....	64
Proyecciones.....	66
Referencias Bibliográficas.....	67

## Tabla de Ilustraciones

Ilustración 1 .....	18
Ilustración 2 .....	19
Ilustración 3 .....	20
Ilustración 4 .....	21
Ilustración 5 .....	22
Ilustración 6 .....	22
Ilustración 7 .....	23
Ilustración 8 .....	24
Ilustración 9 .....	26
Ilustración 10 .....	27
Ilustración 11 .....	28
Ilustración 12 .....	29
Ilustración 13 .....	30
Ilustración 14 .....	32
Ilustración 15 .....	33
Ilustración 16 .....	37
Ilustración 17 .....	40
Ilustración 18 .....	41
Ilustración 19 .....	42
Ilustración 20 .....	43

Ilustración 21 .....	46
Ilustración 22 .....	46
Ilustración 23 .....	47
Ilustración 24 .....	48
Ilustración 25 .....	49
Ilustración 26 .....	51
Ilustración 27 .....	51
Ilustración 28 .....	52
Ilustración 29 .....	53
Ilustración 30 .....	54
Ilustración 31 .....	55

### **Tabla de Apéndices**

Apéndice 1 .....	72
Apéndice 2 .....	81
Apéndice 3 .....	89

## Introducción

El presente documento da cuenta de una investigación enfocada a fortalecer y desarrollar los Dispositivos Básicos de Aprendizaje de personas con Discapacidad Intelectual de la Institución EDISME de Medellín, por medio de la mediación Docente y los Lenguajes Artísticos. Para tal fin, se elaboró un Proyecto Pedagógico de Aula (PPA), elaborado en conjunto con Ariza, G., Castañeda, A., Clavijo, C., Hernández, C., Orjuela, L., Oviedo, L., Piracún, O. & Preciado, K. (2019).

Para tal fin, se tuvo en cuenta al desarrollar esta investigación un enfoque socio-crítico, con enfoque cualitativo y en el marco de la Investigación Acción Pedagógica (IA-P). El enfoque socio-crítico permitió observar a los participantes desde características de la comunidad y de los docentes de aula, perpetuando el desarrollo de actividades que tuviesen en cuenta el grupo etario, los estilos de aprendizaje, los gustos, potencialidades y necesidades específicas. Además, que al ser desarrollado con personas con Discapacidad Intelectual favorecía su aprendizaje, experiencia y uso en la cotidianidad.

La propuesta investigativa tuvo como guía el Marco Contextual que permitió caracterizar a EDISME desde lo macro, meso y micro, en pro de saber qué pasaba con la población del lugar, cuáles eran sus necesidades y potencialidades. Luego se hizo un planteamiento de la situación educativa, una justificación del por qué realizar una propuesta en esta Institución y se realizaron categorías de investigación para focalizar y fundamentar el proyecto; Discapacidad Intelectual, Mediación Docente, Dispositivos Básicos de Aprendizaje y Lenguajes Artísticos.

En el marco Pedagógico se desarrollaron cuatro momentos: el surgimiento del proyecto en pro de abarcar los intereses y gustos de los participantes, luego la planificación del proyecto que fuera guiado por las necesidades y potencialidades de los mismos, para después ser ejecutado y evaluado en consecuencia de los objetivos trazados inicialmente. Por último, se desarrollaron los resultados, conclusiones y tips dirigidos a maestros donde se analizó y trianguló información en pro de dar sustancialmente apuntes importantes sobre la implementación de los Lenguajes Artísticos dentro de aulas con personas con Discapacidad Intelectual a través de la mediación docente, para finalizar, con las proyecciones que se pretende se lleven a cabo dentro de la Universidad frente a la Línea de Artes y Lenguajes y sus posibilidades en la Educación Especial.

## Marco Contextual

Colombia es un país ubicado en Latinoamérica que se divide en 32 departamentos, el segundo más habitado es de Antioquia, cuya capital es Medellín y que se encuentra ubicada en la cordillera central colombiana, al noroccidente. Esta ciudad se encuentra dividida por comunas, que a su vez se dividen en barrios, con características propias tanto sociales como culturales, gran cantidad de modismos, amplia gama de sectores turísticos y con una riqueza tanto en flora como en fauna. Como apunte relevante, este fue un lugar azotado en los años 80 por el narcotráfico y la delincuencia, causando que sus pobladores tuviesen mayores dificultades a la hora de crecer, aprender y salir adelante, pero con las acciones de gobernadores y líderes sociales es un tema que se ha intentado superar, creando diversas estrategias colectivas de reivindicación de la ciudad, posibilitando a un atractivo turístico, formando espacios de todos, por todos y para todos (Revista Salud Pública de Medellín, 2011).

Tras este recorrido histórico, se empezaron a fundar Asociaciones que cuidan, protegen, apoyan y educan a las poblaciones más vulnerables, la Sociedad de San Vicente de Paul, fundada hace más de 136 años, es una sociedad sin ánimo de lucro regida religiosamente por el ‘Santo de la caridad’ quien desde sus creencias optó por crear varios centros que aportan a la sociedad; bien fuese desde áreas de la salud, hasta el asistencialismo de personas con discapacidad. Es así que se funda ‘El Centro de Entrenamiento Deportivo de Discapacitados Mentales’, o según sus siglas EDISME, que cuenta con alrededor de 40 participantes con Discapacidad Intelectual de los estratos 1, 2 y 3, de las comunas 8 (Villa Hermosa), 9 (Buenos Aires) y 10 (La Candelaria) del Valle de Aburrá (Sociedad de San Vicente de Paul de Medellín, s.f.).

EDISME, cuenta con un objetivo principal que es “proporcionar ayuda a las personas que, soportando verdaderas necesidades, no se atrevían, por vergüenza y sutileza, a requerir la caridad pública.” (Sociedad de San Vicente de Paul de Medellín, 2017, p. 1) generando así, espacios de esparcimiento, enseñanza-aprendizaje, recreación y ocio, que van en busca de gestionar en las personas con Discapacidad Intelectual “el fortalecimiento de habilidades adaptativas, promoviendo condiciones de desarrollo humano a jóvenes con discapacidad cognitiva de escasos recursos económicos, a través del acompañamiento Vicentino y psicosocial.” (Sociedad de San Vicente de Paul de Medellín, 2017, p. 1).

Esta Institución ejecuta sus acciones y organiza a la población en varios niveles según se funcione en la sociedad y “sus características intelectuales, dado por la valoración del desempeño en los procesos cognitivos y sus habilidades adaptativas (comunicación, autocuidado, habilidades para la vida en el hogar, habilidades sociales, autorregulación, salud y seguridad, académicas funcionales, ocio y tiempo libre)” (Sociedad de San Vicente de Paul de Medellín, s.f., p. 1). Los niveles que tiene la Institución son cuatro y los participantes van avanzando a medida que alcanzan los objetivos propuestos al ingresar. Estos niveles están organizados de la siguiente manera (Sociedad de San Vicente de Paul de Medellín, s.f.):

### **Nivel uno, Avanzados**

Es una etapa de afianzamiento que mantiene una lectura funcional con comprensión lectora aceptable, típica de las personas con Discapacidad Intelectual (La Institución acuña esta definición con el nombre de Discapacidad Cognitiva Leve, para efectos de la presente investigación, se usará el término de D.I.) y con habilidades adaptativas sociales, en las que se pretende un mejor desempeño funcional como persona. Su dificultad leve les permite mayor facilidad en asimilación de conceptos generales, sean académicos, de taller, culturales, artísticos, lúdicos o deportivos.

### **Nivel dos, Avanzamos**

Los participantes cuentan con características específicas, tienen un proceso lecto escrito adquirido con lectura funcional básica, pero no poseen comprensión lectora, ya que su máxima expresión escrita se basa solo en la construcción de oraciones simples. Igualmente, los procesos de razonamiento lógico-matemático son básicos y elementales.

### **Nivel tres, Aprendices**

Etapa de adquisición por medio de ejercicios concretos y muchas imágenes, se va encargando de la asimilación de fonemas y grafemas que va dando el reconocimiento de sílabas, palabras y oraciones. Son participantes que requieren de fortalecimientos constantes en su aprendizaje, pero que su proceso de asimilación, aunque sea lento, se desarrolla progresivo.

## **Nivel cuatro, Destrezas del pensamiento**

Son participantes que presentan potencialidades respecto al aprendizaje basado en lo concreto, que sea repetitivo y lúdico. En este nivel se viene intensificando un proceso de mantenimiento cognitivo con base a diferentes actividades, para algunos de los participantes, debido a su acelerado declive de habilidades.

Para poder pasar de un nivel a otro, los participantes deben hacer cumplimiento de logros y contar con ciertas características, además se tiene en cuenta la edad, ya que cuando son más adultos, el nivel cuatro es el que favorecerá el mantener habilidades sociales y cognitivas para su uso en la vida cotidiana, en pro de una independencia y autonomía eficaz (Sociedad de San Vicente de Paul de Medellín, s.f.).

Para efectos de esta propuesta, se ha seleccionado el nivel cuatro, por ser un nivel con el que se llevaron a cabo observaciones participantes, identificación de necesidades, posibilidades y gustos, para posteriormente implementar una serie de actividades y estrategias relacionadas con la propuesta pedagógica. El nivel cuatro cuenta con 15 participantes con Discapacidad Intelectual y Síndrome de Down con edades entre los 23 años a los 36 años.

## **Planteamiento de la Situación Educativa**

La docente en formación de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia en su proceso de intercambio en la Universidad de Antioquía en la Licenciatura en Educación Especial, realizó una observación participante que semanalmente fue registrada analíticamente en Diarios de Campo estructurados sobre estrategias, dinámicas institucionales, relaciones entre docente-participante y la ruta pedagógica que se desarrollaba en EDISME, para identificar qué necesidades tenía este nivel poblacional y de qué manera pudiese aportar significativamente a la Institución.

Algunas de las características que se obtuvieron en los análisis de los diarios de campo y en la observación participante fueron que desde las dinámicas propias de la Institución se cuenta con cuatro niveles que se organizan de acuerdo a las características de los participantes. En el desarrollo de la propuesta formativa, se evidencia que no se alcanza a acoger a todos los sujetos, lo que hace que las actividades y la ruta pedagógica no estén acordes a su edad, por ende, no sea significativa ya que no apuntan a sus posibilidades, gustos e intereses.

La institución tiene el reto de atender población adulta, por consiguiente, se deben generar actividades que no caigan en la infantilización y homogenización, donde las necesidades y gustos de los participantes sean tenidos en cuenta. Allí se observó que se llevaba una ruta de trabajo tradicional, así mismo, se identificó que se le apostaba a la creación de rutinas, tales como las de saludo, hora de almuerzo y hora de diversión, pero se hace necesario favorecer la autonomía, resolución de problemas, organizar y planificación.

En EDISME las profesoras siempre mostraron interés por actualizarse y crear planes de estudio innovadores, que les aportaran a la vida de estos sujetos y que se relacionaran con el arte ya que era un medio que previamente identificaron como estrategia que les gustaban a los participantes, optimizando así su motivación e interés por participar en clase y finalmente favoreciendo sus Dispositivos Básicos de Aprendizaje.

Adicional a esto, se vio la necesidad de caracterizar, analizar y transformar la práctica de los docentes de aula, y su interacción con los participantes, esto para innovarla e introducir nuevos saberes y estrategias pedagógicas, que posibiliten disfrutar de lo aprendido, que sea significativo para sus vidas con experiencias lúdicas y artísticas.

Por consiguiente, para dar respuesta a estas necesidades, se realizó la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo fortalecer los Dispositivos Básicos de Aprendizaje de personas con Discapacidad Intelectual, a través de la mediación docente y los Lenguajes Artísticos?

### **Objetivo General**

Generar estrategias pedagógicas que fortalezcan los Dispositivos Básicos de Aprendizaje de personas con discapacidad intelectual a través de la mediación docente y los lenguajes artísticos.

### **Objetivos Específicos**

1. Caracterizar a los participantes a través de actividades pedagógicas mediadas por los lenguajes artísticos que den cuenta del desarrollo de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje.
2. Diseñar e implementar una propuesta pedagógica que permita desarrollar y fortalecer los Dispositivos Básicos de Aprendizaje a partir de la mediación docente y los lenguajes artísticos.
3. Analizar los resultados obtenidos durante la ejecución de la propuesta pedagógica, evidenciando el impacto de la mediación docente y los lenguajes artísticos como estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje.

## **Justificación**

Es así, que teniendo en cuenta las necesidades previamente descritas en la problemática, se ve la necesidad de generar una propuesta pedagógica innovadora que favoreciera y potenciara los Dispositivos Básicos de Aprendizaje de las personas de la Institución con Discapacidad Intelectual a través de la mediación docente y los Lenguajes Artísticos, dando respuesta a necesidades, gustos, potencialidades y habilidades de los participantes, al igual el transformar las dinámicas y el quehacer pedagógico de los docentes en el aula.

En Educación Especial este proyecto posibilita el uso de nuevas estrategias innovadoras y transformadoras en el aula, donde participantes, docentes y comunidad hacen parte del proceso de formación, uno que sea flexible y que evalúe constantemente las prácticas educativas en el aula y fuera de ella, en los objetivos, contenidos didácticos, temáticas, estrategias, entre otros ejes fundamentales que se desarrollan en la escuela. Por consiguiente, es necesario crear escenarios reflexivos que sean significativos y puedan usar las estrategias aprendidas en su cotidianidad.

Ahora bien, directamente con la Discapacidad Intelectual, este proyecto fortaleció los Dispositivos Básicos de Aprendizaje, ya que, desde las dinámicas de la investigación, se propuso partir de sus habilidades y necesidades, acciones positivas que posibilitan el aprendizaje de esta población. Además, al partir de un modelo de mediación docente, las actividades planteadas fueron objetivizadas y previamente pensadas por la maestra en formación y luego mostradas a las maestras de la Institución para que vean diversas y nuevas formas de enseñar, por medio del arte y de la mediación que ellas mismas pueden crear desde nuevas perspectivas.

Por último, los Lenguajes Artísticos permitieron que esta propuesta fuera innovadora, creativa, flexible, desde los gustos de los participantes y que lograran hacer uso de este medio que pueden desarrollar cualquier ser humano desde su grupo etario, expresando ideas, sentimientos, gustos, pensamientos y emociones que les pueden ser más difíciles de expresar en otros escenarios.

## **Marco Teórico**

La presente investigación se encuentra fundamentada en diversas teorías y enfoques la Discapacidad Intelectual (D.I.) desde el Modelo Social en el que se basa la Asociación Americana de Discapacidades Intelectuales y del Desarrollo (AAIDD), luego se desarrollarán las Habilidades Cognitivas, enfocadas en las Habilidades de Pensamiento Inferior de la teoría de Bloom. Posterior a esto, se hablará de la teoría de Vigotsky en la Mediación Docente, la de Feuerstein de la modificabilidad cognitiva y la Experiencia de Aprendizaje Mediado (M.L.E.). Por último, se conceptualizan los lenguajes artísticos según el Ministerio de Educación Nacional (MEN).

### **Discapacidad Intelectual: Modelo Social**

Lo que hoy se conoce como Discapacidad Intelectual es producto de un largo recorrido histórico que ha estado permeado por los imaginarios sociales y un estudio exhaustivos desde los ámbitos médico, psicológico y educativo, que han pretendido explicar la influencia de las dificultades o afectaciones que se producen en la etapa de desarrollo del ser humano y que se ligan con la aparición de la discapacidad en cuestión.

Una primera definición surgió de la mano de la Asociación Americana de Retraso Mental en 1959, momento en el cual se hablaba de Retraso Mental para explicar que la persona presentaba un “funcionamiento intelectual general por debajo de la media que comienza durante el periodo de desarrollo y que se asocia con deficiencias en una o más de los siguientes conceptos: (1) mediación, (2) aprendizaje, (3) adaptación social.” (Verdugo, M., 2010, p. 35).

Luego, en 1973 el término Retraso Mental, concepto que le daba gran énfasis a las habilidades intelectuales, es ampliado para abarcar y comprender la influencia de las habilidades adaptativas del sujeto, en su desenvolvimiento diario, además que incluye un criterio adicional, es decir, la manifestación de esta discapacidad en el periodo de desarrollo. Este término se mantiene hasta el año 1992, momento en el cual se empieza a dar mayor cuerpo conceptual a las habilidades adaptativas y hay un cambio de paradigma, que pretendía comprender la discapacidad desde un modelo social.

