

Desarrollo de la creatividad por medio de experiencias artísticas en dibujo y pintura para estudiantes con Discapacidad Cognitiva

**DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD POR MEDIO DE EXPERIENCIAS
ARTISTICAS EN DIBUJO Y PINTURA PARA ESTUDIANTES CON
DISCAPACIDAD COGNITIVA**



JULIÁN DAVID MATALLANA PERDOMO

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN
ARTISTICA
BOGOTÁ, 2014**

Desarrollo de la creatividad por medio de experiencias artísticas en dibujo y pintura para estudiantes con Discapacidad Cognitiva

**DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD POR MEDIO DE EXPERIENCIAS
ARTISTICAS EN DIBUJO Y PINTURA PARA ESTUDIANTES CON
DISCAPACIDAD COGNITIVA**

JULIÁN DAVID MATALLANA PERDOMO

**Monografía para optar al título de Licenciatura en Educación Básica con énfasis en
Educación Artística**

Tutora

ANDREA KARINA GARCIA

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN
ARTÍSTICA
BOGOTÁ, 2014**

Desarrollo de la creatividad por medio de experiencias artísticas en dibujo y pintura para estudiantes con Discapacidad Cognitiva

NOTA DE ACEPTACIÓN

FIRMA DEL PRESIDENTE DEL JURADO

JURADO

JURADO

Bogotá, Mayo de 2014

Desarrollo de la creatividad por medio de experiencias artísticas en dibujo y pintura para estudiantes con Discapacidad Cognitiva

AGRADECIMIENTOS

Agradezco en primer lugar al dador de sueños, a aquel que un día me dio la oportunidad de vivir y quien ha diseñado un propósito para mi vida, a mi papá Dios que pone de lleno su gracia siempre, para que siga subiendo los escalones de la vida que me ofreció a vivir.

Posteriormente a mi familia que sigue siendo el apoyo que necesito y por el inmenso amor que me dan en todo tipo de situación.

Gracias también al cuerpo directivo y de docentes de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, por darme herramientas, consejos y apoyo para abrirme pasó en mi ámbito profesional.

Julián David Matallana Perdomo

Desarrollo de la creatividad por medio de experiencias artísticas en dibujo y pintura para estudiantes con Discapacidad Cognitiva

DEDICATORIA

A todos los niños, jóvenes, adultos

Que poseen algún tipo de discapacidad,

Pues han de considerarse valiosos

Porque su manera de ver, sentir y

Experimentar la vida los hace únicos.

A mis papás, por su esfuerzo y deseo profundo de verme crecer.

Julián David Matallana Perdomo

Desarrollo de la creatividad por medio de experiencias artísticas en dibujo y pintura para estudiantes con Discapacidad Cognitiva

R.A.E.

RESUMEN ANALÍTICO EDUCATIVO	
TÍTULO	AUTOR
Desarrollo de la Creatividad por medio de Experiencias Artísticas en Dibujo y Pintura para estudiantes con Discapacidad Cognitiva.	Julián David Matallana Perdomo
EDICIÓN	FECHA
Corporación Universitaria Minuto de Dios UNIMINUTO	Mayo de 2014
PALABRAS CLAVES	
Creatividad, Discapacidad Cognitiva, Experiencia Artística, Artes Plásticas, Desarrollo.	
DESCRIPCIÓN	
Monografía para optar por al título de Licenciado en Educación Básica con énfasis en Educación Artística.	
CONTENIDO	
La presente monografía estructura un proceso de investigación por medio del cual se evidencia la propuesta de principal ayudar a desarrollar la creatividad en estudiantes con Discapacidad Cognitiva por medio de la creación de experiencias artísticas en dibujo y pintura.	
METODOLOGÍA	
La investigación cualitativa permitió tener un acercamiento más apropiado para realizar la propuesta de intervención que se plantea frente a los estudiantes con discapacidad cognitiva de una mejor manera ajustándose a sus necesidades de aprendizaje.	
CONCLUSIONES	
Las sesiones permitieron desarrollar actitudes creativas en donde cada participante se dio la oportunidad de explorar nuevas técnicas y diferentes formas de expresarse. Tanto el dibujo y la pintura como la plastilina son herramientas que ayudan mucho a estudiantes con D.C. a desarrollar procesos creativos.	

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN.....	10
1 CONTEXTUALIZACIÓN.....	11
1.1 MACRO CONTEXTO	11
1.1.1 Reseña Histórica localidad de Engativá.....	12
1.1.2 Ubicación Geográfica localidad de Engativá.....	13
1.1.3 Reseña Centro de Desarrollo Comunitario C.D.C.	14
1.1.4 Centros de Desarrollo comunitarios C.D.C.....	15
1.1.4.1 Misión.....	15
1.1.4.2 Visión.....	16
1.1.5 Ubicación Geográfica Centros de desarrollo comunitario C.D.C Santa Helenita	16
1.1.6 Población.....	17
2 PROBLEMÁTICA.....	19
2.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	19
2.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	21
2.3 JUSTIFICACIÓN.....	21
2.4 OBJETIVOS.....	23
2.4.1 Objetivo General	23
2.4.2 Objetivos Específicos.....	23
3 MARCO REFERENCIAL	24
3.1 ANTECEDENTES.....	24
3.2 MARCO TEÓRICO	27
3.2.1 Creatividad	28
3.2.1.1 El uso de la imaginación.....	29
3.2.1.2 Perseguir fines.....	29
3.2.1.3 Ser original.....	29
3.2.1.4 Aporta un valor	30
3.2.2 Discapacidad Cognitiva.....	30
3.2.2.1 Caracterización de la Discapacidad Cognitiva	32
3.2.2.2 Síndrome de Down	33
3.2.2.3 Autismo.....	34
3.2.2.4 Imaginarios Discapacidad Cognitiva	36
3.2.2.4.1 Incapaces de aprender	37

Desarrollo de la creatividad por medio de experiencias artísticas en dibujo y pintura para estudiantes con Discapacidad Cognitiva

3.2.2.4.2 Eternos niños	37
3.2.2.4.3 Libidinosos	38
3.2.3 Experiencia Artística	39
3.2.4 Artes Plásticas	40
3.2.4.1 Dibujo	43
3.3 MARCO LEGAL	44
4 METODOLOGIA	48
4.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	48
4.2 METODO DE LA INVESTIGACIÓN.....	49
4.3 FASES DE LA INVESTIGACIÓN.....	50
4.3.1 Primer ciclo	50
4.3.2 Segundo ciclo	51
4.3.3 Tercer ciclo.....	51
4.3.4 Cuarto ciclo	52
4.4 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	52
4.5 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	53
4.5.1 Guía de observación	54
4.5.2 La entrevista	55
4.5.3 Materiales Audiovisuales	56
5 PROPUESTA.....	57
5.1 METODOLOGIA	57
5.2 IMPLEMETACIÓN	66
5.3 REGISTRO FOTOGRÁFICO	74
5.4 ENTREVISTAS	92
5.5 ANÁLISIS DE RESULTADOS	94
5.6 INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	99
6 CONCLUSIONES.....	102
7 PROSPECTIVA	103
8 REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	104
9 ANEXOS	107