Esta transición se vio materializada en el año 2002, momento en el cual la asociación decide cambiar su nombre al de la Asociación Americana de Discapacidades Intelectuales y del Desarrollo (AAIDD), entendiendo así que la Discapacidad Intelectual hace referencia a las limitaciones significativas tanto en el funcionamiento intelectual, como en las conductas adaptativas conceptuales, sociales y prácticas, además que aparece en el periodo de desarrollo antes de los 18 años (AAIDD, 2011); es esta definición a la que se acoge en la presente investigación.

De esta manera, se puede identificar que en la evolución histórica del término han surgido cuatro perspectivas diferenciadas entre sí, que encuentran sus bases teóricas en corrientes académicas diferentes y que, por ende, han permitido ampliar y alimentar la actual definición de la discapacidad intelectual:

1. **Perspectiva clínica:** hace énfasis en el modelo médico, primero en hacer aproximaciones a la definición del concepto, puesto que se enfoca en lo orgánico y lo patológico de la discapacidad. De allí que se le diera importancia a los procesos terapéuticos y rehabilitadores, que en épocas pasadas llegaron al punto de internar a las personas para obtener resultados más efectivos en pro de la cura a la patología, llevando así a ambientes segregadores.
2. **Perspectiva intelectual:** ligada con los estudios desde la psicología, en los que se comprende que hay dificultades a nivel intelectual y procesamiento de la información, razón por la cual se implementan los test de inteligencia y la puntuación del coeficiente intelectual (C.I.) que generalmente tiende a estar dos desviaciones por debajo de la media.
3. **Perspectiva social:** hace referencia a la inclusión del comportamiento y adaptación social en la definición de la Discapacidad Intelectual, haciendo que el énfasis que tenía el aspecto intelectual disminuyera y se le diera mayor relevancia a las dificultades que presenta la persona a nivel adaptativo.
4. **Perspectiva de doble criterio:** en la cual se entiende el funcionamiento de la persona con discapacidad intelectual, en función tanto de las habilidades intelectual como de la conducta adaptativa, es decir, de la presencia de limitaciones en ambas dimensiones. Esta perspectiva es la más actual y puede

comprenderse mejor de la mano del enfoque o modelo multidimensional (AAIDD, 2011).

Gottfredson citado por Verdugo, M., (2010) resalta que el sujeto con D.I. puede ser valorado y comprendido de una forma más amplia desde un enfoque multidimensional (propuesto por la AAIDD, 2011), que incluye las siguientes dimensiones:

1. Dimensión de habilidades intelectuales, hacen referencia a la capacidad de respuesta, resolución de problemas de los sujetos, el poder interpretar y planificar haciendo uso de su propia experiencia. Aquí se incluyen todos los recursos intelectuales y cognitivos que tiene la persona en los procesos cognitivos inferiores (Dispositivos Básicos de Aprendizaje, DBA) y superiores (Funciones ejecutivas, memoria, abstracción, entre otros).
2. Dimensión de la conducta adaptativa, son las capacidades que el ser humano tiene para responder adecuadamente a situaciones que se le presentan en su diario vivir, al uso de su flexibilidad al cambio y a las exigencias de su contexto. En ella se incluyen las habilidades conceptuales (necesarias para que las habilidades intelectuales se materialicen en el accionar de la persona), sociales (relacionadas con la interacción consigo mismo, el otro y el entorno) y prácticas (Tienen en cuenta el accionar diario, el desenvolvimiento de la persona en las situaciones de la vida diaria).
3. Dimensión de la participación, interacciones sociales y roles sociales, que hacen parte a los diversos escenarios que le permiten expresarse, ser, dejar ser, participar, explorar, aprender, jugar y explorar posibilitando un desarrollo intelectual pleno. Esta no solo se trata de la expresión de la persona, sino también de lo que la sociedad le impone, relacionado con los imaginarios sociales, que describen temáticas del género, la edad, las oportunidades que tiene a nivel social, etc.
4. Dimensión de salud física, mental y factores ecológicos, definida por la Organización Mundial de la Salud (OMS) como un estado integral de bienestar físico, mental y social, en donde la persona se sienta bien y tranquila posibilitando su desarrollo en cada una de sus áreas de funcionamiento. Además, el tener presentes condiciones médicas asociadas

resulta importante para su calidad de vida, toma de medicamentos, restricciones, recomendaciones, entre otros.

5. Dimensión de contexto (ambientes y cultura), hace relación a las condiciones donde se desenvuelve el sujeto, que tiene en cuenta el microsistema (escenario inmediato), el mesosistema (espacio donde realiza actividades con la comunidad) y el macrosistema (ambiente general y cultural, tal como la ciudad donde vive) (Gottfredson citado por Verdugo, M., 2010).

Este modelo multidimensional ha posibilitado que se reconozcan las capacidades y necesidades de la persona, al igual que las barreras, facilitadores y apoyos necesarios para que la persona pueda estar activa en sociedad, mejorar su calidad de vida y tener un desarrollo integral y eficaz como cualquier otra persona.

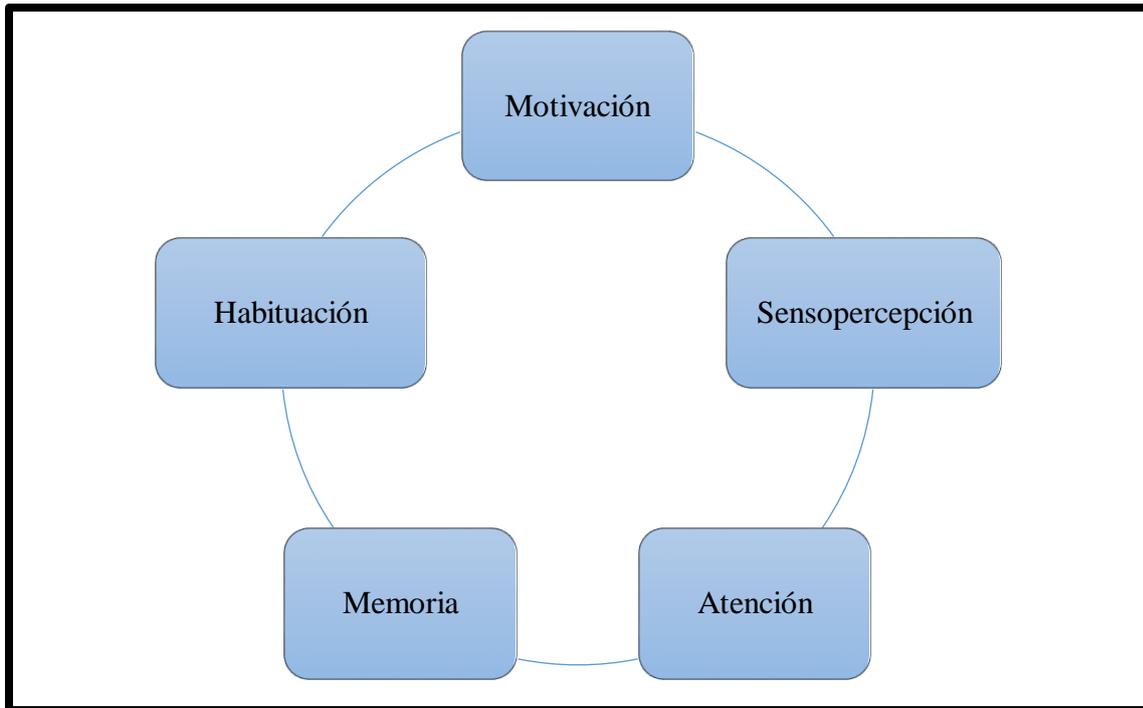
### **Dispositivos Básicos de Aprendizaje (DBA)**

Los seres humanos cuentan con variedad de capacidades que van desde la cognición, la motricidad, la funcionalidad, sus emociones y la relación psicosocial que puede tener, que le posibilitan el aprendizaje, dando respuesta a preguntas cotidianas y a las exigencias que día a día le expone la sociedad. Existen condiciones que permiten al organismo contar con condiciones necesarias para lograr un desarrollo y una adaptación óptima, llamadas Dispositivos Básicos de Aprendizaje, que según Azcoaga citado por Jáuregui, Mora, Carrillo, Oviedo, Pabón, Rodríguez “son aquellas condiciones innatas del organismo, necesarias para llevar a cabo un aprendizaje cualquiera, incluido el aprendizaje escolar” (2016, p. 1).

Zenoff, J., (1987) retoma esta perspectiva, y dice que “tanto la memoria, atención, motivación, habituación y sensopercepción” hacen parte del proceso de aprendizaje, como base del mismo, así:

### **Ilustración 1**

*Dispositivos Básicos de Aprendizaje - (Zenoff, J., 1987).*



Tomada de Zenoff, J., (1987, pp. 11-23).

### **Memoria.**

Se refiere a la “capacidad para retener y hacer un uso secundario de una experiencia. Se basa en las acciones del sistema nervioso y, en particular, del cerebro.” Jacques Barbizet (1969, p. 258) citado en Gramunt N., (S.f.). Esa información se almacena en determinadas estructuras neuronales para que posteriormente puedan ser recuperadas y logren modificar el comportamiento del organismo con una finalidad adaptativa. Existen distintos tipos de memoria, pero para efectos de esta investigación solo se tendrán en cuenta las dos primeras descritas a continuación:

### **Ilustración 2**

*Tipos de memoria – Gramunt N., (S.f.).*

---

## Memoria

**Memoria a corto plazo (MCP) o memoria de trabajo (MT):** son el mecanismo de la memoria que permite retener una cantidad limitada de información durante un periodo corto de tiempo, al menos de 30 minutos (Delis & Kramer, 2000).

---

**Memoria a largo plazo (MLP):** es el mecanismo cerebral que permite codificar y retener una cantidad prácticamente ilimitada de información (recuerdos, conocimiento, habilidades) durante un periodo largo de tiempo, teniendo en cuenta qué tan significativa e importante fue para el sujeto (Petersen & Weingartner, 1991)

---

**Memoria declarativa (MD):** son las memorias directamente accesibles de forma consciente, se ha empleado este término de forma genérica, abarcando entre estas memorias la episódica y la semántica (Parkin, 2000).

---

**Memoria no declarativa (MND):** es el grupo de sistemas de aprendizaje, capaces de acumular información pero no de extraerla e identificar episodios específicos (priming, memoria procedimental, condicionamiento asociativo y el condicionamiento evaluativo) (Squire, 1987).

---

**Memoria episódica (ME):** son los recuerdos "de sucesos específicos, que pueden ser asignados a un momento concreto en el tiempo, permitiendo la recolección personal consciente de acontecimientos y hechos del propio pasado" (Tulving, 1972).

---

**Memoria semántica (MS):** se refiere al almacén general de información y de datos, que no está temporalmente codificada y alberga información que no depende de un tiempo o lugar determinado. Representando el corpus de conocimiento e información compartido por los miembros de una misma sociedad (Dalla Barba y Rieu, 2001).

---

Tomado de Gramunt N., (S.f.).

## Atención.

Es el mecanismo cerebral que permite seleccionar y procesar estímulos, pensamientos o acciones relevantes e ignorar los menos importantes o distractores (Gazzaniga, Ivry y Mangun, 2002, citado por Bernabéu E., 2017). Existen dos grados de atención; inatención (somnolencia o relajación) y estados de alerta plena.

## Ilustración 3

*Tipos de atención* - (Gazzaniga, Ivry y Mangun, 2002, citado por Bernabéu E., 2017)

<b>Atención</b>	<b>Voluntaria:</b> Esfuerzo activo y consciente. Concentración en el estímulo.
	<b>Involuntaria:</b> No hay un esfuerzo consciente ni activo.
	<b>Dividida:</b> Atender y procesar simultáneamente a dos o más demandas o estímulos
	<b>Alternada:</b> Cambiar el foco de atención de un estímulo a otro.
	<b>Selectiva:</b> Focaliza la atención en un estímulo concreto.
	<b>Sostenida:</b> Cuando se mantiene durante largos periodos.

Tomado de (Gazzaniga, Ivry y Mangun, 2002, citado por Bernabéu E., 2017).

### **Sensopercepción.**

La sensopercepción consiste en captar estímulos externos para ser procesados e interpretados por el cerebro. Por consiguiente, primero se detectan los estímulos (por medio de los órganos sensoriales), luego es transmitido por señales electroquímicas e impulsos nerviosos al cerebro para finalmente ser procesados e interpretados, permitiendo así dar respuesta, los seres humanos contamos con órganos sensoriales externos e internos, así:

#### **Ilustración 4**

*Órganos sensoriales externos* - CCN, Madrid (Ed.), (S.f.)

<b>Sentidos</b>	<b>Vista:</b> "percibimos tanto el color, como la forma y el tamaño de los objetos de nuestro entorno."
	<b>Audición:</b> "se puede reconocer si un sonido es fuerte o débil, quién o qué o produce y si el emisor está lejos o cerca de nosotros."
	<b>Olfato:</b> es el que permite percibir olores, posibilitando saber qué hay en el entorno.
	<b>Gusto:</b> por medio de este, se perciben sabores gracias a la existencia de las papilas gustativas que se encuentran en la lengua percibiendo sabores como el dulce, el salado, el ácido y el umami.
	<b>Tacto:</b> encargado de captar distintas sensaciones, como el frío y el calor, o las texturas de los objetos que tocamos, y permite reaccionar a ellas, según sean agradables o dolorosas.

Tomado de (CNN, Madrid, S.f., pp. 1-16).

Los anteriores son los que recogen los estímulos que parten del mundo ambiental que rodea al individuo.

### Ilustración 5

*Órganos sensoriales internos* - CCN, Madrid (Ed.), (S.f.)

<b>Sentidos</b>	<b><i>Kinestésico:</i></b> Sensaciones que se originan en los órganos, sistemas y aparatos del organismo.
	<b><i>Cinestésico o propioceptivo:</i></b> Nos informa acerca de la posición en la cual se encuentra nuestro cuerpo en relación con el espacio.
	<b><i>Orientación o vestibular:</i></b> Percibir cambios de posición de la cabeza y del cuerpo en general y el reconocimiento de su ubicación en el espacio.

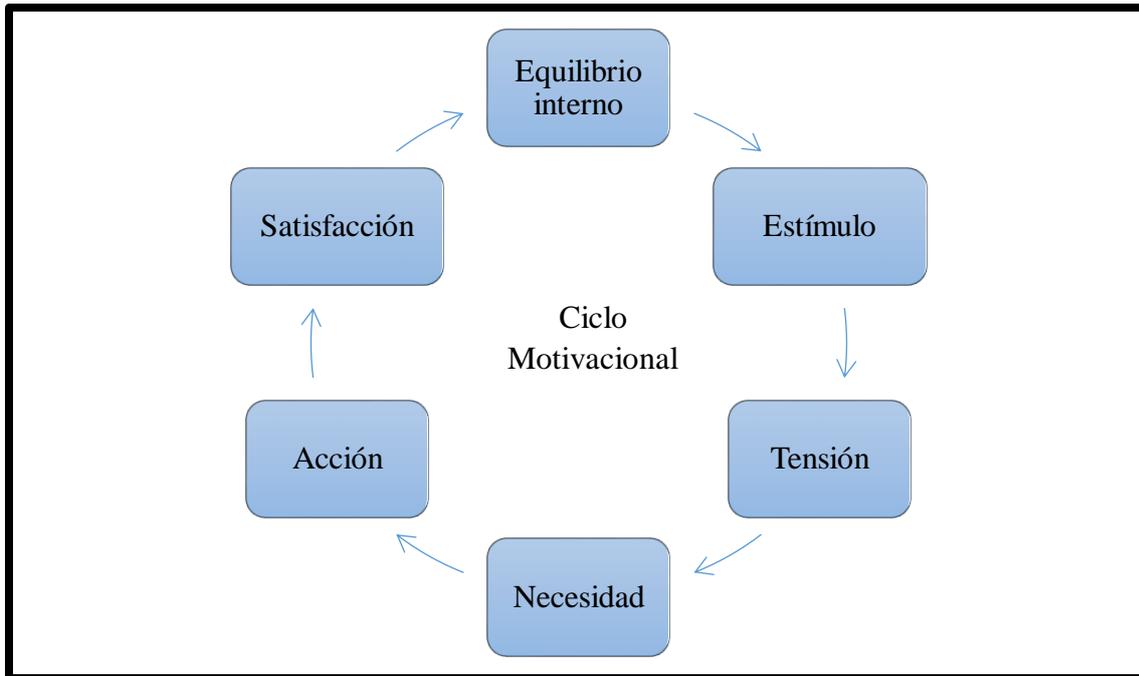
Tomado de (CNN, Madrid, S.f., pp. 1-16).

### Motivación.

La motivación es el motor de la conducta humana, es aquella actitud interna y positiva frente al estímulo nuevo o familiar, que mueve el cuerpo a atenderlo, por lo tanto, es un proceso endógeno. El interés que se da por una actividad llega a ser “despertado” por una necesidad, la misma que es un mecanismo que incita a la persona a la acción, y que puede ser de origen fisiológico o psicológico. Cada vez que aparece una necesidad, rompe el estado de equilibrio del organismo y lo lleva a un estado de tensión, insatisfacción e inconformismo que lleva al individuo a desarrollar un comportamiento o acción capaz de descargar la tensión. Finalmente, al satisfacer la necesidad, el organismo retorna a su estado de equilibrio anterior.

### Ilustración 6

*Ciclo Motivacional* - Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., Villagómez, M., (2009)



Tomada de Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., Villagómez, M., (2009)

Además, existen dos tipos de motivación:

### Ilustración 7

*Tipos de motivación - Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., Villagómez, M., (2009)*

#### Motivación

**Extrínseca:** son los incentivos o refuerzos, tanto positivos como negativos, que se encuentran fuera del control de la persona (externos).

A. Curiosidad: Satisface el deseo de novedad del estímulo.

B. Competencia: Necesidad de controlar el ambiente. Se asocia con el rendimiento.

C. Reciprocidad: Implica comportarse de acuerdo con las demandas de la situación.

**Intrínseca:** es determinada por agentes internos como el interés, la satisfacción, o la autorrealización. Gracias a ella, la persona es capaz de mantener dicho ánimo durante más tiempo.

Tomada de Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., Villagómez, M., (2009)

#### Habitación.

Proceso por el cual, un estímulo repetitivo se hace tan familiar que pierde la novedad, por lo que la respuesta se vuelve menos intensa, incluso deja de ocurrir. Es una adaptación sensorial, cuya actividad es complementaria a la atención.

Alonso-García (2012) citado por Ferreyra M., (S.f.), dice que este tiene un valor evolutivo, ya que el ser humano se adapta a medida que tiene este tipo de estímulos, posibilitando un aprendizaje real, creando cambios de conducta.

## **Mediación Docente**

A continuación, se presentará información sobre el accionar pedagógico del docente dentro del aula, esto por medio de la mediación docente, propuesta por Vigotsky y retomada por Feuerstein en su teoría de 'Experiencia de Aprendizaje Mediado' (MLE).

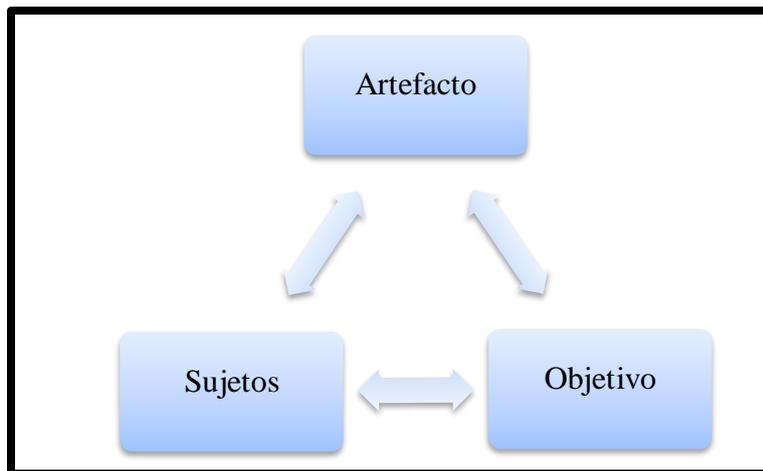
En el aula, el docente es un ser inmerso y potencialmente activo, que promueve y transforma su práctica docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus estudiantes. Este, por medio de sus actos reflexivos, logra dar significados especiales a los conocimientos, que tienen como fin ser usados en su vida diaria (Tébar, L., 2009).

Vigotsky en 1978, desarrolla su teoría basándose en la mediación como el proceso de intervención en el que el maestro está presente y se sitúa directamente entre el estímulo y su estudiante, en pro de la exploración y a la resolución de problemas, que se da primero con el otro y luego individualmente. El docente es quien hace que los estímulos que entran sensorialmente en el estudiante tenga un sentido claro, un objetivo y una orientación en especial, esto teniendo en cuenta habilidades y potencialidades del mismo, ubicando su intervención como eje central en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Tébar, L., 2009).

El docente, al realizar este tipo de acciones en el aula, debe adaptarse, modificarse a sí mismo y modificar el contexto, siempre en busca de que el estudiante logre alcanzar los objetivos propuestos. Para esto, el docente se vale de instrumentos mediadores, planteados por Cole, M., (2013), los cuales pueden ser personas u objetos, que a partir de su intencionalidad se transforman y dan vida a nuevos saberes. Es, por consiguiente, que el sujeto tiene una interacción directa con el artefacto (instrumento mediador) y los objetivos propuestos por el docente (Figura 1).

## **Ilustración 8**

*Triada artefacto, sujeto, objeto – Cole, M., (2013).*



Tomada de Cole, M., (2013, p. 204).

Es por consiguiente que, para este análisis, el maestro debe tener presente información previa y constante de los saberes del estudiante, con el fin de que a partir de los mismos se pueda trabajar y trazar metas y objetivos alcanzables. Vigotsky explica mucho mejor este concepto a partir de tres estadios denominados la Zona de Desarrollo Real (ZDR), la Zona de Desarrollo Potencial (ZDPT) y la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), orientadas al aprendizaje directo, con objetivos claros y que hacen uso de un par más capacitado; que este caso es el docente mediador (Parra, K., 2014).

La ZDR es el estado inicial del estudiante, los aprendizajes y desarrollo que ya tiene con respecto a su experiencia, mientras que la ZDPT hace referencia al estado posible o potencial al que puede llegar el estudiante, teniendo en cuenta sus gustos y necesidades. Es por consiguiente que la ZDR y la ZDPT son en sí lo que se espera en la ZDP, ese análisis que el maestro puede realizar en clase, dando un aprendizaje directo, mediado y claro, donde “al identificar el uso pedagógico de la mediación de los procesos de enseñanza y aprendizaje se reconoce las diversas formas de prácticas pedagógicas de los docentes y su acompañamiento como mediadores” (Parra, K., 2014, p. 104).

Feuerstein (2003) complementa a Vigotsky con esta teoría, mencionando que la mediación se da a través del aprendizaje directo por ensayo y error, desde la experiencia propia y el condicionamiento. En la mediación docente, el objetivo es que el docente se ubique en medio del aprendizaje y el estudiante, siendo un puente entre estos últimos, además de ser quien selecciona, modifica, amplifica, interpreta objetos y procesos (Feuerstein, R., 2003). Este autor, además plantea la teoría de ‘Experiencia de Aprendizaje Mediado’ que explica la interacción del estudiante, los estímulos que brinda el docente y el

entorno, con un fin en específico, previamente analizado por el docente, que los significa para desarrollar un aprendizaje en específico, que vayan más allá del aula y que se relacionen con sus gustos e intereses. A continuación, se describirán algunas características (Kozulin, A., 2000):

## Ilustración 9

*Características de la MLE – Kozulin, A., (2000).*

---

### **Características de la MLE**

***Intencionalidad/Reciprocidad:*** Este objetivo pretende que el aprendizaje que se le brinda al estudiante dentro o fuera del aula, pase de las situaciones incidentales a reconocer una intencionalidad específica, que el docente la piense previamente, y que con los conocimientos que ya adquirió, sus intereses, posibilidades y necesidades que tenga el estudiante, con un objetivo específico transformando los estímulos primero físicamente (forma, color, diseño, tamaño, etc.) y luego con la participación directa y activa del estudiante.

---

***Trascendencia:*** Se plantea que no solo es adquirir conocimientos y acumularlos, sino que estos sean interiorizados por los estudiantes, además de impregnarles un sentido o significado para ser usados más adelante en situaciones que le generen problemáticas. Así, el aprendizaje que adquiera el estudiante, será significativo, constante, lo recordará por largo tiempo, lo interpretará profundamente y trascenderá del aula al contexto, a la vida propia y a la del otro.

---

***Significado:*** Identificar los gustos, necesidades, potencialidades, intereses, y habilidades que tiene el estudiante, hace que el docente tenga desde un inicio, un ideal de qué puede hacer por el aprendiz para que este se involucre en su propio aprendizaje y sea él quien proponga, diseñe, planee y diga qué quiere aprender para su diario vivir, aquí es realmente importante que el maestro haga uso del andamiaje (estrategia que usa el maestro en el aula, donde al inicio le dice qué hacer, cómo y por qué, y a medida que pasan las experiencias, este adquiere habilidades para hacerlo solo) como metodología para que el estudiante sea autónomo, apoyado siempre de una motivación constante (Kozulin. A., 2000).

---

Tomado de Kozulin, A., (2000).

Como conclusión, Feuerstein en 1950 propone que todo ser humano puede modificar sus estructuras mentales basadas en la forma en la que aprende, y esto es logrado por el docente y la mediación que hace en el aula, de cómo identifica y actúa con sus aprendices. Así mismo, es indispensable la relación del estudiante con la sociedad, del lugar

donde se encuentra, ya que allí es donde implementará todo lo aprendido y será a partir de la relación con el otro que se verán sus conocimientos a flor de piel (Orrú, S., 2003).

## Lenguajes Artísticos

En la cotidianidad, el ser humano está inmerso y vive los Lenguajes Artísticos con todo su cuerpo en cuanto a que estos entran como estímulos sensoriales (Escucha, visión, tacto, olfato y gusto) que le permiten expresarse desde una multiplicidad de variantes, representar ideas y comunicarse, transcribiendo la experiencia según gustos, historicidad y aprendizajes en nuestro cerebro. El Ministerio Nacional de Educación (2014a) detalla que hay cuatro tipos de Lenguajes Artísticos, así:

### Lenguaje Corporal.

El Lenguaje Corporal o dramático es la expresión más antigua que tienen los seres humanos de comunicarse, porque sin saber un código escrito, fueron capaces de comunicar sensaciones, sentimientos, emociones y pensamientos. Por consiguiente, el cuerpo es considerado como el primer medio de comunicación. Este también permite conocer al otro, a sí mismo y el espacio que le rodea desde la exploración, el juego, la creatividad y el ser innato (Street, F., 2005).

Según García, I., (2011), hay tres tipos de expresión que son innatos al hombre, así:

### Ilustración 10

*Tipos de expresiones corporales del ser humano – García, I., (2011).*

<b>Expresión corporal</b>	<b><i>Los movimientos naturales de la locomoción:</i></b> estos se refieren a las acciones que hacen parte de la vida diaria como correr, saltar, caminar, rodar, etc.
	<b><i>Diseños espaciales:</i></b> hace referencia a la ubicación que tiene el ser humano con referencia al entorno (rectas y curvas).
	<b><i>Gestos:</i></b> hace referencia de la corporalidad del otro, teniendo en cuenta emociones y sentimientos en relación propia y del otro.

Tomado de García, I., (2011).

Herrera, J., Sguerra, A., Parra, M., & Torres, M., (2017) complementan estas expresiones con unas que mejoran la imaginación al permitir fortalecer y desarrollar las habilidades comunicativas: *Movimientos técnico-analíticos*; es la conciencia corporal entre movimientos y espacio. *Acciones básicas*; acciones y movimientos que se pueden realizar en la vida cotidiana, como sacudir, presionar, jalar, golpear, entre otros. *Coreográfica*; es el trabajo organizado y estético del cuerpo en relación con la música. *Corporización*; narración que se logra a través de la corporalidad con gustos e intereses de por medio.

### **Lenguaje Musical.**

La música ha estado desde tiempos inmemorables en la historicidad del ser humano, por ende, es un medio que actúa en el cuerpo, lo transforma y le permite expresarse. Este da la posibilidad de mantener el acervo cultural del país o región donde se encuentra el sujeto, reafirmando sus raíces y patrimonio humano, transmitiendo de generación en generación costumbres propias y legados sectoriales (MEN, 2014).

Los elementos que componen la música son:

#### **Ilustración 11**

*Elementos que componen la música - MEN (2014).*

<b>Elementos que compone la música</b>	
	<b><i>La altura:</i></b> marca la diferencia entre los sonidos agudos y graves.
	<b><i>La intensidad:</i></b> permite diferenciar entre sonidos fuertes y suaves.
	<b><i>La duración:</i></b> posibilita distinguir sonidos largos de cortos.
	<b><i>El timbre:</i></b> facultad para saber de dónde provienen los sonidos y quién los emite.
	<b><i>El ritmo:</i></b> es la distribución del sonido y notas en varios tiempos.
	<b><i>La melodía:</i></b> distribución de sonidos agudos y graves en varios tiempos.
	<b><i>La armonía:</i></b> sonido de notas musicales a un ritmo y altura simultánea.

Tomado de MEN (2014).

Es por consiguiente que la música facilita al ser humano potenciar una escucha sostenida y activa, que facilita el desarrollo de habilidades comunicativas. Además de transmitir y educar en sentimientos y emociones, en pro de un aprendizaje de estos de manera que la conciencia emocional se vea permeada y tengan esa capacidad de solucionar sentires propios y colectivos.

### **Lenguaje Visual.**

Este lenguaje es empleado para transmitir y mantener el acervo de comunidades en cuanto a hábitos, prácticas y uso de materiales cotidianos, donde plasmaron ideales, creencias y costumbres, los cuales comunican sentimientos y mensajes culturales que se despliegan de generación en generación.

Según Herrera, J., Sguerra, A., Parra, M., & Torres, M., (2017) el Lenguaje Visual posibilita crear formas simbólicas como la creación de imágenes y la interpretación de las mismas, que en los niños puede ir primero una o la otra, según sus habilidades y experiencia. Además, este lenguaje permite el desarrollo de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje, puesto que se plasman dibujos, manualidades, artesanías, entre otros expresando sentimientos, emociones y significados.

Spravkin (1997) citado por el MEN (2014) dice que las artes visuales tienen una intención, un significado, un medio y un uso determinado, así:

### **Ilustración 12**

*Elementos que componen las artes visuales - MEN (2014).*

<b>Elementos que componen las Artes visuales</b>	<b><i>Intención:</i></b> Hace referencia al impulso con el que se expresa una emoción a través de diferentes imágenes.
	<b><i>Significado:</i></b> Referencia a la capacidad de simbolizar diferentes imágenes al usar analogías, metáforas y comparaciones.
	<b><i>Medios:</i></b> Son los materiales que el sujeto usa para expresar sus emociones, sentimientos y pensamientos.
	<b><i>Uso:</i></b> Formas que se usan para expresar ideas o conceptos, por medio de formas, trazos y figuras.

Tomado de MEN (2014).

## Lenguaje Literario.

El Ministerio de Educación de Chile (2016) dice que la literatura es la elaboración de palabras escritas o habladas que permiten la adquisición y desarrollo de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje y la comunicación, las cuales fortalecen el desarrollo del ser humano. Este lenguaje se manifiesta a través de la palabra oral, escrita y/o pictográfica.

### Ilustración 13

*Elementos que componen el Lenguaje Literario- MEN (2016).*

<b>Elementos que compone el Lenguaje Literario</b>	<b>Palabra Oral:</b> Hace parte de la oralidad, compuesta por la palabra hablada.
	<b>Palabra escrita:</b> Hace parte de la oralidad, compuesta por el código lecto-escritor.
	<b>Palabra pictográfica:</b> Hace parte de la oralidad, compuesta por imágenes bien sea realistas o abstractas.

Tomado de MEN (2016).

Herrera, J., Sguerra, A., Parra, M., & Torres, M., (2017) complementan esta definición desde las posibilidades de expresión y adquisición, de esta forma,

la literatura abarca todas esas creaciones lúdicas que de manifestaciones y representan a través de la lengua, no solamente a la palabra escrita, sino que también involucra todas las construcciones del lenguaje – oral, escrito o pictórico, que también se plasman a través de la tradición oral, para reconocer y conservar el acervo cultural, en el cual se descubren diferentes maneras de transformar el lenguaje a partir de la interculturalidad, el diálogo entre saberes y la construcción de la propia identidad. (Herrera, J., Sguerra, A., Parra, M., & Torres, M., (2017, p. 22-23).

Además de posibilitar la expresión y comprensión del mundo, el lenguaje visual transcribe el acervo cultural de las comunidades, desde diferentes géneros literarios como la poesía, las narrativas, los libros de imágenes, los libro-álbum y los libros informativos, posibilitando que los sujetos sean creativos, imaginativos y sensibles en su cotidianidad (MEN Chile, 2016).

Por último, como lo menciona Flechas, J., señala que es de gran importancia recordar que las artes en el campo educativo permiten a los docentes ser innovadores, creativos y motivadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus estudiantes, ya que la magnitud de los Lenguajes Artísticos tergiversa el cuerpo propio, el del otro y a la comunidad en general, esto por ser desarrollada desde los sentidos del ser humano (Seminario de Artes y Lenguajes, 2016).