Desarrollo de la creatividad por medio de experiencias artísticas en dibujo y pintura para estudiantes con Discapacidad Cognitiva

INDICE DE TABLAS

	Pág.
TABLA 1. FICHA TÉCNICA C.D.C. SANTA HELENITA	17
TABLA 2. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	27
TABLA 3. INVENTARIO DEL ESPECTRO AUTISTA (I.D.E.A.)	36
TABLA 4. PARTICIPANTES DE LA INVESTIGACIÓN	53
TABLA 5. FORMATO GUÍA DE OBSERVACIÓN	54
TABLA 6. FORMATO DE ENTREVISTA	55
TABLA 7. SESIÓN 1	58
TABLA 8. SESIÓN 2	59
TABLA 9. SESIÓN 3	60
TABLA 10. SESIÓN 4	61
TABLA 11. SESIÓN 5	62
TABLA 12. SESIÓN 6	63
TABLA 13. SESIÓN 7	64
TABLA 14. SESIÓN 8	65
TABLA 15. GUÍA OBSERVACIÓN 1	66
TABLA 16. GUÍA OBSERVACIÓN 2	67
TABLA 17. GUÍA OBSERVACIÓN 3	68
TABLA 18. GUÍA OBSERVACIÓN 4	69
TABLA 19. GUÍA OBSERVACIÓN 5	70
TABLA 20. GUÍA OBSERVACIÓN	71
TABLA 21. GUÍA OBSERVACIÓN 7	72
TABLA 22. GUÍA OBSERVACIÓN 8	73
TABLA 23. ENTREVISTAS A LOS PARTICIPANTES	94

LISTA DE ILUSTRACIONES

	Pág.
ILUSTRACIÓN 1. MAPA UBICACIÓN GEOGRÁFICA LOCALIDAD ENGATIVÁ	14
ILUSTRACIÓN 2. CENTRO DE DESARROLLO COMUNITARIO SANTA HELENITA.....	16
ILUSTRACIÓN 3. EVOLUCIÓN HACIA LA REPRESENTACIÓN DEL NIÑO A TRAVÉS DEL DIBUJO, SEGÚN LOWENFELD.....	42
ILUSTRACIÓN 4. PRINCIPALES ACCIONES PARA LLEVAR A CABO LA INVESTIGACIÓN – ACCIÓN	52
ILUSTRACIÓN 5	74
ILUSTRACIÓN 6. CRISTIAN PEÑA 14 AÑOS.	75
ILUSTRACIÓN 7. ANDRÉS GARNICA 28 AÑOS.	75
ILUSTRACIÓN 8. ANA MIREYA 35 AÑOS.	75
ILUSTRACIÓN 9. CRISTIAN CUELLAR 16 AÑOS.	76
ILUSTRACIÓN 10. FRANK LÓPEZ 15 AÑOS.....	76
ILUSTRACIÓN 11. CRISTIAN CUELLAR 16 AÑOS.	77
ILUSTRACIÓN 12. LEYDI GAITÁN 29 AÑOS.	77
ILUSTRACIÓN 13. CRISTIAN PEÑA 14 AÑOS.	77
ILUSTRACIÓN 14. ANDRÉS GARNICA 28 AÑOS.	78
ILUSTRACIÓN 15. RONALD ÁLVAREZ 28 AÑOS.	78
ILUSTRACIÓN 16. CRISTIAN CUELLAR 16 AÑOS.	78
ILUSTRACIÓN 17. ANDRÉS TOVAR 25 AÑOS.....	79
ILUSTRACIÓN 18.....	79
ILUSTRACIÓN 19. JOHN CABALLERO 35 AÑOS.	80
ILUSTRACIÓN 20. ANA MIREYA 35 AÑOS.	80
ILUSTRACIÓN 21. LAURA CASTRO 12 AÑOS.....	80
ILUSTRACIÓN 22. ANDRÉS GARNICA 28 AÑOS.	81
ILUSTRACIÓN 23. JOHN CABALLERO 35 AÑOS.	81
ILUSTRACIÓN 24. FRANK LÓPEZ 15 AÑOS.....	82
ILUSTRACIÓN 25. CRISTIAN CUELLAR 16 AÑOS.	82
ILUSTRACIÓN 26.....	83
ILUSTRACIÓN 27.....	83
ILUSTRACIÓN 28.....	83
ILUSTRACIÓN 29. ANDRÉS GARNICA 28 AÑOS.	84
ILUSTRACIÓN 30. CRISTIAN PEÑA 14 AÑOS.	84
ILUSTRACIÓN 31. ANA MIREYA 35 AÑOS.....	84
ILUSTRACIÓN 32. ANDRÉS TOVAR 25 AÑOS.....	85

Desarrollo de la creatividad por medio de experiencias artísticas en dibujo y pintura para estudiantes con Discapacidad Cognitiva

ILUSTRACIÓN 33. LAURA CASTRO 12 AÑOS.....	85
ILUSTRACIÓN 34. ANDRÉS GARNICA 28 AÑOS.....	85
ILUSTRACIÓN 35. ILUSTRACIÓN 36.....	86
ILUSTRACIÓN 37. ANDRÉS TOVAR 25 AÑOS.....	86
ILUSTRACIÓN 38. ILUSTRACIÓN 39.....	87
ILUSTRACIÓN 40. CRISTIAN PEÑA 14 AÑOS. ILUSTRACIÓN 41. LEYDI GAITÁN 29 AÑOS.	87
ILUSTRACIÓN 42. ANDRÉS TOVAR 25 AÑOS.....	88
ILUSTRACIÓN 43. LAURA CASTRO 12 AÑOS.....	88
ILUSTRACIÓN 44. ILUSTRACIÓN 45.....	89
ILUSTRACIÓN 46 ANDRÉS TOVAR 25 AÑOS. ILUSTRACIÓN 47. ANDRÉS GARNICA 28 AÑOS.	89
ILUSTRACIÓN 48. ANA MIREYA 35 AÑOS. ILUSTRACIÓN 49. FRANK LÓPEZ 15 AÑOS.	90
ILUSTRACIÓN 50.....	90
ILUSTRACIÓN 51. ANDRÉS TOVAR Y CRISTIAN PEÑA.....	91
ILUSTRACIÓN 52.LAURA CASTRO 12 AÑOS.....	91
ILUSTRACIÓN 53. COMPARACIÓN SESIÓN TRAS SESIÓN PARTICIPANTES DE 12 A 25 AÑOS.	95
ILUSTRACIÓN 54. COMPARACIÓN SESIÓN TRAS SESIÓN PARTICIPANTES DE 26 A 35 AÑOS.	96
ILUSTRACIÓN 55. GRAFICA PREGUNTA N°1, ENTREVISTA	97
ILUSTRACIÓN 56. GRAFICA PREGUNTA N°2, ENTREVISTA	97
ILUSTRACIÓN 57. GRAFICA PREGUNTA N°3, ENTREVISTA	98
ILUSTRACIÓN 58. GRAFICA PREGUNTA N°4, ENTREVISTA	98
ILUSTRACIÓN 59. GRAFICA PREGUNTA N°5, ENTREVISTA	99
ILUSTRACIÓN 60. GRAFICA PORCENTAJE DE ACEPTACIÓN DE LOS PARTICIPANTES FRENTE A CADA SESIÓN	100