## **Marco Metodológico**

### **Paradigma de Investigación**

El presente proyecto investigativo se adscribe al paradigma de investigación Crítico Social, con un enfoque cualitativo, en el marco de un diseño de Investigación Acción Pedagógica (IA-P) los cuales orientaron el proceso de investigación.

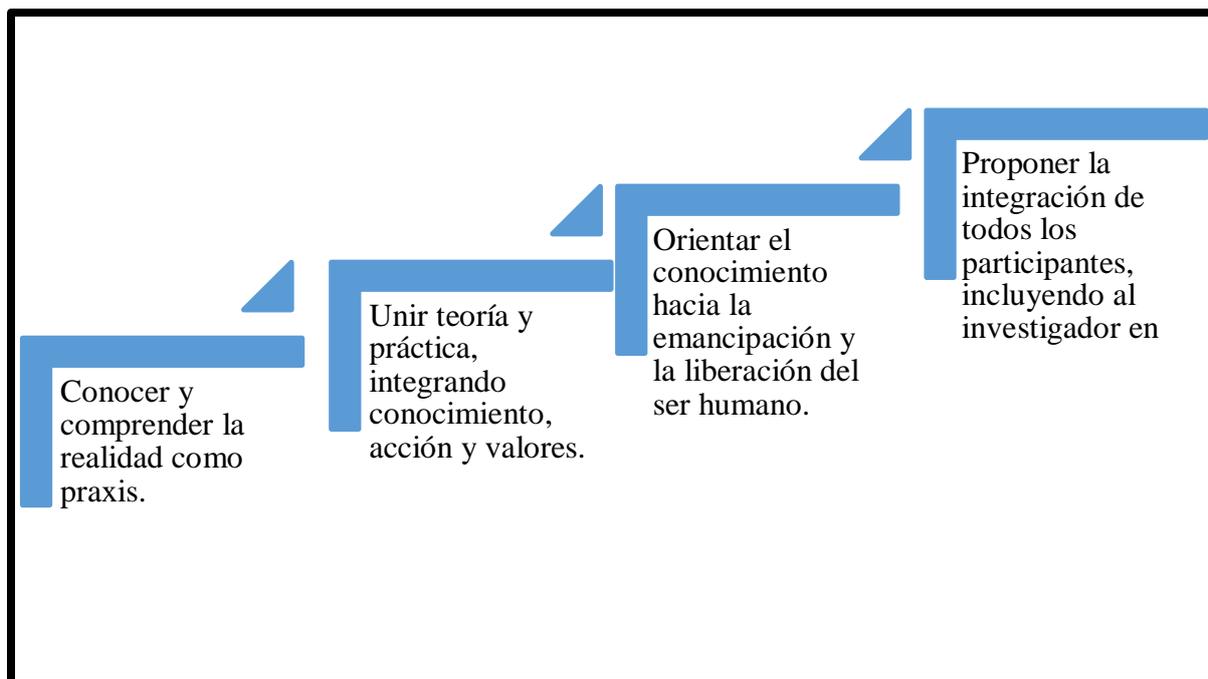
En este sentido el paradigma socio crítico identifica la investigación como un proceso emancipatorio y transformador de un grupo social, en donde reconoce que los participantes construyen su propia realidad participando a partir de su experiencia, pensamientos e imaginación (González, A., 2003). Además de esto, su objetivo son las transformaciones sociales, a partir de la solución de problemas identificados en el seno de las comunidades.

Por consiguiente, el paradigma está fundamentado en el uso de la crítica social con un carácter autorreflexivo y el conocimiento interno y personalizado para que cada quien tome conciencia del rol que le corresponde dentro de la comunidad en la que se desenvuelve; dicho conocimiento se desarrolla mediante un proceso de construcción y reconstrucción continua de la teoría y la práctica.

Según Popkewitz citado por Alvarado, L., & García, M., (2008) algunos principios de dicho paradigma son:

### **Ilustración 14**

*Principios del paradigma Socio-crítico - Popkewitz citado por Alvarado. L., y García, M., (2008).*



Tomado de Popkewitz citado por Alvarado, L., y García, M., (2008).

Partiendo de lo anterior, el enfoque metodológico desde el cual se desarrolló el presente proyecto, se ubicó dentro de la investigación cualitativa; en donde este se enfoca a comprender y profundizar aquellas problemáticas, explorándolas desde la perspectiva de los sujetos en su ambiente natural y en relación con el contexto; es decir cómo cada uno percibe su realidad (Baptista, P., Fernández, C., & Hernández, R., 2010).

Es así, como lo menciona Galeano, M., la investigación cualitativa es “la combinación de enfoques y técnicas, genera y recoge información de fuentes variadas, confronta y válida, mediante diversos procedimientos, resultados obtenidos por diversas vías y produce una comprensión del tema que investiga” (2012, p. 19), brindando así diferentes estrategias en la investigación social.

Teniendo en cuenta lo anterior, el proyecto de investigación se acoge al método de Investigación Acción Pedagógica (IA-P) basado en la Investigación-acción buscando así la transformación de la práctica de los maestros investigadores, para esto cada docente investigador debe acogerse a tres fases que le posibiliten dicho cambio (Restrepo, B., 2006), estas son:

### **Ilustración 15**

*Fases de la Investigación Acción Pedagógica (IA-P) – Restrepo, B., (2006).*

---

**Fases de la IA-P**

*Fase de deconstrucción de la práctica:* Determina un conocimiento y comprensión de la estructura de la práctica, los fundamentos teóricos, sus debilidades y fortalezas; las cuales son fundamentales para dicha transformación.

---

*Fase de reconstrucción de la práctica:* Se deben proponer aquellas alternativas que van a beneficiar un grupo social.

---

*Fase de efectividad de la práctica:* Es aquella que nos posibilita identificar que los propósitos planteados tuvieron efectividad en la transformación de la problemática y la misma practica pedagógica, en donde el maestro reflexiona acerca de su quehacer y se plantea nuevos objetivos en pro de mejorar constantemente.

---

Tomado de Restrepo, B., (2006).

## **Elementos para recolectar información**

Es así, que esta investigación tuvo en cuenta elementos para el análisis de la información recolectada.

### **Observación Participantes.**

Es definida por Marshall y Rossman citado por Kawulich, B., (2005) como la observación que realiza el docente dentro del aula, determinada por una mirada crítica y reflexiva frente a las acciones que pasan, así, esta mirada fue latente dentro del proyecto investigativo, al igual la memoria de sucesos cada vez se hace más provechosa para posterior ser sistematizada la información recolectada.

### **Diarios de Campo.**

Los Diarios de Campo Pedagógicos según Monsalve, A., & Pérez., E., citando a Acero son estrategias de recolección de la información “que supone el desarrollo de la capacidad reflexiva mediante la cual se identifican y solucionan situaciones que afectan [...]” (2012, p. 122), el desarrollo de la clase, siempre realizados al culminar cada intervención en el aula, para tener las situaciones presentes y con detalles relevantes a la hora del análisis, el abordaje de experiencias significativas y la reflexión que estas pueden causar en el maestro en pro de mejora en el aula. Es preciso aclarar, que se hace énfasis en lo disciplinar y en lo

práctico, transversalizado con el quehacer diario del maestro, sistematizando estas experiencias para que futuros docentes estén un paso más adelante (Monsalve, A., & Pérez., E., 2012).

Los diarios de campo diseñados en este proyecto, tienen una estructura propia, al comienzo se hizo la recolección de información general, posterior a esto se ubicó un objetivo general que se vea reflejado en la descripción del mismo, este va enfocado al estudiante. Luego se realizó una descripción de los hechos del aula, no debe ser anecdótico, pero sí brindar información precisa y clara de situaciones ocurridas en el aula, contextualizando qué se hizo y se puede acompañar de evidencias audiovisuales con una descripción al final, donde especifique qué se quiere ver a detalle. A continuación, se realizó una triangulación de la información; teoría, propósito de clase y quehacer docente, citado desde dos autores como mínimo con diferentes perspectivas, o iguales. Finalmente se ubicó la bibliografía para ser usada en posteriores análisis (*Ver apéndice 01*).

### **Valoraciones Pedagógicas.**

Las valoraciones pedagógicas son un formato de caracterización individual de cada estudiante, estas posibilitan la “retroalimentación sobre el aprendizaje del estudiante, hacia un desarrollo cualitativo. Un programa de valoración equilibrado incluye una variedad de estrategias de valoración que se adecuen a las características específicas del estudiante, con su ritmo de aprendizaje y demás características.” (Assessment, A., 2000, p. 1). En la presente investigación se realizaron estos formatos en busca de caracterizar a los participantes con Discapacidad Intelectual, teniendo en cuenta las dimensiones del desarrollo humano y realizada de manera que los participantes desde sus posibilidades puedan dar respuesta a los ítems señalados con intervención del docente en formación.

Al momento de valorar las dimensiones del desarrollo humano se categorizaron respuestas para identificar si logra o no cada ítem con respuestas de ‘si’, ‘casi siempre’, ‘a veces’, ‘casi nunca’, ‘no’, al finalizar el docente brinda observaciones complementarias y estrategias pedagógicas en los ítems que tiene mayores dificultades. Estas valoraciones se realizaron después de la implementación de la propuesta, con el fin de analizar de qué manera impactó al participante (*Ver apéndice 03*).

## **Registro Audiovisual (Audios, vídeos y fotografías).**

En todas y cada una de las intervenciones, el docente en formación tomó evidencias fotográficas, vídeos y audios en los momentos más significativos que pudiesen ser analizados posteriormente, este recurso tecnológico permitió recolectar información que es más difícil de analizar cuando no se tiene en físico. Por consiguiente, Hoppe, A., (2015) dice que la fotografía hace parte del diario vivir de los seres humanos, por ende, es la construcción que se tiene del mundo y constituye la representación mental que cada ser humano construye, además Romo, F., (2004) afirma que los audios y vídeos permiten hacer uso de recursos actuales, que permiten crear materiales más sofisticados, dando respuesta a tecnologías del siglo (*Ver ilustraciones en todo el documento*).

## **Ruta de Investigación**

El presente proyecto pedagógico se desarrolló de la siguiente manera:

### **Momento I: Caracterización de los participantes.**

Se dio reconocimiento a los sujetos de la Institución por medio de una observación participante y los diarios de campo, caracterizando potencialidades, necesidades y gustos de los participantes. Además, se realizó un formato de Valoración teniendo en cuenta las dimensiones del desarrollo humano, habilidades para el trabajo y los Lenguajes Artísticos evaluados de los participantes.

### **Momento II: Propuesta Pedagógica.**

En este momento, se diseñó e implementó la propuesta pedagógica, que buscó favorecer los Dispositivos Básicos de Aprendizaje de los participantes, usando la temática de ‘Mitos, Leyendas y Cultura colombiana’, por medio de la mediación docente y los Lenguajes Artísticos.

### **Momento III: Análisis**

Se desarrollaron los análisis y resultados usando la información recolectada por la observación participante, los diarios de campo, las valoraciones pedagógicas y el registro audiovisual, transversalizando por la mediación docente y los Lenguajes Artísticos. Este

análisis se categorizó en los Dispositivos Básicos de Aprendizaje, quienes eran el objetivo de la propuesta para ser fortalecidos y desarrollados.

## **Marco Pedagógico**

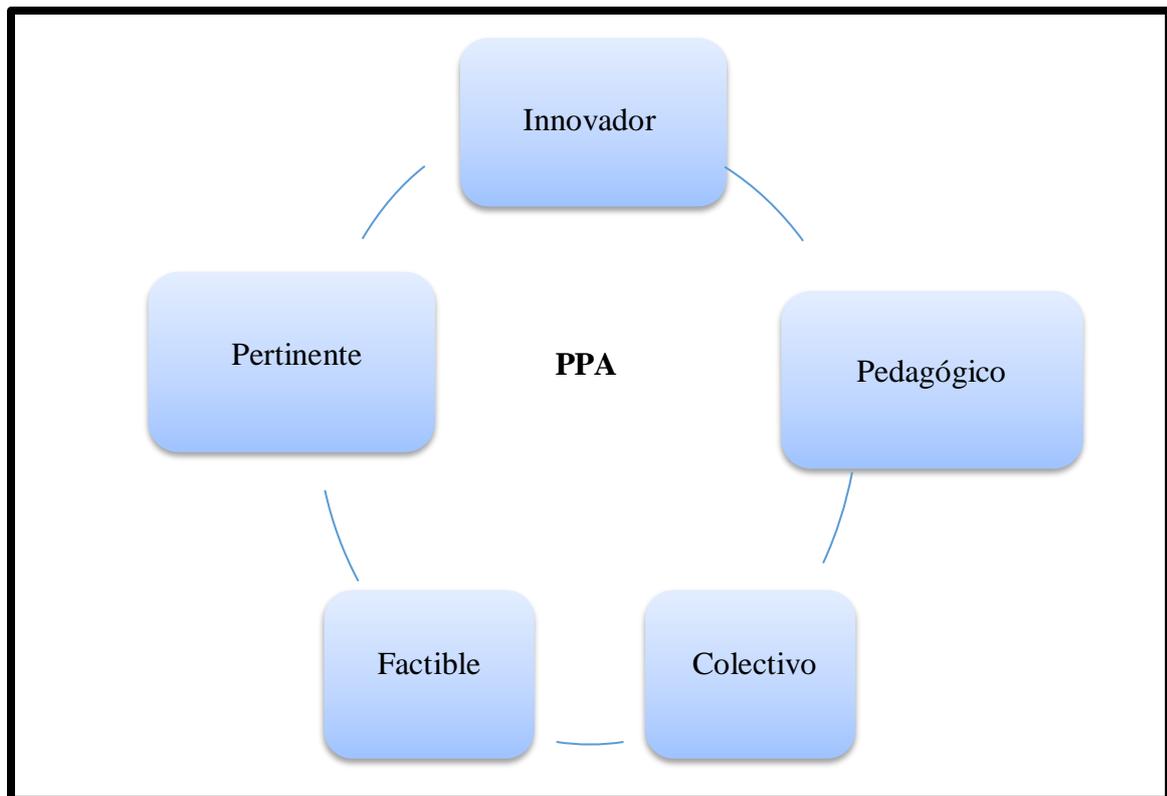
### **Proyecto Pedagógico de Aula (PPA)**

Esta investigación desarrolló la siguiente propuesta pedagógica a través de la implementación de un Proyecto Pedagógico de Aula (PPA), que nace desde los ideales de John Dewey a finales del siglo XIX, y posteriormente es retomado por Kilpatrick (1918) que dice que el pensamiento se origina en la forma en que los seres humanos resuelven problemáticas en el diario vivir. Los PPA según Forero, E., Guerrero, A., López, G., & Réquíz, M. “se conciben como el medio ideal para transformar la práctica pedagógica transmisora, fragmentada y mecanicista” (2002, p. 3), ya que los sujetos participan eficazmente, para dar solución a problemáticas que les acogen día a día, fortaleciendo y desarrollando de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje.

Además, Carrillo, T., (2001) dice que al implementar PPA se tienen en cuenta los intereses de los participantes, porque se ve desde un enfoque global, dando respuesta a necesidades del contexto, este autor además dice que se desarrollan aspectos que esta propuesta tuvo en cuenta, estos son:

### **Ilustración 16**

*Características de los Proyectos Pedagógicos de Aula – Carrillo, T., (2001).*



Tomado de Carrillo T., (2001).

Por otro lado, Hernández, R., Buitrago, L., & Torres, L., (2009) dice que los PPA cuentan con cuatro fases de desarrollo, pero que son flexibles, ya que al ir avanzando puede cambiar o transformarse, al igual permite volver a una fase previa y luego seguir con la otra para el cumplimiento de objetivos o reconsiderar pertinencia de algunos. Estas fases son:

### ***Surgimiento del Proyecto.***

El proyecto surgió en el año 2019-1 desde las intervenciones realizadas por la maestra en formación, que tuvo en cuenta las necesidades e intereses de los participantes, por medio de los mitos, leyendas y tradiciones colombianas. Para esta fase, los conocimientos previos de los participantes fueron esenciales, ya que a partir de estos fue que se trabajó, relacionada con los Lenguajes Artísticos y la mediación docente, para favorecer los Dispositivos Básicos de Aprendizaje.

### ***Planificación del Proyecto.***

Se crearon propósitos, objetivos y la forma en la que se iba a desarrollar el PPA, teniendo presente tiempos, materiales y espacios; desarrollada a lo largo de 12 semanas en el nivel cuatro con 15 participantes del mismo.