INTRODUCCIÓN

Este proyecto de investigación pretende dar a conocer que la Educación Artística, aplicada y guiada bajo algunas orientaciones pedagógicas y otras teóricas entorno a desarrollar la creatividad en estudiantes con discapacidad cognitiva, beneficie al desarrollo integral en donde las experiencias obtenidas con los participantes del Centro de Desarrollo Comunitario C.D.C. Santa Helenita, permitirá conocer un nuevo panorama entorno a la educación artística como medio de proyección social.

El motivo principal para la realización de esta investigación es generar a partir de ocho experiencias artísticas basadas en el dibujo y la pintura, el desarrollo de la creatividad de los participantes con discapacidad cognitiva. Esta investigación fue realizada con habitantes de la localidad de Engativá, que se caracterizaron por pertenecer al C.D.C. Santa Helenita.

La presente investigación abarca aspectos, tales como: las artes plásticas, desarrollo integral, discapacidad, creatividad, experiencia artística; aplicados a la población elegida para su desarrollo.

En la primera fase se presentan la contextualización, donde se encuentran detalles de la población estudio, como el medio en el cual están inmersos socialmente, educativamente entre otros aspectos. Como segundo momento se encuentra la formulación del problema en donde se planearon los objetivos, justificación de la importancia del proyecto.

Una tercera fase se desarrolla a partir de teorías o investigaciones relacionadas con el tema central de estudio, así como la legislación sobre la importancia de la educación para personas con Discapacidad. En cuarto lugar los instrumentos y la metodología utilizada en la investigación que determinaran la forma de realizar la investigación aplicada. Como parte final se presenta la propuesta para afrontar el planteamiento del problema en donde se implementaran y analizaran, los resultados obtenidos en las ocho sesiones, mediante gráficos y sus correspondientes investigaciones.

1 CONTEXTUALIZACIÓN

Cuando se habla de contextualizar, se hace referencia a conocer e interpretar la realidad del entorno en el cual se está inmerso como también la influencia que tiene en los individuos para conocer de una mejor sus características particulares, lo que a su vez, da oportunidad a la creación de estrategias que son puestas en acción, dando así respuesta a las necesidades específicas de la población estudio.

Es por eso que la contextualización tiene relación directa con el momento del VER en el Enfoque Praxeológico a partir de que el investigador asume una actitud de donde busca, analiza y sintetiza gran variedad de información que le sea de beneficio dentro del contexto a investigar. Según (Juliao Vargas, 2011) esto permite que pueda llegar a comprender su problemática y de cierto modo sensibilizarse frente a ella.

De manera que en este primer capítulo de la investigación lo que se plantea es tener un acercamiento más detallado frente al medio al cual pertenecen los participantes del proyecto, partiendo de lo global a lo específico. Primeramente se hablara de una descripción histórica, seguida de la ubicación geográfica y en tercera instancia de características específicas acerca del lugar y la población estudio.

1.1 MACRO CONTEXTO

Bogotá, ciudad capital de Colombia, cuenta actualmente con veinte localidades respondiendo a más de mil doscientos barrios que hay en la ciudad, esto para responder a la necesidades particulares de cada zona de la ciudad. Cada localidad cuenta con una alcaldía local, donde su servicio es atender al ciudadano para cualquier inquietud frente a la Administración Distrital (Bogotácomovamos, 1998). Con el fin de conocer mejor la localidad Decima de Engativá, en la cual es donde se desarrolla el presente proyecto, se debe considerar:

1.1.1 Reseña Histórica localidad de Engativá

Tras las investigaciones realizadas por la Secretaria Distrital de Planeación de Bogotá (SDP, 2009) los actuales terrenos de Engativá y de la sabana de Bogotá estaban habitados por las culturas Chibcha o Muisca. El significado del nombre Engativá responde a la denominación “Engue – tiva” donde esta cultura hacía alusión a su entorno físico, a la belleza y la fertilidad de sus tierras.

Se hace referencia a que en 1537, probablemente el 22 de mayo fue fundada como cabecera municipal. Inicialmente la economía del municipio giro en torno a la producción agropecuaria, sin embargo actualmente solo quedan pequeños cultivos en la parte rural ubicados en el antiguo Engativá. Posteriormente en 1571 esta época se caracterizó por un gobierno español sobre el poblado de indios que eran de su propiedad.

A partir de 1638 en Engativá se construyó una parroquia como Iglesia Parroquial erigida por el Papa Clemente XII, luego en 1737 se consideró como lugar de peregrinación. Con los años la iglesia fue decayendo por el tiempo y movimientos telúricos, fue entonces que en 1960 fue reconstruida y abierta al público.

Debido al triunfo de la independencia se abolió los resguardos indígenas 1821; la tierra se repartió de manera individual y se eliminó la tierra colectiva. Los indígenas terminaron desterrados o mejor dicho en la miseria debido a que en 1856 y 1858 el resguardo de Engativá, al igual que los de Bosa, Soacha, Fontibón, Cota y Zaparon fueran distribuidos.

Hacia mediados de 1940 Engativá se caracterizaba por la tradición de celebrar festividades religiosas como la de la fiesta de reyes, La de los Dolores, La del Carmen y la del Perpetuo Socorro. Una característica en particular de estas celebraciones era que se quemaba pólvora en abundancia.

Antes de la unión a Bogotá en 1954, el municipio de Engativá se encontraba dividido en 11 veredas: Bolivia, Boyacá, Cama Vieja, Cune, el centro, Gaitán – Paris, La Florida, las

Granjas, Pueblo Viejo, Puerta Grande y San Joaquín. Algunas de estas veredas terminaron en conocidos barrios de la localidad Decima.

El 17 de diciembre de 1954 mediante el Decreto Legislativo No. 3640 además de Engativá se anexaron al naciente Distrito de Bogotá los municipios de Bosa, Fontibón, Suba, Usme y Usaquén. El proceso de la localidad continuó en 1972, cuando por disposición del concejo de la ciudad, mediante el acuerdo 26 se organizaron 16 alcaldías menores, entre ellas la alcaldía menor de Engativá; organización que sería ratificada en 1977 mediante el acuerdo No. 8.

Continuamente, la constitución de 1991 le da a Bogotá el carácter de distrito capital; en 1992 la ley 1ª reglamento las funciones de las juntas administradoras locales, de los acuerdos 2 y 6 de 1992, el consejo distrital definió el número, la jurisdicción y las competencias de las juntas administradoras de cada localidad. Finalmente el proceso se consolidó con la expedición del estatuto del distrito capital, Decreto 1421 de 1993, el cual asigna funciones específicas tanto a las autoridades distritales como locales.

1.1.2 Ubicación Geográfica localidad de Engativá

Engativá se encuentra ubicada en la zona occidental de la ciudad de Bogotá, limita, al norte, con el río Juan Amarillo que la separa de la localidad de Suba; al sur, con la avenida El Dorado y el antiguo camino de Engativá que la separan de la localidad de Fontibón; al oriente, con la avenida calle 68 y las localidades de Barrios Unidos y Teusaquillo, y al occidente, con el río Bogotá y el municipio de Cota.

Cuenta además con tres humedales: (La Florida, Jaboque y Santa María del Lago). Tiene una extensión de 3.612 hectáreas, que corresponden a un 4,18% del área del distrito capital; por su extensión es la décima localidad del Distrito Capital. Según fuente del Departamento Administrativo Nacional de Estadística DANE se estima que la localidad cuenta con 1.300.000 habitantes.



Ilustración 1. Mapa Ubicación geográfica localidad Engativá

MICRO CONTEXTO

El Centro de Desarrollo Comunitario C.D.C. Santa Helenita se encuentra ubicado en la localidad Decima de Bogotá; dando lugar a un sin número de personas que de alguna u otra manera, desean participar de las actividades de integración y proyección social que se realizan por parte del C.D.C. propiciando así un lugar donde se unen los saberes y las oportunidades para el desarrollo de la ciudadanía.

1.1.3 Reseña Centro de Desarrollo Comunitario C.D.C.

En 1938, en los barrios Santander y Olaya del Municipio de Santa Fe de Bogotá (en ese entonces) inicio el trabajo por parte de campañas que dirigían diferentes actividades entre las cuales se destacaban centros de nutrición, observación y ayuda en atención a la niñez.

Dichas necesidades, fueron manifiestas y dieron a que el Consejo Municipal de Bogotá, mediante el acuerdo No. 78 de 1960 se creara el Departamento Administrativo de

Protección Social para agrupar, en un solo ente, la función de asistir y proteger a la ciudadanía.

Ocho años más tarde, a través del decreto 3133 de 1968, dirigido por la Presidencia de la Republica, se reformo la organización administrativa del Distrito Especial de Bogotá, creándose el Departamento Administrativo de Protección y Asistencia nombrado hasta el 31 de diciembre de 2006, Departamento Administrativo de Bienestar Social.

A partir del 1 de enero del año 2007, a través del decreto 556 del 31 de diciembre de 2006, se le dio vida a la SECRETERIADISTRITAL DE INTEGRACIÓN SOCIAL, como se denomina actualmente (Mosquera Hernandez & Escuela Superior, 2009)

1.1.4 Centros de Desarrollo comunitarios C.D.C.

Los CDC son espacios públicos de participación, integración comunitaria que se han orientado a través del tiempo hacia la promoción de procesos formativos, productivos, culturales, recreativos, deportivos en ruta al desarrollo social integral.

Inicialmente este programa va dirigido hacia la población juvenil y adulta en condiciones de pobreza y vulnerabilidad que viva en Bogotá, con el fin de detectar sus capacidades de productividad y habilidades para encaminarlas hacia la construcción de capital humano y social. Este programa se realiza por medio de los centros de desarrollo comunitario – CDC de cada localidad.

Este programa se constituye a partir del DECRETO 2888 de 2007, donde se impulsa el sistema de educación para el trabajo y el desarrollo humano, donde su objetivo principal es promover el fácil acceso a la población objeto.

1.1.4.1 Misión

Entidad distrital conformada por un equipo de trabajo humano ético, al servicio y cuidado de lo público, velando por disminución de la segregación, a través de la garantía de

los derechos, el reconocimiento y la generación de oportunidades para el desarrollo de la ciudadanía.

1.1.4.2 Visión

A 2016, la secretaria Distrital de integración Social será reconocida como una entidad confiable y transparente, generadora de procesos sociales y de ciudadanía, que transforman las condiciones de exclusión y segregación en los territorios de Bogotá.

1.1.5 Ubicación Geográfica Centros de desarrollo comunitario C.D.C Santa Helenita



Ilustración 2. Centro de Desarrollo Comunitario Santa Helenita

CENTRO DE DESARROLLO COMUNITARIO C.D.C SANTA HELENITA	
LOCALIDAD	Engativá
DIRECCIÓN	calle 70 # 78 – 7
BARRIO	Santa Helenita
HORARIO GENERAL	lunes a viernes 8:00 am - 5:30 pm
SITIO WEB	http://www.integracionsocial.gov.co
TELÉFONOS	2524855 - 4361832 línea gratuita: 01 8000 127 007

Tabla 1. Ficha técnica C.D.C. Santa Helenita

1.1.6 Población

Esta investigación nace de una iniciativa voluntaria que va dirigida a las personas que poseen algún tipo de Discapacidad Cognitiva, teniendo en cuenta la edad desde los 12 hasta los 35 años, pertenecientes a la ya mencionada Localidad de Engativá, donde se comprenden los estratos dos y tres.

Dentro del contexto de estudio se pueden observar características comunes entre los participantes puesto que tratándose de nivel académico, la mayoría de ellos ya pasaron por instituciones educativas, en algunos casos públicos y otros privados, pero que en común tiene la deserción escolar debido su situación económica o desconocimiento de leyes que favorezcan al desarrollo humano, cultural y social que acogen a esta población.

En el CDC Santa Helenita se presentan una gran numero de oportunidades para participar en cursos o capacitaciones como por ejemplo, emprendimiento, generación de proyectos, costura, informática, danza, servicio social y en algunos casos refuerzos académicos para niños entre los 5 a 15 años en matemáticas a partir de didácticas recreativas.