### ***Ejecución del Proyecto.***

El PPA fue implementado por medio de la participación de las docentes en formación de la Institución y de los participantes del nivel cuatro, además de crear espacios de socialización de todas las personas que hacían parte de la Institución, en el saludo y la despedida.

### ***Evaluación del Proyecto.***

Con toda la información recolectada en las intervenciones, se reflexionó sobre el quehacer del Educador Especial, en cuanto a la forma en que estructura las clases puede favorecer o no sus Dispositivos Básicos de Aprendizaje por medio de los Lenguajes Artísticos, teniendo en cuenta a esta última categoría, como el proceso, más no como el resultado.

Se tuvo en cuenta todos los insumos de caracterización, observación participante, diarios de campo, valoraciones y el registro audiovisual. Logrando así, transformar el aula, las formas de enseñar de los maestros, y las dinámicas individuales y grupales.

Es así, que con todo lo anterior descrito, se crea la propuesta pedagógica ‘Colombia, historias fantásticas’ (Ariza, G., Castañeda, A., Clavijo, C., Hernández, C., Orjuela, L., Oviedo, L., Piracún, O. & Preciado, K., 2019). Este PPA fue creado en la Universidad Pedagógica Nacional e implementado en la ciudad de Medellín-Antioquia, en la Institución EDISME, y tuvo como objetivo principal fortalecer los Dispositivos Básicos de Aprendizaje de personas con Discapacidad Intelectual a partir de la mediación docente y los Lenguajes Artísticos.

## **Propuesta Pedagógica de Aula ‘Colombia, historias fantásticas’**

Este Proyecto Pedagógico de Aula tuvo como fin fortalecer los Dispositivos Básicos de Aprendizaje en los participantes del nivel número cuatro de la Institución EDIME, sujetos con Discapacidad Intelectual, por medio de la mediación docente y los Lenguajes Artísticos.

### **Objetivo**

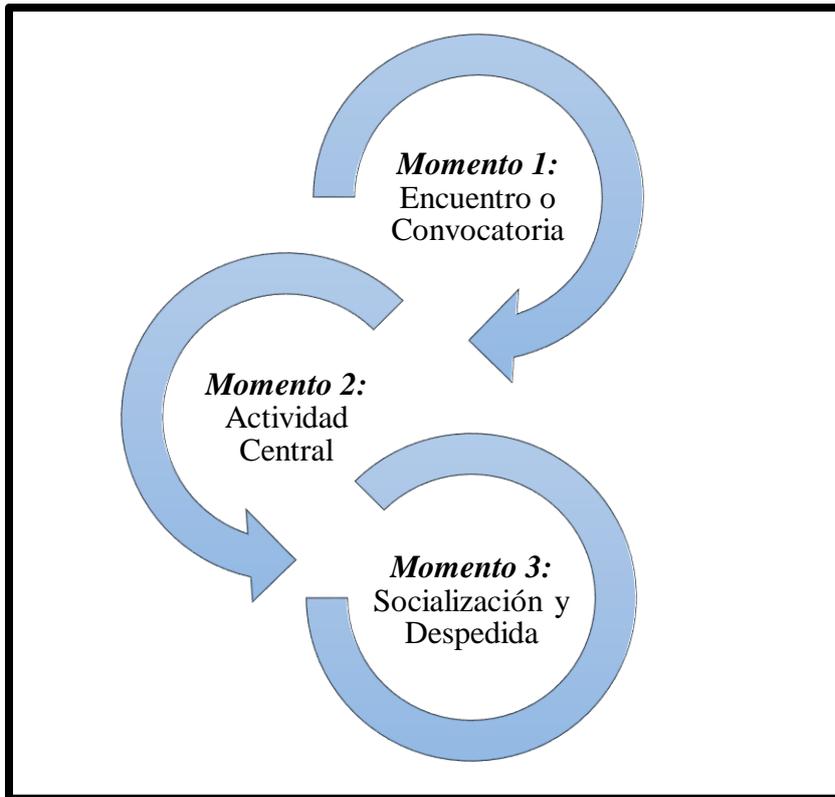
Fortalecer los Dispositivos Básicos de Aprendizaje en participantes con Discapacidad Intelectual a través de actividades pedagógicas basadas en la mediación docente y los lenguajes artísticos a partir de un Proyecto Pedagógico de Aula.

### **Desarrollo de la Propuesta, ‘Colombia, historias fantásticas’**

Se realizaron planeaciones para cada una de las sesiones, estas con una estructura específica con el fin de organizar y dar un orden a las sesiones, así:

### **Ilustración 17**

*Momentos de la Planeación del PPA* - (Ariza, G., Castañeda, A., Clavijo, C., Hernández, C., Orjuela, L., Oviedo, L., Piracún, O. & Preciado, K., 2019).



Tomado de Ariza, G., Castañeda, A., Clavijo, C., Hernández, C., Orjuela, L., Oviedo, L., Piracún, O. & Preciado, K. (2019).

### ***Momento 1: Encuentro o Convocatoria.***

**Saludo:** Espacio de integración inicial, usando el Lenguaje Musical como medio de interacción, esto ajustado a la edad de los participantes. Se hizo uso del cuerpo, como medio de expresión donde se tuvo presente la participación y la motivación.

### **Ilustración 18**

*Momento 1: Encuentro o convocatoria.*



Se evidencia al nivel reunido, realizando una actividad de inicio desde lo corporal.

### ***Momento 2: Actividad Central.***

Se fortalecieron los Dispositivos Básicos de Aprendizaje por medio de actividades literarias, a través de narraciones orales, pictóricas y corporales, apoyando como medio de expresión el cuerpo propio en entonación y gestos, además se hizo uso del lenguaje musical para acompañar y crear un escenario más completo.

En este momento, se realizaron adaptaciones importantes en cuanto a las temáticas que abordan los Mitos, Leyendas y Cultura colombiana, con el fin de lograr que desde las posibilidades de los participantes comprendieran el mismo, o vivieran la experiencia en pro de favorecer sus DBA.

Los Mitos, Leyendas y Cultura colombianas que fueron desarrollados fueron: La Llorona, El hombre Caimán, Francisco el Hombre, Feria de las Flores, Carnaval de Barranquilla y Carnaval de Negros y Blancos.

### **Ilustración 19**

*Momento 2: Actividad Central*



Se evidencia al Estudiante 3 realizando la actividad central de la sesión, en este caso, la elaboración de un caimán de color verde con material reciclado, en cuanto al mito de, El Hombre Caimán.

### ***Momento 3: Socialización y Despedida.***

Se recogieron aprendizajes adquiridos durante la clase, desarrollando DBA (memoria) por medio del Lenguaje visual y corporal. Para realizar este momento, se organizó al nivel en círculo permitiendo la visualización de todos los participantes, recogiendo entre todos lo aprendido en la clase, esto se hace apoyado por un mapa de Colombia en donde se ubicaba una figura representativa del Mito, Leyenda o Cultura del país. Finalmente, se le pedía una retroalimentación a la docente titular del aula, donde esta podía exponer habilidades y dificultades de la docente en formación.

### **Ilustración 20**

*Momento 3: Socialización y Despedida.*



Se evidencia al Estudiante 7 realizando la actividad final, donde recolectaba elementos de la ‘pecera’ y hacía una reflexión con la docente en formación en cuanto al mito de Francisco el Hombre.

*(Ver Apéndice 02 para ubicar formato y ejemplificación de las Planeaciones).*

## **Análisis y discusiones**

En el capítulo de análisis y discusiones se va a recoger los insumos recogidos en el desarrollo del PPA, haciendo los respectivos análisis y discusiones sobre la Mediación Docente, la Discapacidad Intelectual y los Dispositivos Básicos de Aprendizaje, esto por medio de la información recolectada en la observación participante, Diarios de campo y el registro audiovisual que se tomaron en las intervenciones del Proyecto Pedagógico de Aula, ‘Colombia, historias fantásticas’.

Es así, que se tomó a Zenoff, J., quien propone a los Dispositivos Básicos de Aprendizaje en el ser humano en cuantos estos posibilitan el adquirir conocimientos y usarlos en su cotidianidad, estos son “la memoria, la atención, [la] motivación, [la] sensopercepción [, ya que son] fenómenos innatos, comunes al hombre y a los animales, indispensables en todo proceso de aprendizaje y sustentado cada uno por una fisiología estructural del neuroeje.” (1987, p 15), teniendo en cuenta sus potencialidades, posibilidades y gustos de los sujetos.

Zenoff retoma varios autores en cada uno de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje, dando mayor credibilidad a su posición, así:

### **Memoria**

Es aquella que logra “proporcionar a los seres humanos los conocimientos necesarios para comprender el mundo en el que viven.” (Zenoff, J., citando a Alonso-García, 2012, p 16). Es por esto, que este nivel cuenta con una memoria básica, ya que recuerda únicamente momentos realmente significativos ya sea desde lo corporal o desde la significación que le dan al mismo, por ejemplo, una de las canciones que se trabajó en las primeras sesiones requería la unión de palabras con acciones desde la gestualidad, un mes después, aún la recuerdan y solicitan que se ponga la canción; pero no solo recuerdan la misma, sino que recuerdan la temática de este día y su importancia, concluyendo que fue una sesión significativa para los participantes.

En la siguiente fotografía se evidencia al Participante 1, que a partir de una indicación inicial recuerda qué debe hacer: el seguir una línea punteada que tenía dibujada en el cartón para posterior cortar por esta misma.

### **Ilustración 21**

*Participante 1 recordando indicaciones para cortar el cartón.*



### **Ilustración 22**

*Participante 1 y participante 2 realizando un trabajo colaborativo, recordando por dónde deben cortar el cartón.*



**Ilustración 23**

*Varios participantes cantando y ejecutando movimientos de la Canción de La Llorona de Carmen Goett, un mes después de haberla aprendido.*



Con el ejemplo anterior y las fotografías de apoyo, se evidencian los dos tipos de memoria; en la *Ilustración 21* e *Ilustración 22*, se ve la memoria a corto plazo, al seguir una

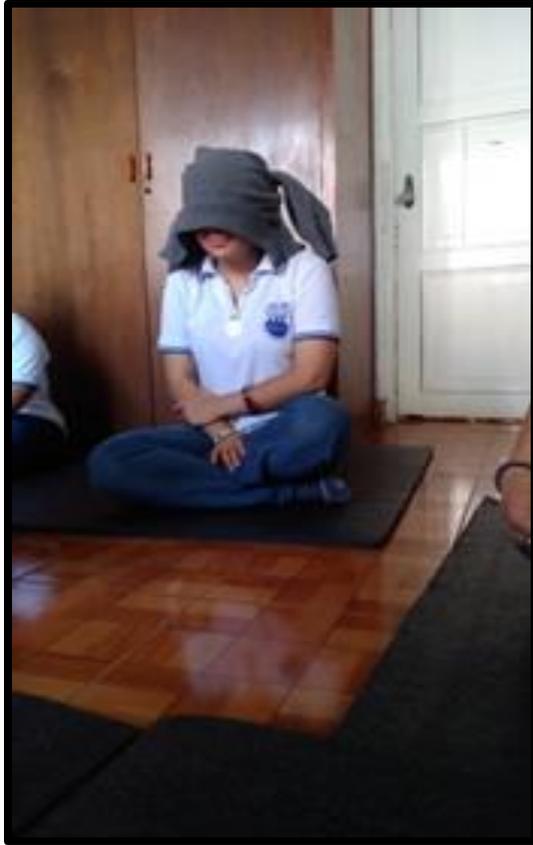
instrucción sencilla y ejecutarla correctamente tanto individualmente como en parejas. Y en la *Ilustración 23* se ve la memoria a largo plazo al recordar la canción y los movimientos que lo acompañaba.

## **Atención**

Es el “sinónimo de [estar] alerta, y [de] activación. Desde un punto de vista fisiológico, el estado de alerta se define como un incremento en la sensibilidad y en la tensión muscular, este sería el grado máximo de activación.” (Zenoff, J., citando a Olivares, 2009, p. 18). En este nivel, la atención del nivel se divide en dos grupos; los que estaban siempre atentos, preguntaban, querían saber qué se iba a hacer, qué seguía, por qué se cambiaban algunos pasos o la estructura de alguna actividad, a un segundo grupo de participantes que, por ejemplo, al pedirles que cerraran sus ojos (*Ilustración 24*) y que pensarán en algo en específico, no lograban hacerlo, por lo que se implementó estrategias para focalizar su atención, como se evidencia al Participante 2, focalizar su atención a estímulos que no sean visuales, sino auditivos, olfativos, etc., por medio de una tela ubicada en su rostro, inhibiendo la visión, pero permitiendo estar atento en la instrucción que se le pedía y el pensar en algo en específico.

### **Ilustración 24**

*Participando 2 usando otro tipo de estrategia como un trapo en el rostro para poder tener una atención selectiva en la actividad.*



Otro ejemplo en donde se puede evidenciar la atención es, al indicarle a los participantes que en una mano tienen un color (verde en la mano derecha) y en la otra otro color (amarillos en la mano izquierda), aspectos que hacen parte de su lateralidad. Estos elementos fundamentales para la cotidianidad, permitieron evidenciar su atención en cuanto al indicarles levantar una mano que tenía cierto color, con ritmos diferentes y momentos (*Ilustración 25*).

La atención se ve, a la hora de indicar cuál mano es cuál, ya que la actividad requería de una atención total, ya que, si se confundían no podían seguir con la actividad porque era una sucesión de pasos. A continuación, una foto de los participantes dejando ver sus manos con los colores para indicar lateralidades.

### **Ilustración 25**

*Manos de algunos participantes, ubicando con color verde la mano derecha y color amarillo la mano izquierda, uso de la ubicación espacial con relación a la atención.*



## **Sensopercepción**

Es la “función psíquica que permite al organismo, a través de los sentidos, recibir, elaborar e interpretar la información proveniente de su entorno.” (Zenoff, J., citando a Papalia, 2009, p. 20). En los siguientes ejemplos se puede ver que se está realizando una actividad de yoga, recibiendo estímulos a través de los sentidos, que unido con la acción hace que se interprete el espacio completo de tranquilidad y predispuesto a la actividad. Este momento posibilitó el recibir estímulos variados así:

4. Auditivos, porque estaba ambientado el espacio con música tranquilizante, suave y que transmitía paz.
5. Táctiles, cuando respecto al cuerpo de los participantes en contacto con la colchoneta y con el suelo, que al quitarse los zapatos cambia la forma de ver la clase.
6. Olfativos, ya que el aula estaba impregnada de incienso relajante y óptimo para la ocasión.

7. Visual, porque hubo momentos en los que cerraban los ojos y se debía interpretar lo que se les decía, o abrirlos para ver indicaciones y seguirlas, según el objetivo del momento.

### **Ilustración 26**

*Participante 1, 3, 4 y 5 recibiendo estímulos auditivos en actividad de yoga.*



### **Ilustración 27**

*Participante 2, 4 y 6 recibiendo estímulos olfativos en actividad de yoga.*



## **Motivación**

Es aquella que muestra la “necesidad o [...] deseo que sirve para dinamizar la conducta y dirigirla a una meta.” (Zenoff, J., citando a Alonso-García, 2012, p. 21). Correspondientemente, el nivel cuatro se motiva sustancialmente con actividades innovadoras, diferentes a lo que están acostumbrados, aunque les cuesta salir de la mesa y el papel, pero cuando comprenden qué pasa en realidad con la clase, cambian la forma de verla y se acomodan a lo nuevo, a lo que puede ir desde el cuerpo, a la música, a la literatura o al hacer desde sus manos. En la siguiente foto se ve al Participante 3 muy motivado con el resultado de su trabajo, un caimán con las características que él mismo le quiso poner, desde sus gustos, intereses y potencialidades.

## **Ilustración 28**

*Participante 3 enseñando orgullosamente el trabajo realizado en la sesión.*



### **Habitación**

Por último, la habituación es aquella donde el “estímulo receptivo se convierte en algo tan familiar que las respuestas asociadas de manera inicial con él, ya no ocurre.” (Zenoff, J., citando a Pérez-Rojas, 2003, p. 22). Este nivel, después de realizar una actividad secuencialmente al inicio de las sesiones, en este caso el saludo de inicio, que iba por medio de pasos secuenciales rítmicos y propios, tuvieron dificultad al realizarlos al comienzo, ya que no se encontraban acostumbrados a una rutina de esa forma, pero al pasar las sesiones fue algo que aprendieron e incorporaron en su día a día, exigiéndole a la maestra titular el realizar este momento todos los días (*Ilustración 29*).

A continuación, se evidencia una foto donde se ve al nivel realizando el saludo inicial, que al comienzo fue liderado por la docente en formación, pero después recreado y liderado por los participantes.

### **Ilustración 29**

*Varios participantes realizando el saludo inicial, que ellos mismos crearon.*



Ahora, se puede evidenciar en la *Ilustración 30* e *Ilustración 31*, de qué manera los participantes se veían ellos mismos, siendo un trabajo de sesiones previas para poder ver características propias tangibles e intangibles que ellos mismos y con ayuda de sus pares pudieron identificar.

### **Ilustración 30**

*Participante 4 realizando un dibujo donde se representa a él mismo por medio de características propias.*



### **Ilustración 31**

*Participante 1, 3, 4 y 7 realizando un dibujo donde se representa a él mismo por medio de características propias.*



Para finalizar, se resalta, que el nivel cuatro es uno que reacciona positivamente a los cambios, a la innovación, al docente que cambia esquemas y que quiere que estos conocimientos que adquieren en clase puedan ir más allá, a su cotidianidad, a sus familias en pro de una autonomía, autodeterminación y elección en la sociedad donde se encuentran, dándoles la oportunidad de elegir y ser vistos como parte de esta.

## **Tips dirigidos a docentes para el trabajo de los Lenguajes Artísticos**

Por último, se realizaron algunos ‘tips’ dirigidos a docentes en general que quieran hacer uso de nuevas estrategias en el aula, permitiéndoles identificar de qué manera hacer uso de los Lenguajes Artísticos y cómo. Los ‘tips’ fueron usados durante la investigación, por consiguiente, se da credibilidad de los mismos, sin embargo, el docente puede modificar o reestructurar las formas en que los usa, teniendo en cuenta las características propias del nivel cuatro, estos son:

### **Lenguaje Literario**

Al realizar cualquier tipo de narración, el docente debe comprender que esta se da por medio de una experiencia sorpresiva, inesperada y diferente, con el objetivo de que sea innovadora y traiga la atención del participante, fortaleciendo la creatividad y la creación de mundos posibles.

#### **Forma en la que el docente narra.**

El docente podrá dentro del aula expresar y llevar diversidad de cuentos, textos, historias, entre otros, con el fin de guiar, dinamizar, potenciar, enseñar en su aula, para que esta narración se dé, se debe tener en cuenta:

- Anticipar al grupo o nivel de que a continuación se va a realizar una narración con situaciones, personajes, acciones, si el docente quiere puede ir mostrando las imágenes a medida que va nombrado esto, para que cuando comience a narrar el participante se encuentre contextualizado.
- Realizar una narración clara, con buena entonación de voz, con palabras que se encuentren en su cotidianidad y no desde un lenguaje técnico, realizando la narración, por ende, no puede ser leída, ya que puede perder sentido, debe contar con una intencionalidad, con sentido, que vaya desde la palabra, desde imágenes, vídeos, cuerpo, música, etc.
- Realizar adaptaciones pertinentes a las historias, ya sea enfocando la narración en unas partes específicas, quitando algunas otras, o realizando la narración total o parcial, quizá cambiando personajes, lugares o llevándolos a un estado en el que

sean claros para los participantes o también transformando las historias a su cotidianidad, a acciones u objetos que se encuentren en su día a día.

- Al hacer la narración se puede hacer uso de un objeto de poder, el cual será animado por los docentes, enseñando a los participantes sus características y posibilitando su uso, así, el docente posibilita que el participante haga parte de la historia, se conecte y la represente.
- Realizar la narración y las actividades posteriores transversalizando el juego, dando roles a los participantes, repitiendo las acciones con el fin de que la historia sea comprendida de la manera correcta, además de describir, modelar y ejecutar las acciones.
- Dependiendo de la interpretación de los participantes, el docente puede repetir con variedad de palabras la historia, siempre con la misma intencionalidad, pero por diversos medios.
- Darle la posibilidad a la historia de ser acompañada por sonidos, ya sean onomatopeyas, palabras o frases que se puedan cantar o que rimen, realizar diversas voces por personajes, dándoles vida propia, hacer uso de música de fondo que se relacione con la narración.
- Al finalizar, crear un diálogo con los participantes para reconocer que estos interpretaron la historia, comprendieron hechos, momentos, espacios, acciones, participantes, entre otros.

## **Lenguaje Visual**

Cuando el docente trabaje en el aula desde las artes visuales debe saber que es importante darle una intención clara a lo que se hace, permitiendo así expresarse, decir, sentir, hacer, observar, dentro del aula.

### **Vídeos.**

Los vídeos presentados en el aula deben contar con características importantes, ya que obviar u omitir alguna puede hacer que la mediación que se pretende hacer no sea la adecuada, estas características son:

- Sonido claro, de buena calidad, con colores vivos, nítido, explícito y llamativo, proyectar en un espacio amplio y grande para que se vean pequeños y grandes detalles visuales.
- El docente debe pausar y retroalimentar el vídeo, esto para reconocer si los participantes están comprendiendo o no el mismo vídeo.

### **Imágenes.**

El uso de imágenes dentro del aula debe contar con características específicas, teniendo en cuenta individualidades de los participantes, sus necesidades y potencialidades, algunas características generales de las imágenes son:

- Dependiendo del grupo o nivel es importante y significativo llevar las imágenes en físico, para un mejor uso de las mismas, además de reconocer el tipo de formato en que se presenta la imagen, ya que, dependiendo de los participantes, se puede mostrar animada o realista, además de respetar y comprender particularidades de interpretación del mundo.
- Buena calidad de la imagen, con un contraste de figura-fondo.
- Tamaño apropiado teniendo en cuenta la accesibilidad de los participantes.
- Las imágenes deben dar respuesta a la temática abordada.
- Proporcionar un tiempo estimado prudente para la interpretación de las imágenes.
- Relacionar las imágenes con acciones, elementos, momentos de la cotidianidad, es significativo que los participantes puedan modelar acciones o gestos que se encuentren allí mismo.

### **Fotografías en el momento de saludo y despedida**

El uso de las fotografías de los participantes en el saludo fueron clave en la identificación propia y del otro, por lo que se identificó que deben contar con las siguientes características:

- Debe contar con un tamaño lo suficientemente grande y clara para su interpretación.

- Fotografía a color y nítida.
- Tener un marco que diferencie la hoja de la foto.
- Contar con su nombre escrito de manera legible con colores fuertes.
- Tener un objeto que permita pegar las fotos en la pared y poder retirarlas a medida que se necesite dentro del aula.

### **Artes plásticas**

El docente debe tener claro que el trabajo para usar las Artes plásticas se debe relacionar y dar respuesta a las temáticas que se están implementando, dando un sentido y ampliando la significación de los contenidos. Los materiales que se usan deben ser fáciles en su manejo, se recomienda que sean reciclables y de fácil acceso, permitiendo así con los mismos la libre elección de qué hacer con los mismos siguiendo una indicación, elegir qué usar y cómo usarlo, siempre con una mediación específica. Algunas recomendaciones son:

- Posibilitar que la exploración y realización sea libre, agradable y motivante para el participante.
- Hacer uso de diversas técnicas y materiales, fomentando así la exploración e investigación de nuevos recursos.
- No hacer uso de guías o estructuras específicas, ya que se puede tornar en algo estructurado y dirigido, perdiendo el sentido en cuando al desarrollo individual.
- Hacer uso de materiales accesibles para todos, esto teniendo en cuenta características propias, ya sea en 2D, 3D, entre otras formas.

### **Lenguaje Corporal**

Al realizar actividades enfocadas en este lenguaje es primordial que el docente realice actividades de calentamiento previo, que explique qué se realizará y qué sentido tiene, esto para anticipar y crear un espacio de expresión.

### **Teatro.**

El docente debe tener en cuenta acciones dentro del aula para llevar a cabo actividades teatrales tales como:

- Detallar específicamente las dramatizaciones, modelando, ejemplificando, repetir las acciones, imitar, esto el docente lo debe realizar para que el participante comprenda la intencionalidad que se le da.
- Permitir el apoyo entre pares, realizando actividades no solo individuales sino grupales, dejando que participantes con ciertas habilidades apoyen a los demás y viceversa, se puede presentar estas actividades desde el juego como eje transversalizando.
- Estar en un lugar amplio que permita el movimiento.

### **Danza-coreografías.**

Es importante que el docente cuando realice actividades de seguimiento de instrucciones corporales asociadas a una canción realice ciertas especificidades con el objetivo de que se dé una mediación adecuada, el docente debe tener en cuenta:

- Realizar paso a paso la coreografía, el comprender un paso antes de seguir al otro es indispensable.
- Recordar todos los pasos a medida que se van haciendo para que el aprender uno nuevo no haga que el anterior paso se les olvide.
- Ir de los pasos más fáciles a los más difíciles, esto para que, al ir comprendiendo ritmos, secuencias, entre otros, se le sea más fácil comprender el siguiente paso.
- El docente debe dar confianza al aula, crear un espacio que sea amable y le dé confianza de expresarse, sin pena ni prejuicios.
- A la hora de realizar estas actividades, el docente debe estar dispuesto a bailar, a expresarse por medio de su cuerpo, ya que el participante modelará lo que él hace, y si no lo hace con una actitud positiva, no será grato para el mismo.
- Una de las opciones de retroalimentación del proceso es la de realizar la actividad, grabar y luego mostrar qué se hizo, así los participantes identificarán que son parte de un escenario, que pueden mejorar algunas acciones o que están haciéndolo de la manera correcta.

## Lenguaje Musical

Este lenguaje permite ser innovador y realmente muy variado, por lo que el docente debe tener en cuenta diversas especificidades de la música que puede llevar al aula, estas son:

- Que las canciones tengan una letra clara, repetitiva, con un coro fácil de aprender, y un ritmo que se adecue al nivel, puede ser lento o rápido, según gustos particulares, estas canciones deben ser variadas y aún mejor si son conocidas por los participantes porque ya traen una anticipación y se puede relacionar más fácil con emociones y sentimientos.
- Es ideal que las canciones usadas en clase tengan una intencionalidad y sean elegidas previamente a la clase.
- La música que se presenta debe tener un volumen adecuado según el espacio donde se encuentre el aula.
- El ideal es que el docente dé la ruta de qué música quiere escuchar, y que el docente logre relacionarlo con lo que está programado en dar en sus clases.
- El docente debe repetir la canción varias veces hasta que los participantes la identifiquen, sepan cuál es, recuerden la letra, pero no solo en esa clase, sino en posteriores reconociendo así si la recuerdan o no. Así el docente puede relacionar canciones, diferenciarlas, compararlas, etc.
- Si se le brindan instrumentos al participante, estos deben ser de buena calidad, presentarlos poco a poco, describiendo cada uno, sus usos, formas de tocar, descubrirlo grupal e individualmente, realizar preguntas del mismo.

Además, el lenguaje musical posibilita crear rutinas, por ejemplo, el momento de saludo y despedida permite que desde una canción con ciertas especificidades del nivel se relacione, se identifique y sepa quién está con él. La canción de saludo o despedida debe ser corta como se mencionó anteriormente, que posibilite el movimiento, que le dé protagonismo a todos los participantes, que permita ser acompañada por instrumentos y por la voz.

Finalmente, estas son ideas que se lograron identificar en el aula a partir de la intervención, las acciones realizadas en el aula dieron resultado en una mediación adecuada que se hizo, siempre teniendo en cuenta gustos, necesidades, habilidades y potencialidades de los participantes tanto de forma individual como grupal, está en cada docente identificar qué funciona dentro del aula y qué no, y así guiarse para poder hacer que su aula sea innovadora, motivadora e interesante para sus participantes.

## Conclusiones

El presente proyecto pretendió generar estrategias ~~que fueran~~ en pro a desarrollar y fortalecer Dispositivos Básicos de Aprendizaje de personas con Discapacidad Intelectual por medio de los Lenguajes Artísticos y la Mediación del Docente, creando e implementando un Proyecto Pedagógico de Aula llamado ‘Colombia, historias fantásticas’, así:

Al basarnos en los sentidos tanto en los Dispositivos Básicos de Aprendizaje como los Lenguajes Artísticos se relacionan, tienen canales sensoriales que permiten explorar y darle sentido al mundo que les rodea. Los Lenguajes Artísticos permitieron reconocer características específicas y particulares de los participantes, teniendo en cuenta sus gustos, necesidades, potencialidades y formas de entender, siempre ajustando las actividades a su edad, sin tener que caer en la infantilización.

El juego entonces, posibilita explorar, innovar, ver nuevos escenarios, entre otros, ajustados a su edad, teniendo en cuenta sus gustos, y formas de crear actividades dentro del aula, siempre teniendo en cuenta la edad de los participantes para no llegar a infantilizar la mediación, sino que siempre esté ajustada al grupo etario.

El Lenguaje Literario permite ser una herramienta pedagógica basada en la palabra oral, escrita y pictórica, que los participantes pueden usar para participar, expresar sus sentires e idea y comprender, este lenguaje, además, motivó a los participantes porque traía consigo nuevas historias, unas previamente escuchadas o contadas a los participantes o unas totalmente inéditas para ellos, queriendo cada vez más historias en el aula.

El Lenguaje Corporal logró la exploración propia del cuerpo y de sus pares, desde un aprendizaje vivencial, usando vestuarios, dramatizando, usando títeres, entre otras estrategias, al igual, que favorecer su sensorpercepción en cuanto al percibir multitud de estímulos provenientes del medio que le rodea.

El Lenguaje Musical se fortaleció la escucha, la atención y la motivación de los participantes al ser parte de un grupo con características similares y gustos encaminados en una misma línea, apoyando desde la narración y la comprensión de canciones que se relacionaban con los Mitos, Leyendas y cultura colombiana. Así, se puede identificar, que el Lenguaje Musical y Corporal están netamente relacionados, ya que el uno puede ser medio para que el otro fluya y se pueda dar con más naturalidad, logrando una habituación

del cuerpo, de las canciones, que, al posteriormente retomar estas estrategias, los participantes pudiesen hacerlas parte de su ser y familiarizarlas mucho más fácil.

El Lenguaje Visual, logró ser medio para la observación, fortaleciendo el poder describir, comprender y aplicar ideales a una imagen, bien sea móvil o fija asociando una con otra, viendo diferencias y completando algunas. La imagen fija permitió ser usada para representar secuencias de historias, hacer uso de la memoria, recordar información y en algunos casos complementarla o cambiarle sus desenlaces.

La mediación docente además fue esencial en el proceso de fortalecer y desarrollar los Dispositivos Básicos de Aprendizaje de las personas con Discapacidad Intelectual, cuanto a que las estrategias que se desarrollaron ya que fueron pertinentes e innovadoras respondiendo a necesidades y posibilidades. Esto se dio, ya que al momento en que el maestro planteó las sesiones, siempre tuvo en cuenta los conocimientos previos de los participantes, y así poder repensar los estímulos que se llevarán al aula, unos que fueran objetivizados con un fin de por medio.

La Línea de Artes y Lenguajes de la Universidad Pedagógica, se hizo para reafirmar la importancia de los Lenguajes Artísticos en la educación, la innovación que estas traen al aula motivan eficazmente a los participantes, además que al ser adquiridas mediante los sentidos dan una gama de posibilidades al aprender, expresar y retroalimentar dentro del aula. Por último, el docente es allí, como Educador Especial que cumple una labor realmente importante, guiar, enseñar y actuar dentro del aula, permitiendo dar estrategias a estos sujetos que tanto lo necesitan y aún más, desde un modelo innovador, motivante y efectivo.

## Proyecciones

- Se pretende, que esta investigación sea acogida por más docentes en formación o docentes que ejecutan en sus aulas en pro de que adquieran nuevas formas de enseñar en sus aulas, unas que son innovadoras, diferentes y que motiven a sus estudiantes, al igual para que estos, desarrollen y fortalezcan sus Dispositivos Básicos de aprendizaje.
- El Educador Especial que acoja y lea este documento, se le motiva a que siga desarrollando este tipo de Proyectos Pedagógicos de Aula porque son efectivos en el aula, bien sea con esta temática u otras nuevas, que siempre vayan encaminadas a que los conocimientos adquiridos en el aula sean usados en la cotidianidad.
- Replantear estrategias usadas en el aula haciendo uso de los Lenguajes Artísticos, que en ocasiones son sobrevalorados por los maestros, ya que, si no se enfoca y se objetivizan, pueden convertirse en un momento de recreación, que, por supuesto no está mal, pero si se le da un sentido puede ser más provechoso en el aula.
- Como última proyección, desde la experiencia adquirida en este contexto, se reconoce que aún existen aulas exclusivas, por ende, el Educador Especial debe llegar a estas Instituciones porque es allí donde se encuentra más concentración de población con discapacidad, posibilitando crear escenarios productivos, motivantes y óptimos para la enseñanza-aprendizaje de esta población.