Tratándose entonces de estudiantes con discapacidad cognitiva, el CDC Santa Helenita brinda la oportunidad de que este tipo de estudiantes hagan parte de muchos de sus

proyectos, ofreciéndoles herramientas que les sirvan para tener un mejor nivel de vida, sin embargo es evidente que se necesita mucha más atención que se adecuada y pertinente para el desarrollo de esta población.

Para esta investigación a través de una guía de observación se pudieron obtener algunos datos que pueden ser importantes para el proyecto; esta investigación contara con la participación de diez estudiantes con discapacidad cognitiva. (Ver tabla N°4).

2 PROBLEMÁTICA

Para llegar al tema de la investigación, en primer lugar se realizó una búsqueda tanto conceptual como de identificación del objeto de estudio en su contexto, pues se constituyen dentro del problema de investigación que se relaciona directamente con el momento del VER en el enfoque praxeológico pues es el momento de búsqueda y de análisis, en donde el investigador recoge, analiza, y sintetiza la mayor información acerca del objeto de estudio, tratando de comprender su problemática y de cierto modo sensibilizarse respecto a ella (Juliao Vargas, 2011, págs. 89,90).

A lo largo de este capítulo se evidenciará la descripción del problema que refleja de manera descriptiva donde se emerge la problemática, de donde nace, que causas y consecuencias hay a partir de ella. Por otro lado se expondrá la formulación del problema, junto con la justificación previa del porque es importante estudiar la problemática y finalizando con los objetivos que hacen parte de la ruta del desarrollo de la investigación.

2.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Al tratarse de estudiantes con discapacidad cognitiva existen diversos planes, estrategias, métodos para que ellos puedan desarrollarse en condiciones que se ajusten a sus necesidades, claro está que los estudiantes con DC presentan algunas dificultades que les impiden en algunos casos, hablar, razonar, sentir, crear y debido a esto se plantea que la educación artística puede ser ese medio por el cual estos seres humanos lleguen a hacia ese desarrollo integral a través de la creatividad.

Puesto que en diversas visitas a la Secretaria Distrital de Integración Social – localidad Engativá se observa que hay un elevado número de población de personas con DC y que debido a su situación ya sea económica, social, política, psicológica no pueden acceder a una educación que se ajuste a sus necesidades, uno de los pilares de esta investigación es tener proyección social orientada en que para *“UNIMINUTO la responsabilidad social está*

orientada hacia la transformación de las estructuras de injusticia y desigualdad y tiene una clara vocación por la justicia social, la dignidad humana y por ende el desarrollo Humano integral” (UNIMINUTO, 2013, pág. 132) su vínculo para lograrlo en este proyecto será desde la Educación Artística.

De manera que este proyecto será guiado por uno de los modelos propuestos en las Orientaciones Pedagógicas del Ministerio de Educación Nacional (MEN O. P., 2006), que servirá para orientar en cierto modo las prácticas y manejo de este tipo de estudiantes, a partir de allí se dará paso a implementar metodologías, estrategias, recursos que se ajusten a las necesidades de los estudiantes con DC en la Secretaria Distrital de Integración Social – localidad Engativá, reflejando una aplicación de lo investigado puesto en práctica, en donde según (Lowenfeld & Brittain, 1985) sobre el maestro recae la tarea importante de crear una atmosfera que conduzca a la inventiva, exploración y producción artística no solo en el aula de clases sino con la intencionalidad de ser desarrollar y potencializar la creatividad y la expresión mediante las artes plásticas.

Debido a que son muchos los factores que inciden dentro del aprendizaje en los estudiantes con Discapacidad Cognitiva, a lo largo de este proyecto se dará paso a responder a la pregunta ¿Qué incidencia tienen 8 experiencias artísticas basadas en el dibujo y la pintura para el desarrollo de la creatividad en la población diagnosticada con discapacidad cognitiva?

2.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Qué incidencia tienen ocho experiencias artísticas basadas en el dibujo y la pintura para el desarrollo de la creatividad en la población diagnosticada con discapacidad cognitiva?

2.3 JUSTIFICACIÓN

“Cada individuo tiene una forma original de interpretar su mundo”

Viktor Lowenfeld y W. Lamber Brittain

Las palabras de Lowenfeld y Brittain expresan evidentemente el motivo de esta investigación. Todos los seres humanos, independientemente de su estado o situación, tienen derecho a aprender y a desarrollarse en la sociedad de una manera apropiada de acuerdo a sus necesidades específicas.

La importancia de la investigación va direccionada a que mediante experiencias artísticas estructuradas, puedan tener alguna incidencia dentro del desarrollo de la creatividad en estudiantes con discapacidad cognitiva ya que se entiende que ellos pueden tener dificultades en el desarrollo mental, social, físico como de aptitudes intelectuales entre otros, por ende puede abarcar que su aprendizaje sea diferente al de un persona en condiciones normales.

Existen hoy en día muchas restricciones psicológicas y físicas que impiden que cada niño tenga un comportamiento explorativo, libre, espontaneo por eso es de vital importancia que se les presten no solo herramientas de aprendizaje sino que se les de la autonomía de construir e interpretar su mundo para que puedan ayudar a mejorar sus condiciones de vida.

A veces la forma en que se enseña arte puede anular la creatividad y es posible que el estudiante llegue a pensar que el arte es la mera utilización de unos materiales dados para hacer tal producto y no que significa la experiencia artística donde se unen la creatividad y

todo lo que quiere expresar el artista o en este caso el estudiante con DC. Por eso se tendrán en cuenta las orientaciones pedagógicas del Ministerio de Educación Nacional acerca de estrategias de enseñanza, cuidado para desarrollar una mejor labor en el campo pedagógico frente a estudiantes con discapacidad cognitiva.

Teniendo en cuenta que las artes impulsan hacia un pensamiento divergente, esta investigación sería una alternativa para que los niños con DC puedan desarrollar su creatividad y sus relaciones sociales en un ambiente de convivencia normal.

2.4 OBJETIVOS

2.4.1 Objetivo General

Generar a partir de 8 experiencias artísticas el desarrollo de la creatividad por medio del dibujo y la pintura en los estudiantes con Discapacidad Cognitiva (DC) del Centro de Desarrollo Comunitario (CDC) barrio Santa Helenita.

2.4.2 Objetivos Específicos

- Conceptualizar a partir de teorías pertinentes que aporten al desarrollo de la creatividad en estudiantes con Discapacidad Cognitiva.
- Reconocer el contexto en el cual están inmersos los estudiantes con DC.
- Diseñar las 8 secciones donde se realicen experiencias artísticas que permitan llevar a despertar la creatividad de los estudiantes con DC.
- Implementar y analizar la propuesta determinando los resultados y su pertinencia para los estudiantes con DC.