## Referencias Bibliográficas

- Asociación Americana de Discapacidades Intelectuales y del Desarrollo - AAIDD. (2011). *Discapacidad intelectual: Definición, clasificación y sistema de apoyos*. (11th ed.). (Miguel Ángel Verdugo, trad.) Madrid, España: Ed. Alianza Editorial. Recuperado en [https://www.researchgate.net/publication/262552203\\_Diagnostico\\_y\\_clasificacion\\_en\\_discapacidad\\_intelectual](https://www.researchgate.net/publication/262552203_Diagnostico_y_clasificacion_en_discapacidad_intelectual)
- Alvarado, L., & García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Revista universitaria de investigación*, 187-202. Recuperado en <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=41011837011>
- Ariza, G., Castañeda, A., Clavijo, C., Hernández, C., Orjuela, L., Oviedo, L., Piracún, O. & Preciado, K. (2019). *MediArte: una estrategia innovadora para el fortalecimiento de habilidades intelectuales en personas con (D.I)*. Bogotá, Colombia: Universidad Pedagógica Nacional de Colombia. Recuperado en <http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/11663/TE-23868.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Assessment, A., (2000). Evaluación y valoración del desempeño por criterios en el salón de clase. *Congreso Nacional de Normas y Evaluación*. Canadá. 01. Recuperado en <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4040400.pdf>
- Baptista, P., Fernández, C., & Hernández, R. (2010). *Metodología de la investigación*. México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V. Recuperado en [https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n\\_Sampieri.pdf](https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf)
- Bernabéu, E. (2017) La atención y la memoria como claves del proceso de aprendizaje, aplicaciones para el entorno escolar. *Reidocrea*. 6(2), 16-23. Recuperado en <https://www.ugr.es/~reidocrea/6-2-3.pdf>

- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., Villagómez, M., (2009) La motivación y el aprendizaje. *Alteridad, revista de Educación*. 4(2), 20-32. Recuperado en <https://www.redalyc.org/pdf/4677/467746249004.pdf>
- Carrillo, T. (2001). El proyecto pedagógico de aula. *Educere*, 1-15. Recuperado en <http://files.luisavarela.webnode.es/200000151-b6216b71b5/35651518.pdf>
- CCN, Madrid (Ed.), (S.f.) Los sentidos y sus órganos, Unidad 4. Madrid, España: Edelvives. Recuperado en [https://www.edelvives.com/cdn/Uploads/editor/1\\_EDELVIVES/PROYECTOS\\_EDUCATIVOS/2\\_PRIMARIA/LA%20LEYENDA%20DEL%20LEGADO/PDF\\_LP/CCNN/150299\\_3P\\_CCNNMadrid\\_LP\\_U4\\_PROMO.pdf](https://www.edelvives.com/cdn/Uploads/editor/1_EDELVIVES/PROYECTOS_EDUCATIVOS/2_PRIMARIA/LA%20LEYENDA%20DEL%20LEGADO/PDF_LP/CCNN/150299_3P_CCNNMadrid_LP_U4_PROMO.pdf)
- Cole, M. (2013). *Psicología cultural*. Madrid, España: Ed. Morata. Recuperado de [http://lhc.ucsd.edu/People/MCole/Una\\_Metodologia\\_Multinivel.pdf](http://lhc.ucsd.edu/People/MCole/Una_Metodologia_Multinivel.pdf)
- Ferreira, M. (s. f.) *Dispositivos básicos de aprendizaje y su alteración en adolescentes en situación de calle*. Buenos Aires, Argentina: Universidad Abierta Interamericana. Recuperado en <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC115930.pdf>
- Feuerstein, R. (2003). *The Theory of Structural Cognitive Modifiability and Mediated Learning Experience*. Washington, EEUU: National Education Association. Recuperado de <http://82.166.147.248/~feuerstein/content/uploads/2019/09/Ch.-2.-SCM-MLE-3.pdf>
- Forero, E., Guerrero, A., López, G., & Réquíz, M. (2002). El proyecto pedagógico de aula: una utopía, una posibilidad o una realidad. *Educere*, 09. Recuperado en <http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/19673/articulo3.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Galeano, M. (2012). *Estrategias de investigación social cualitativa. El giro en la mirada*. La carreta editores.
- García, C. (2012). ¿Qué puede aportar el arte a la educación? El arte como estrategia para una educación inclusiva. *Revista de Investigación, Arte y Sociedad*, (1), 1-12. Recuperado en <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3868717.pdf>

- García, I. (2011). La expresión corporal en el desarrollo integral de la personalidad del niño de edad preescolar. *Revista científico-metodológica*. (52), 59-66. Recuperado en <https://www.redalyc.org/pdf/3606/360635574010.pdf>
- Gramunt, N. (s. f.) Normalización y validación de un test de memoria en envejecimiento normal, deterioro cognitivo leve y enfermedad del Alzheimer. Barcelona, España: Universidad Ramon Llull. Recuperado en <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/9261/NinaGramunt-tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- González, A. (2003). Los paradigmas de investigación en las ciencias sociales. *ISLAS*, 125-135. Obtenido en <http://islas.uclv.edu.cu/index.php/islas/article/view/617/557>
- Hernández, R., Buitrago, L., & Torres, L. (2009). *La secuencia didáctica en los proyectos de aula*. Bogotá, Colombia: Universidad Javeriana de Colombia. Recuperado en <https://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/educacion/tesis59.pdf>
- Herrera, J., Sguerra, A., Parra, M., & Torres, M. (2017). *Línea de Investigación Artes y Lenguajes de la Universidad Pedagógica Nacional*. Bogotá, Colombia: Universidad Pedagógica Nacional de Colombia.
- Hoppe, A. (2015). *El potencial educativo de la fotografía. Cuaderno pedagógico*. Santiago, Chile: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Recuperado en <https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2016/01/cuaderno-fotografia.pdf>
- Jaramillo, L. (S.f.). *Planta física a nivel interno y externo, Disposición del ambiente en el aula*. Colombia: Universidad del Norte. Recuperado en <http://ylang-ylang.uninorte.edu.co:8080/drupal%20/files/DisposicionAmbienteAula.pdf>
- Jáuregui, Mora, Carrillo, Oviedo, Pabón, Rodríguez (2016) *Dispositivos básicos de aprendizaje (DBA)*. Manual práctico para el niño con dificultades en el aprendizaje. Recuperado en <http://www.herrerobooks.com/pdf/pan/9789588443652.pdf>
- Kawulich, B. (2005). *La observación participante como método de recolección de datos*. Forum: qualitative social research sozialforschung, 6(2, Art 43), 1-32. Recuperado en <http://diverrisa.es/uploads/documentos/LA-OBSERVACION-PARTICIPANTE.pdf>

- Kozulin, A. (2000). *Instrumentos psicológicos: La educación desde una perspectiva sociocultural*. Barcelona, España: Paidós. Recuperado en <https://es.scribd.com/document/401185355/Instrumentos-Psicologicos-Alex-Kozulin-cap-3-4-pdf>
- Ministerio de Educación Nacional (2016b). *Aportes de los Lenguajes Artísticos a la Educación. Fichas descriptivas*. Chile: Ministerio de Educación Chile. Recuperado en <https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2016/01/aportes-lenguajes.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (2014a). *El Arte en la Educación Inicial*. Bogotá, Colombia: Ministerio de Educación Inicial. Recuperado en <http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento-N21-Arte-educacion-inicial.pdf>
- Monsalve, A., & Pérez, E., (2012). *El diario pedagógico como herramienta para la investigación*. Colombia: Universidad de San Buenaventura, Facultad de Educación. p. 122. Recuperado en <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5163235.pdf>
- Orrú, S. (2003). Reuven Feuerstein y la teoría de la modificabilidad cognitiva estructural. *Revista de Educación*. (332), 33-54. Recuperado en <http://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:84088205-2787-4667-8b63-48486ac735ae/re3320311443-pdf.pdf>
- Parra, K. (2014). *El docente y el uso de la mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje*. Caracas, Venezuela: Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Recuperado en <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140398009.pdf>
- Restrepo, B. (2006). La Investigación-Acción Pedagógica, variante de la Investigación-Acción Educativa que se viene validando en Colombia. *Revista de la Universidad de La Salle*. (42) 92-101. Recuperado en <https://ciencia.lasalle.edu.co/ruls/vol2006/iss42/11/>
- Revista Salud Pública de Medellín. (2011). *Caracterización de la población de Medellín*. Antioquia, Colombia: Alcaldía de Medellín. Recuperado en <https://www.medellin.gov.co/irj/go/km/docs/wpcontent/Sites/Subportal%20del%20Ciudadano/Salud/Secciones/Plantillas%20Gen%C3%A9ricas/Documentos/2012/R>

[evista%20Salud/Revista%20Vol.%205,%20suplemento%202/1.%20introduccion.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.5/num10/art71/nov_art71.pdf)

Romo, F. (2004). Tecnologías audiovisuales en educación. *Revista digital universitaria*. 5(10), 1-24. Recuperado en

[http://www.revista.unam.mx/vol.5/num10/art71/nov\\_art71.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.5/num10/art71/nov_art71.pdf)

Sánchez, J. (2015). *Desarrollo del Autoconcepto en el niño de Educación Primaria a través de un Plan de Acción Tutorial*. Soria: Universidad de Valladolid. Recuperado en

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/15438/TFG-O%20668.pdf;jsessionid=EE7E913844BAB7FC4AA4D09068CB3089?sequence=1>

Seminario de Artes y Lenguajes (2016). *Lenguajes Artísticos*. Bogotá, Colombia: Universidad Pedagógica Nacional de Colombia.

Sociedad de San Vicente de Paul de Medellín (2017). *Nuestra historia*. Medellín, Colombia: SSVP de Medellín. Recuperado en

<https://ssvpaulmedellin.org/nosotros/nuestra-historia/>

Sociedad de San Vicente de Paul de Medellín. (S.f.). *Reseña*. Obtenido vía correo electrónico, Educadora Especial de la Institución EDISME.

Street, F. (2005). *Expresión corporal, movimiento, creatividad, comunicación y juego*. Madrid, España: EducaWEb. Recuperado en

<https://www.educaweb.com/noticia/2005/03/28/expresion-corporal-movimientocreatividad-comunicacion-juego-364/>

Tébar, L. (2009). *El profesor mediador del aprendizaje*. Editorial Magisterio. Recuperado en <https://www.magisterio.com.co/libro/el-profesor-mediador-del-aprendizaje>

Verdugo, M. (2010). *Discapacidad Intelectual. Definición, Clasificación y Sistemas de Apoyo*. Madrid, España: Alianza Editorial. Recuperado en

<https://sid.usal.es/idocs/F8/ART18861/236-1%20Verdugo.pdf>

Zenoff, J. (1987). *Aprendizaje pedagógico*. Santa Fe, Argentina: Biblioteca Rosario.

Recuperado en <http://www.adinarosario.com/fotos/biblioteca/aprped3f.pdf>

## Apéndice 1

*Formato y ejemplificación de Diario de Campo*

**UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ESPECIAL**

**PRÁCTICA III: DOCENCIA DISCAPACIDAD COGNITIVA**

<b>PRACTICANTE</b>	Érika Vanessa Pineda Quitián
<b>INSTITUCIÓN</b>	EDISME

<b>FECHA</b>	20-SEP-2019
<b>SESIÓN</b>	03

### **OBJETIVO INVESTIGATIVO:**

Caracterizar el nivel número 4 (Destrezas del pensamiento) de la Institución EDISME por medio de una observación participante de la docente en formación.

### **Descripción o relato de las situaciones académicas y pedagógicas desarrolladas en la institución o en el aula, pregunta, o situación relevante de la experiencia docente.**

La intervención comenzó recordando qué se hizo la sesión pasada y realizando el saludo que se planea ir alimentando con el paso de las sesiones, este quedó de la misma manera que la semana pasada ya que el objetivo es crear pasos secuenciales rítmicos pero que no saturen el momento, a lo cual se predispuso a depurar/añadir/cambiar algunos pasos en sesiones siguientes, el saludo quedó así:

1. Palma.
2. Rotación de la cintura.
3. Manos en los hombros.
4. Manos en la cabeza.

5. Spinning.
6. Codo derecho flexionado hacia atrás.
7. Codo izquierdo flexionado hacia atrás.
8. Giro de 360°.
9. Pierna derecha estirada flexionando el pie de arriba hacia abajo.
10. Pierna izquierda estirada flexionando el pie de arriba hacia abajo.

Posterior a esto, se ubicó el aula en círculo saliendo del esquema al que se encuentran acostumbrados de silla y mesa, a un espacio de colchonetas y el contacto con otros elementos y posiciones corporales. Por lo que también el ambiente se ambientó con aromas y música referente al yoga y de momentos tranquilizadores y de introspección.

Es por esto, que nos ubicamos en posición flor de loto, con los ojos cerrados realizando en primera medida un reconocimiento corporal minucioso de los participantes, desde los pies hasta la cabeza, dando indicaciones tales como:

- Mover los pies en forma circular.
- Mover la rodilla de arriba hacia abajo.
- Mover la cadera de un lado a otro.
- Subir y bajar los hombros.
- Estirar los brazos, mover las manos.
- Rotar suavemente los hombros.
- Decir no con la cabeza, igualmente que decir sí.
- Abrir y cerrar los ojos.

Entre otras indicaciones que se iban dando con un momento prudencial, con modelamiento de la docente en formación en primer momento para luego ser ejecutados por los participantes. En algunos de los casos no solo la mediación debía ser verbal o de imitación, sino que debía ir a realizar un apoyo físico en los participantes, ya que algunas partes de su cuerpo no eran

identificadas, al igual que la lateralidad, que creo, es uno de los ejes temáticos en los que podemos realizar en sesiones próximas.

El *Participante 3* es uno de los participantes que más se destaca por su participación en el aula desde las artes visuales, y sacarlo de esto hizo que al comienzo no quisiera realizar con la mejor actitud el espacio, pero después de indicarle varias veces que cerrar los ojos sin dormirse (porque llegaba a hacerlo) y realizar los movimientos era importante, este lo hizo y terminó siendo de los que más disfrutó el momento.

*Participante 1 y 3* recibiendo estímulos variados en actividad de yoga.



En esta foto vemos a *Participante 1* en su introspección personal y en el fondo se ve a Sebastián muy concentrado, en este momento fue donde su meditación tuvo éxito.

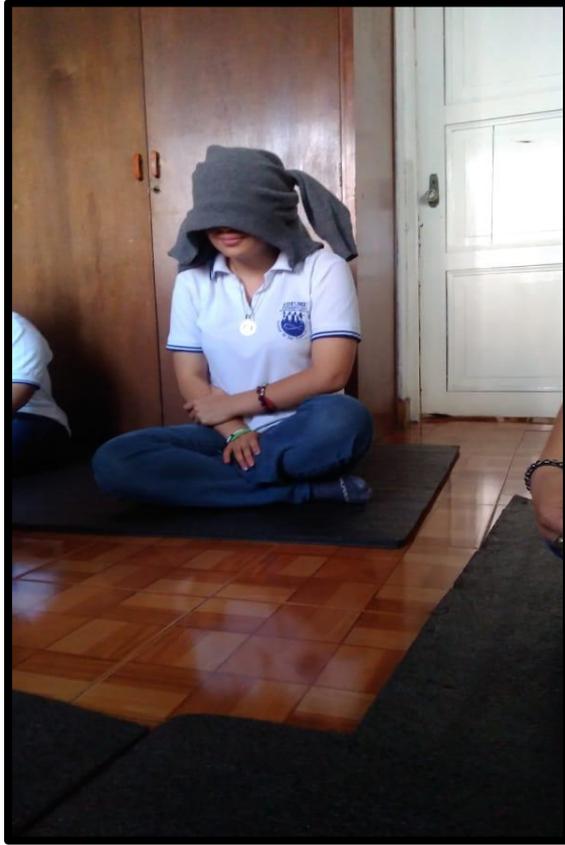
*Participante 2, 4 y 6* recibiendo estímulos variados en actividad de yoga.



El *Participante 4* fue de los que más se conectó en este espacio, ya que comprendió a lo que se enfoca el momento, en ellos mismos, en el yo de cada uno, de conocerse y reconocerse para así identificar sus gustos para posteriormente expresarlos.

Por otro lado, El *Participante 2* es un participante la cual es un poco tímida frente a la clase y le da pena realizar cierto tipo de acciones, como bailar, reírse abiertamente o interactuar con su par, por lo que el hecho de centrarse en sí misma, cerrar los ojos fue un proceso, al comienzo permití que los dejara abiertos, pero después empecé a pedirle que los cerrara, lo hacía por lapsos cortos de tiempo y luego los volvía a abrir, una de las soluciones que di fue ponerle algo de tela en su rostro, prenda que le permitió realizar las acciones con gran naturalidad, sin pensar en que el otro la miraba y esto afectara sus acciones, a continuación una foto del *Participante 2* con esta nueva alternativa:

*Participando 2 usando otro tipo de estrategia como un trapo en el rostro y así poder tener una atención selectiva en la actividad.*



Para finalizar la intervención, luego de realizar el reconocimiento de partes diversas del cuerpo y de imitar posiciones básicas del yoga, llegó el momento de expresar visualmente quiénes eran, en una guía la cual adapté según sus habilidades, donde podían ubicarse a ellos mismos, su nombre, sus gustos en comida, animales, hacer en su vida diaria, su huella dactilar, entre otros. Una de las interpretaciones que realicé fue que quienes estuvieron más entregados en el yoga fueron quienes más rápido pudieron identificar sus gustos y los pudieron representar más fácilmente. Estos que lograron realizar esta guía también realizaron con pintura la huella de su mano en una hoja, reflejándose allí desde otra perspectiva y algo que es único en cada uno, sus manos.

### **Opiniones y argumentos que fundamenten el problema o la pregunta (desde dos autores).**

¿De qué manera estamos ubicando a nuestros pupilos dentro del aula? Es una pregunta realmente importante ya que esta acción hace que participen o no, que comprendan de cierta forma la actividad o que la vean desde otra perspectiva, y por qué, porque quizá con experiencias previas estos sitios o posiciones les traen recuerdos contrarios a lo que el docente se plantea. Por lo cual el docente debe tener en cuenta:

**A.** Comprender al nivel y de esta forma ubicarlos, ya sea en círculo, de pie, en fila, etc.

**B.** Si de cierta forma (posiciones, ubicaciones, etc.), el participante no se relaciona con la actividad, buscar alternativas.

Por lo que “¿se puede decir que cada una (ambiente y espacio físico) se convierten en elementos fundamentales del quehacer educativo; además, permite orientar al maestro en cuanto al proceso de ubicación de objetos en relación a los diferentes actores y la comprensión de las dinámicas a nivel cognitivo y socioemocional que se pueden presentar en el desarrollo de las actividades.” (Jaramillo, S.f.). En donde este a partir de su experiencia tanto con el nivel como con otros espacios, debe identificar la manera adecuada de estar en el aula y de dar sus clases, romper esquemas y crear espacios nuevos dentro del aula.

La posición de los participantes se puede transformar ya sea grupal o individual, sin molestar al otro, además de ver las posibilidades de los participantes, si necesitan estar sentados o de pie, pero siempre haciendo que estas aporten a su interacción con el nivel.

*Participante 1, 3, 4 y 7 realizando un dibujo donde se representa a él mismo por medio de características propias.*



*Participante 4 realizando un dibujo donde se representa a él mismo por medio de características propias.*



Las anteriores fotos reflejan las diversas formas de ubicarse dentro del aula, y sus beneficios en los procesos y entregas de los participantes.

Por último, quiero referenciar un poco sobre por qué de esta temática, del reconocimiento de 'Yo'. "Una de las características principales del autoconcepto es el conocimiento del ser —sí mismo— que es la única cualidad del ser humano, que lo distingue de los animales más que del propio lenguaje. Es por esto que ningún sistema educativo puede ignorar la importancia de fomentar el conocimiento de uno mismo en el aula. Al mismo tiempo que tienen que dar libertad para encontrar su propia identidad en el nivel-clase." (Sánchez, 2015). Y es más que claro, para poder aprender, comprender al otro, a su entorno, todo ser humano debe reconocerse así mismo, sus gustos, necesidades, expectativas, etc., con el objetivo de crear mayores espacios, ampliar su campo de acción, ayudar al otro en su búsqueda de momentos, entre otras acciones cognitivas necesarias para la interacción social del ser humano.

### **Referencias bibliográficas**

Jaramillo, L. (S.f.). *PLANTA FÍSICA A NIVEL INTERNO Y EXTERNO, Disposición del ambiente en el aula*. Colombia: Universidad del Norte. Obtenido de <http://ylang-ylang.uninorte.edu.co:8080/drupal%20/files/DisposicionAmbienteAula.pdf>

Sánchez, J. (2015). *Desarrollo del Autoconcepto en el niño de Educación Primaria a través de un Plan de Acción Tutorial*. Soria: Universidad de Valladolid. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/15438/TFG-O%20668.pdf;jsessionid=EE7E913844BAB7FC4AA4D09068CB3089?sequence=1>

## Apéndice 2

### *Formato y ejemplificación de Planeación*

**Universidad de Antioquia**

**Facultad de Educación**

**Licenciatura en Educación Especial**

**Fecha:** 27 de septiembre de 2019.

**Nivel:** Nivel cuatro, destrezas del pensamiento.

**Docente a cargo:** Érika Vanessa Pineda Quitián.

**Tema:** Reconocimiento del yo.

**Objetivo general a nivel pedagógico:** Fortalecer el reconocimiento del Yo a partir de actividades pedagógicas enfocadas en los Lenguajes Artísticos.

Momento	Descripción	Materiales
<b>Saludo</b>	La sesión iniciará organizando el nivel en círculo para fortalecer la relación con el otro y la atención frente a las actividades que se mostrarán en el medio o para la ejecución de actividades de estimulación corporales grupales.  Posterior se iniciará con el saludo, el cual se basa en movimientos corporales que han sido propuestos por los participantes en las sesiones pasadas; teniendo en cuenta el grado de complejidad	

que se ha ido propiciando, se pedirá a los participantes que realicen el saludo con apoyo de la docente en formación y luego con el apoyo de sus compañeros en el nivel, para esto se reconocerán a aquellos participantes que muestren habilidades de liderazgo, permitiendo así que se identifique que cada participante posee habilidades que aportan al trabajo en equipo.

A continuación, se recordará la temática que se desarrolló la sesión pasada, con una sesión muy corta de yoga, cerrando los ojos y recordando qué movimientos y preguntas se iban resolviendo.

Luego, se comenzará con una dinámica grupal llamada 'Yo tengo un tick', con el objetivo de realizar un rapport con el nivel, ya que este tipo de actividades motivan y llaman a los participantes a realizar cierto tipo de actividades, la cual consiste en repetición de una canción que hace que los sujetos vayan moviendo su cuerpo a medida de la indicación, la canción va de la siguiente manera:

- *Docente:* Yo tengo un tick.
- *Participantes:* Yo tengo un tick.
- *Docente:* Tick, tick.
- *Participantes:* Tick, tick.
- *Docente:* He llamado al doctor.
- *Participantes:* He llamado al doctor.
- *Docente:* Me ha dicho que mueva la mano derecha (movimiento de la mano derecha).
- *Participantes:* Me ha dicho que mueva la mano derecha (movimiento de la mano derecha).

	<p>Y así sucesivamente con la otra mano, los pies, los hombros, la cadera, la rodilla, la cabeza y todo el cuerpo, reconociendo desde otras formas el cuerpo de cada uno de los participantes.</p>	
	<p>El tema principal de esta sesión es el reconocimiento del ‘Yo’, por lo que a partir de los diferentes Lenguajes Artísticos se explorará el cuerpo. Se comenzará con la terminación de la guía de la semana pasada donde se iban ubicando sus gustos a partir de dibujos, a los participantes que ya terminaron esta guía, se les llevará una con una mayor complejidad.</p> <p>Posterior a esto, se hará una exposición de sus creaciones a sus pares, reconociendo que no solo cada uno tiene unos gustos en particular, sino que todos tienen diversas formas de ser en el mundo, de expresarse y de interpretarlo.</p> <p>Luego, se realizarán instrumentos musicales con materiales reciclables, ya sean maracas, guitarras, o tambores, esto dependerá de gustos y disposición de materiales en el aula. Algunos de los ejemplos de instrumentos son:</p> <p><i>Instrumento realizado con materiales realizados, guitarra 1.</i></p>	<p>Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Maracas: botellas, cuentas, cinta, bisturí, pinturas.</li> <li>-Guitarra: caja o botella reciclable, bisturí, cuerdas, chinchas, pinturas, cinta.</li> <li>-Tambores: tarro de metal reciclable, globos de diversos colores, cinta, pinturas, cuerda.</li> </ul>



*Instrumento realizado con materiales reciclados, tambores.*



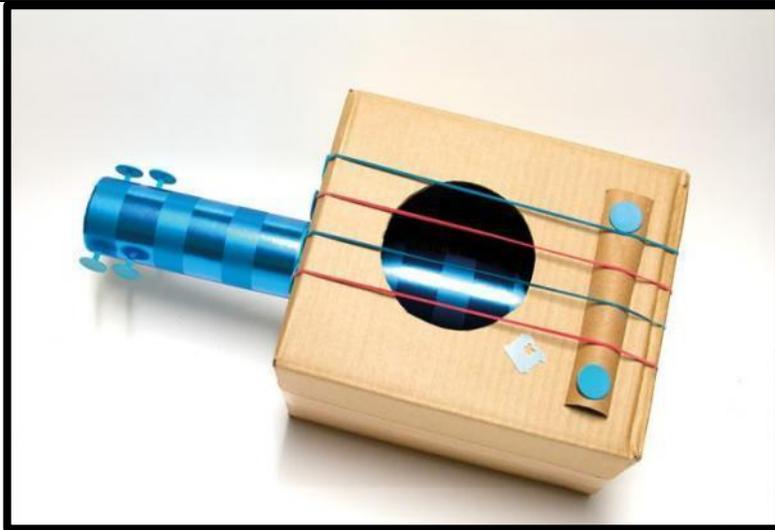
*Instrumento realizado con materiales reciclados, maracas 1.*



*Instrumento realizado con materiales reciclados, maracas 2.*



*Instrumento realizado con materiales reciclados, guitarra 2.*



*Instrumento realizado con materiales reciclados, maracas 3.*



	<p>Luego de crear estos instrumentos se pondrán en uso, primero cada uno hará sonar su instrumento desde ritmos propios, para luego por medio de canciones clásicas socialmente se formará una orquesta y se cantarán, también los participantes podrán proponer canciones que les gusten para realizar la orquesta.</p> <p>Por qué de este momento, se hará con el fin de expresar quiénes son cada uno de los participantes, y empezar a pensar en el otro como ser social activo en su cotidianidad, el momento de unir todos los instrumentos y forman una orquesta es importante para empezar en la próxima sesión actividades grupales.</p>	
<p><b>Socialización y despedida</b></p>	<p>Para finalizar se realizará una técnica llamada Mayumana, la cual consiste en que a partir de movimientos rítmicos y coordinados desde las manos y extremidades realizar una canción que se guiará con palabras claves, al comienzo se realizarán movimientos básicos como mover las manos al tiempo, dar palmadas, entre otros, retomando un poco el momento de saludo.</p> <p>Cuando los participantes cuenten con una coordinación específica se pasará a realizar un ritmo llamado ‘Pum, pum, sacapuntas’, que se consolida en el siguiente vídeo;  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=iUHmUanrOHM">https://www.youtube.com/watch?v=iUHmUanrOHM</a></p> <p>Además, se hará un recuerdo de qué se hizo en el día y de cómo esto es valioso para su vida.</p>	

### Apéndice 3

#### Formato de valoración (Adultos)

## PROYECTO ACONIR

### Valoración del estudiante adulto

DATOS GENERALES	
Nombre:	
Fecha y lugar de nacimiento:	Edad:
Nivel actual:	
Modalidad:	
Diagnóstico:	

Fecha de valoración:
Realizado por:

**Nota:** Identifique el tipo de apoyo que la persona evaluada tiene en cada una de sus dimensiones; en donde es necesario marcar un tipo de apoyo en cada ítem de estas. En donde **M:** Modelamiento. **E:** Ejemplificación. **ID:** Instrucción Directa. **IG:** Instrucción General.

COGNITIVO	M	E	ID	IG
Muestra interés por las actividades pedagógicas propuestas.				
Tiene iniciativa para tomar decisiones sencillas.				
Mantiene la atención selectiva en el desarrollo de una actividad.				
Discrimina la información relevante para ejecutar una actividad determinada.				
Reconoce los tiempos de cada actividad.				
Relaciona experiencias previas con su entorno.				
Es propositivo en la resolución de problemas.				

Mantiene y utiliza aprendizajes previos.				
--	--	--	--	--

<b>DIMENSION COMUNICATIVA</b>	<b>M</b>	<b>E</b>	<b>ID</b>	<b>IG</b>
Expresa sus necesidades y gustos (Verbal y no verbal).				
Muestra interés para comunicarse con sus pares o el mediador de manera verbal o no verbal.				
Utiliza la expresión facial, los gestos y la postura corporal con una intención comunicativa clara.				
Presenta capacidad de escucha.				
Responde preguntas de tipo deductivo.				
Realiza preguntas de tipo deductivo.				
Realiza interacciones comunicativas modulando el volumen de la voz.				
Mantiene una conversación sencilla con su interlocutor ajustado a su edad.				
Respeto turnos conversacionales.				
Comprende la intención comunicativa del interlocutor.				
Aumenta el léxico a partir de las actividades propuestas.				
Expresa experiencias de su vida cotidiana de manera verbal y no verbal.				
Argumenta su punto de vista objetivamente.				
Utiliza Sistemas de Comunicación Aumentativas y Alternativas (SCAA) para comunicarse.				

<b>DIMENSION MOTORA</b>	<b>M</b>	<b>E</b>	<b>ID</b>	<b>IG</b>
Establece relación de su cuerpo con el otro.				
Se moviliza por el espacio de manera asertiva de acuerdo a sus habilidades corporales.				
Realiza segmentación corporal.				

La actividad corporal muestra cualidades como relación con el espacio y su límite con el otro.				
Crea alternativas para dar resolución de problemas motrices.				

<b>HABILIDADES SOCIALES</b>		<b>M</b>	<b>E</b>	<b>ID</b>	<b>IG</b>
	Reconoce y respeta la autoridad.				
	Regula su comportamiento frente a situaciones que le molestan.				
	Reconoce y asume las reglas establecidas según el contexto.				
	Establece de manera adecuada las distancias y límites en las relaciones interpersonales.				
	Tolera la exigencia del mediador.				
	Muestra liderazgo en su nivel.				
<b>Interpersonal</b>	Mantiene un núcleo activo de amigos.				
	Colabora con otros en la solución de problemas que se presentan en la vida cotidiana.				
	Es propositivo en los diferentes espacios sociales.				
	Identifica y utiliza las normas de cortesía básica (saluda, se despide, da las gracias, pide el favor, se presenta, presenta a los demás y respeta turnos conversacionales).				
	Cuida sus objetos personales.				
	Muestra disposición por participar en las actividades propuestas.				
	Manifiesta actitudes de autocuidado.				

<b>HABILIDADES PARA EL TRABAJO</b>		<b>M</b>	<b>E</b>	<b>ID</b>	<b>IG</b>
Reconoce y asume rutinas establecidas.					

Sigue una instrucción y cumple con la función asignada.				
Es organizado con su espacio de trabajo.				
Utiliza de manera adecuada el material de trabajo.				
Culmina actividades propuestas con calidad.				
Es puntual.				
Asume con responsabilidad las tareas asignadas.				
Autoevalúa la calidad de su trabajo.				
Reconoce y asume el tiempo y espacio establecidos para el desarrollo de una actividad productiva.				
Establece relación de su cuerpo con el otro.				

<b>LENGUAJES ARTÍSTICOS</b>		<b>M</b>	<b>E</b>	<b>ID</b>	<b>IG</b>
<b>Lenguaje Musical</b>	Muestra interés por las actividades musicales.				
	Manifiesta interés por manipular los instrumentos musicales.				
	Identifica los instrumentos musicales por su nombre.				
	Discrimina sonidos de instrumentos musicales.				
<b>Lenguaje corporal</b>	Manifiesta interés por participar en actividades corporales.				
	Muestra interés por actividades de baile.				
	Explora diferentes posibilidades corporales a través de su cuerpo.				
	Reconoce las expresiones corporales de sus pares y mediadores.				
	Muestra iniciativa por realizar interacciones corporales con el otro.				
	Crea con su propio cuerpo diferentes posibilidades simbólicas.				
	Muestra interés por las actividades literarias.				

<b>Lenguaje literario</b>	Comprende el texto literario (oral, escrito, pictográfico, corporal).				
	Recrea historias a partir de un tema determinado (simbólico).				
<b>Artes visuales</b>	Muestra interés por el lenguajes audiovisual (fotografía, video).				
	Expresa sus ideas a través de las artes visuales.				
	Busca alternativas para transformar los objetos.				
	Representa la realidad a través de las artes visuales.				

<b>OBSERVACIONES</b>

<b>PROPUESTA PEDAGÓGICA</b>