3 MARCO REFERENCIAL

Para la investigación es preciso enunciar que darle validez y orientación es importante tener en cuenta el marco referencial que es la fundamentación teórica que soporta el estudio a realizar y se vincula directamente con el momento del JUZGAR en la Praxeología pues es donde se fundamenta, se examina, visualiza y juzga diversas teorías de modo que aporten al desarrollo de la investigación (Juliao Vargas, 2011, pág. 127).

De otro modo también permite prevenir errores detectados en otros estudios, sirviendo de guía para el investigador para la interpretación de resultados.

El marco de referencia comprende varios aspectos, dentro de los cuales a lo largo de este capítulo se expondrán los antecedentes que habla acerca de investigaciones que son similares a la de estudio y de alguna manera aporta algo significativo para el proyecto. Por otro lado está el marco teórico que describe teorías o investigaciones que aportan argumentos válidos y que permiten hacer interpretaciones que favorecen al tema de estudio, además está el marco legal que enumera que aspectos legales favorecen y dan sustento al proyecto y finalmente el marco conceptual donde la definición de conceptos relevantes utilizados en el estudio, servirán para una mejor argumentación del proyecto.

3.1 ANTECEDENTES

Para la construcción de los antecedentes de la presente investigación, se hizo una revisión tanto teórica como a nivel de proyectos u organizaciones que están dedicadas a la atención de personas con Discapacidad Cognitiva en el ámbito artístico, como también para saber que se ha investigado sobre el desarrollo de la creatividad, experiencias artísticas que aporten al desarrollo integral de las personas con Discapacidad Cognitiva; por medio de un rastreo local, nacional e internacional.

En primer lugar las aportaciones que hace la investigación de la Secretaria Distrital de Educación en las memorias del IX Foro Educativo Distrital sobre educación artística y

cultural realizado en la ciudad de Bogotá el 16 y 17 de junio de 2004 que tuvo como tema central “la pedagogía de los sentidos y la sensibilidad creadora” (ALCALDIA MAYOR DE BOGOTA, 2005) sirvieron para encontrar algunas experiencias referente al tema de la investigación.

En segunda instancia cabe mencionar que también con la búsqueda de trabajos de grado de Uniminuto, organizaciones y proyectos (Artedown, 2006), sirvieron como referencia para tener una visión de lo que pueden llegar a realizar las personas con Discapacidad Cognitiva y reflejar que si es posible aportar al desarrollo humanos desde la educación en las artes, permitieron tener una idea más elaborada de cómo realizar la investigación.

El siguiente cuadro enmarca los antecedentes que se tuvieron en cuenta para la investigación:

TITULO	PROBLEMÁTICA	AUTOR	NIVEL	LUGAR	APORTE A LA INVESTIGACIÓN
”Arte un proyecto de vida en Educación Especial”	La experiencia se desarrolla con niños discapacitados a través de actividades manuales con lo que se busca mejorar procesos cognitivos, sociales, afectivos y pre-vocacionales	Maribeth Valencia Arias	Preescolar, básica y media	IED. Villemar El Carmen. Dirección: Calle 30 No. 95-15 Teléfono: 5708174 2677420 Junio de 2004	Refleja la importancia de generar experiencias a través de actividades desde los elementos manuales puesto que es importante mejorar los procesos cognitivos, sociales de este tipo de población y que mejor manera de hacerlo desde la experiencia.

<p>“Una manera especial de sentir y expresarnos”</p>	<p>Expone una Propuesta exitosa con estudiantes que tienen deficiencia cognitiva, plantea al arte como una herramienta reguladora para potencializar la comunicación, la creatividad y la inclusión social.</p>	<p>Luisa Fernanda Daza IED. República de Bolivia</p>	<p>Todos</p>	<p>IED. República de Bolivia Dirección: carrera 60 No. 78 – 50 Teléfono: 2400595 Junio de 2004</p>	<p>Se desarrollan procesos creativos, emotivos y sociales a niños con deficiencias cognitivas, es importante mencionar que trabajan con alrededor de más de doscientos niños, en donde se plantea un desarrollo gradual, secuencial, cognitivo, y se promueve el trabajo en el aula.</p>
<p>Desarrollo de la expresión y la creatividad por medio de la Grafica</p>	<p>A través de talleres se potencializan procesos de expresión y creatividad</p>	<p>Jeimy Jutinico, Carolina Olaya, July Viviana Sotelo Guari, Martha Viviana Vargas Gil.</p>	<p>Preescolar</p>	<p>Corporación Universitaria Minuto de Dios Facultad Educación Enero de 2011</p>	<p>Su investigación no está relacionada directamente con trabajo estudiantes con Discapacidad Cognitiva, pero referencian (Jeimy Jutinico, 2011), muy abiertamente el desarrollo de la creatividad y la expresión, factores que influyen mucho en la presente investigación y que sirvieron como referencia al momento de investigar autores que argumenten acerca de estos dos aspectos.</p>

"ArteDown"	Promueve el desarrollo artístico de las personas con discapacidad intelectual, mediante talleres, clases y sirve como medio de integración social.	Down Madrid	Todos	Madrid, España Sede Caídos de la División Azul, 15 28016 Madrid T. 91 310 53 64 F. 91 308 43 83 1993-2014	Promueve el desarrollo integral de personas con Discapacidad Cognitiva, rescatando también todos los talentos que hay en estas personas, mediante las artes plásticas, visuales y escénicas, generando inclusión social.
------------	--	-------------	-------	---	--

Tabla 2. Antecedentes de la investigación

3.2 MARCO TEÓRICO

La educación en y a través de las artes estimulan el desarrollo cognitivo, puesto que hacen que el aprendizaje y el contenido sea más pertinente a las necesidades específicas de la sociedad, población o contexto específico. Dentro de la educación artística se encuentran competencias que son claves para el desarrollo cognitivo de una persona (MEN, 2000), como lo son la percepción de relaciones, donde a través de los procesos del trabajo artístico se explica la necesidad de la interacción humana a partir de elementos. Aparecen luego las ideas a múltiples problemas, la habilidad para tomar decisiones, la imaginación, la exploración dentro de un contexto y la habilidad de percibir y enfocar el mundo desde un punto de vista estético y ético.

Si bien estas competencias cognitivas colaboran al desarrollo integral del ser humano, al pensar en estudiantes con Discapacidad Cognitiva (DC) se generan diferentes tipos de preguntas en torno a si la Educación artística puede colaborar al desarrollo integral de estudiantes con DC o a partir de que medios genera una incidencia dentro de las competencias cognitivas mencionadas anteriormente.

Acerca de las dimensiones en Educación Artística, el desarrollo integral humano se caracteriza debido a que toma a la persona como punto de partida y no como de llegada. En otras palabras reconoce que cada ser humano es diferente porque percibe, siente y valora su modo de ser y de sentirse persona (MEN, 2000). Siendo así por medio de la práctica artística las personas con DC tienen la oportunidad de comunicar su sentir y sus necesidades de una forma perceptible, según (MEN O. P., 2006) el desarrollo de la expresión plástica es de gran beneficio para el crecimiento físico como mental en estudiantes con DC, ya que desarrolla la confianza en sí mismos, la autoestima, la capacidad expresiva, fomenta la sensibilidad y la creatividad.

Según investigaciones realizadas (Esquivias, 2004) la creatividad es un concepto que alude a uno de los procesos cognitivos más sofisticado del ser humano, donde todo apunta a que se encuentra influida por una gran cantidad de experiencias evolutivas, sociales, educativas y su manifestación es diversa en muchos campos. La educación artística podrá ser uno de los campos donde la creatividad hace su incidencia frente a los estudiantes con DC porque aspectos como la mente, los procesos cognitivos, la motivación, las emociones, la personalidad, y el mundo afectivo juegan un papel determinante, demostrando así que todos los seres humanos somos creativos independientemente de su estado o situación, en mayor o menor medida y lo que es más gratificante aun, se puede desarrollar. La manera en que se desarrollara la creatividad en estudiantes con DC, será a partir de las experiencias artísticas que conjuntamente desarrollan la sensibilidad y posteriormente la creatividad.

3.2.1 Creatividad

En una de las conferencias difundidas por la organización TED-tecnología, entretenimiento, diseño - en 2010, Sir Ken Robinson, un educador, escritor y conferencista británico, expone a la creatividad como un rasgo distintivo de todo ser humano, haciendo referencia a que esta se aprende y se desarrolla de igual manera como se aprende a leer.

Expone (Robinson, 1999) cuatro características que son importantes a la hora de hablar de creatividad; *el uso de la imaginación, perseguir fines, ser original, aporta un valor.*

3.2.1.1 El uso de la imaginación

En otros términos, imaginar no es lo mismo que fantasear o formar imágenes, a pesar que puede tener una gran incidencia. No se trata simplemente de producir representaciones mentales de las cosas que nos son o no se han experimentado. Por eso es de resaltar la importancia de tener algo preconcebido llámese, concepto, conocimiento o en este caso de investigación la experiencia.

La imaginación es una gran herramienta que posee todo ser humano, al observar esta cualidad en las personas con Discapacidad Cognitiva, la pregunta sería ¿Qué importancia hay a la ahora poner en función la imaginación iniciando desde las experiencias para llegar a desarrollar la creatividad, teniendo en cuenta que los estudiantes con DC aprenden desde lo visual a lo representativo?, relacionado con lo que aportan las (MEN O. P., 2006, págs. 48,49) es importante crear espacios donde se favorezca el desarrollo de capacidades mentales, como la atención a la memoria, percepción, pensamiento lógico y comprensión. El dibujo y la pintura permiten que a través de la imaginación se puedan estimular todas estas capacidades del ser humano y posteriormente en estudiantes con DC.

3.2.1.2 Perseguir fines

La creatividad lleva consigo la imaginación aplicada. En palabras de Osborn (1953) es tener la aptitud para representar, proveer y producir ideas en donde se convierten los elementos conocidos en algo nuevo, todo gracias al poder de la imaginación.

Esto evidencia la importancia de utilizar la imaginación para algún fin específico, tratándose de estudiantes con DC, el desarrollar la imaginación permite abrir un mundo de posibilidades, donde las emociones, sentidos, sentimientos favorecen a que se produzcan pensamientos que se puedan ser el punto de partida para la creación o un fin específico.

3.2.1.3 Ser original

La creatividad en ocasiones implica originalidad, Robinson propone diferentes características: Individual: el trabajo de una persona puede ser original en la relación con sus anteriores trabajos o procesos de creación, junto con las nuevas formas de crear. Relativa:

puede ser original en relación con personas de la misma edad, mismos gustos, etc. Histórico: hace referencia a ser original en términos de cualquier tendencia o campo determinado de creación, es decir puede ser único y original.

3.2.1.4 Aporta un valor

El resultado de la actividad imaginativa puede solo ser llamado creativo si es de valor en relación a la tarea o propósito que va de la mano. Evaluar aquí es un juicio de alguna característica que del resultado que corresponda al propósito. Hay muchos posibles juicios en función de la actividad: eficaces, útiles, agradables, satisfactorios, validos, defendibles entre algunos otros. Estos criterios de valor varían de acuerdo con el ámbito de la actividad que se trate.

Ciertamente la actividad de desarrollar la creatividad consiste en jugar con la ideas y probar posibilidades, probablemente habrán callejones sin salida o ideas, diseños que no funcionen, como pueden haber muchos fracasos y modificaciones, como también la de evaluar la actividad imaginativa para mejores resultados. Una manera de favorecer a los estudiantes con DC, respecto a la creatividad es abrir siempre las posibilidades a la hora de utilizar la educación artística como medio por el cual se van a encontrar con ese nuevo mundo de posibilidades y tropiezos, donde lo importante no es llegar a ese fin si antes tener un proceso previo y este es el de la acción humana de comprender y pensar para desarrollarse integralmente como personas.

3.2.2 Discapacidad Cognitiva

A partir de su fundamentación teórica el término de discapacidad cognitiva se apoya de teorías como las de procesamiento de información, modelos de graduación cognitiva, teoría de la modificabilidad estructural cognitiva, conductistas (metodología funcionalista experimental), oclusionista (*Piagetiana*) y también se relaciona con los enfoques de la Psicometría moderna, del desarrollo mediado de los procesos superiores del pensamiento

(*Vygotski*), de inteligencias múltiples (*Haward Gardner*) de inteligencia emocional (*Daniel Goleman*), de inteligencia triarquica (*Stenberg*).

En ese sentido (Piaget 1948) encuentra que hay cambios en el desarrollo cognitivo desde la infancia hacia la adolescencia en donde en el desarrollo psicológico del ser humano va generando cambios en donde se generan los diferentes modelos de pensamiento que se desarrollan en estas etapas hasta la adultez. Piaget expone cuatro etapas que se caracterizan por:

- *La etapa sensoriomotora*: la conducta del individuo es esencialmente motora, no hay ninguna vinculación con lo que acontece externamente.
- *Etapa Pre operacional*: aparece el lenguaje simbólico, donde se gradúa su pensamiento de acuerdo con el lenguaje. Aparece la imitación representada mediante dibujos, imágenes mentales, y el juego.
- *Etapa de las operaciones concretas*: comienza una interacción con el medio en el cual está inmerso el individuo, dando así un pensamiento más lógico y de ordenamiento mental.
- *Etapa de las operaciones metales*: permite emplear el pensamiento lógico inductivo y deductivo, se logra un grado de abstracción en donde el individuo relaciona la observación con su modelo de pensamiento.

Como bien lo planteo Piaget, el desarrollo cognitivo puede ser estudiado e intervenido para mejorar las condiciones de desarrollo de los seres humanos.

Por otro lado el Ministerio de Educación Nacional (MEN O. P., 2006) puede afirmarse que las personas con Discapacidad Cognitiva (DC) son aquellas que presentan dificultades en el nivel de desempeño en una o varias de las funciones cognitivas, por ejemplo en procesos de entrada, elaboración y respuesta, que intervienen en el procesamiento de la información y por ende en el aprendizaje; lo que hace necesario el ofrecimiento de apoyos que mejoren su funcionalidad.

El concepto de Discapacidad Cognitiva no se refiere a categorías diagnósticas como retraso mental o dificultades de aprendizaje, sino que constituye un concepto más ecológico y funcional que alude al desempeño cognitivo de cualquier persona.

3.2.2.1 Caracterización de la Discapacidad Cognitiva

Es importante tener en cuenta que el término de discapacidad cognitiva ha tenido una evolución y mediante esta es que se han podido establecer orientaciones y conocer de una mejor manera como se puede asistir a las personas con discapacidad cognitiva.

Primeramente se conocía como retraso mental que viene siendo una denominación antigua y la discapacidad se caracterizaba las limitaciones significativas en el funcionamiento intelectual y la conducta adaptativa, también por que se manifestaba en habilidades prácticas, sociales y conceptuales. Según la Asociación Americana de Retraso Mental (AAMR) que se caracteriza por la investigación de aspectos conceptuales y prácticos relacionados con el retraso mental, definen el término de retraso mental, como una discapacidad en donde hay limitaciones significativas tanto en lo intelectual como en lo adaptativo, sociales y prácticas. Esta discapacidad se origina antes de los 18 años.

En el 2002 una nueva revisión por parte de la AARM, atiende al término de discapacidad intelectual que bien se caracteriza por ser más dinámico y funcional, donde la observación de rasgos clínicos permite entender su desempeño. En otras palabras esta nueva definición hace alusión a las limitaciones de competencias de un individuo para desarrollarse y ejercer capacidades o conductas que le puedan ser necesarias a fin de poder adaptarse a cualquier ambiente de convivencia con todo éxito.

Sin embargo hay que tener en cuenta que el termino discapacidad intelectual es muy amplio porque abarca diferentes denominaciones como discapacidad cognitiva, dificultades generales y específicas de aprendizaje, entre otros; por lo que hace se presenten propuestas de atención a la diversidad o estrategias inclusioncitas, como lo sustenta R. Schalock, vocero AAMR citado de (MEN O. P., 2006, pág. 17)

Dentro de la presente investigación vale la pena resaltar los diferentes tipos de discapacidad cognitiva, sobre los cuales está inmerso este proyecto, teniendo en cuenta que se cuenta con la participación de diez estudiantes con discapacidad cognitiva; tres de ellos son Síndrome de Down, cuatro participantes con discapacidad intelectual, dos estudiantes con diagnóstico que muestra discapacidad intelectual como en su condición física y un estudiante autista.

A continuación se hace una descripción general acerca de la definición del término, características y estilos de aprendizaje de estas discapacidades cognitivas:

3.2.2.2 Síndrome de Down

Según la enciclopedia ilustrada de salud (Health Illustrated Encyclopedia) el síndrome de Down (SD) es un trastorno genético en donde una persona posee 47 cromosomas en lugar de los 46 usuales. En la mayoría de las personas con SD, el cromosoma que se repite es el 21, que se denomina trisomía 21. Este cromosoma extra causa problemas en la manera como se desarrolla el cuerpo y el cerebro.

Dentro del estilo y características del aprendizaje de los niños con Síndrome de Down (SD) que es la parte fundamental para desarrollar esta investigación, se cita a Emilio Ruiz Rodríguez que expone a través de un amplio estudio en educación para escolares con Síndrome de Down (Ruiz, 2012), que dada su mejor percepción visual, los niños con SD aprenden con mayor facilidad si se apoyan en signos, gestos, señales, imágenes, dibujos, gráficos o cualquier otro medio visual. La percepción visual y la retención de la información a través de la vista han de considerarse puntos fuertes en el aprendizaje de los niños con síndrome de Down. Es importante enfocar todo tipo de actividades o ejercicios hacia ambientes favorables para que los niños con SD puedan desarrollar, potencializar sus capacidades. Entendiendo que la educación artística como fuente que une diversos lenguajes artísticos, permita el aprovechamiento de tales expresiones a favor de se pueda desarrollar la creatividad en los niños con SD.

Aquí se presentan algunas recomendaciones que se consideran determinantes al momento desarrollar una metodología con estudiantes con Síndrome de Down, propuestas por Ruiz:

- Trabajar siempre de lo concreto a lo abstracto, des los ejercicios prácticos a las conclusiones teóricas, desde lo manipulativo a lo conceptual.
- Es fundamental utilizar un aprendizaje basado en el juego, que sea realmente lúdico, entretenido, atractivo, de forma que se sienten motivados a participar actividad en aquello que se les está enseñando.
- Utilizar en lo posible una metodología individualizada, donde sea posible analizar sus puntos fuertes y punto débiles para sacar el máximo provecho de sus potencialidades.

3.2.2.3 Autismo

De igual manera el Ministerio de Educación Nacional de Colombia aparta una investigación (MEN A. O., 2006) para orientar a educadores de grado, área, núcleos disciplinares, profesionales vinculados al servicio educativo, que lideran el trabajo con estudiantes autistas, para así dar una mayor orientación y prestar una un panorama en relación con el trabajo de estos estudiantes.

El autismo es un síndrome (conjunto de características), que afectan la capacidad de comunicarse y de relacionarse, posteriormente permite que las personas sean muy repetitivas en su comportamiento y de igual manera en sus intereses. Es considerado una limitación cognitiva debido a que procesan la información de una manera diferente y se le clasifica como un trastorno del desarrollo (MEN A. O., 2006, pág. 14).

Con respecto al nivel de inteligencia y las capacidades que poseen las personas con autismo, son muy variables debido a que muchos presentan limitaciones mentales asociadas; de igual forma sus habilidades en diferentes aspectos pueden llegar a ser normales o estar por encima de ese nivel normal.

El autismo se puede apreciar en distintos niveles, las personas con niveles 1 y 2 representan una imagen común divulgada por los medios de comunicación y son aquellas personas que presentan un autismo asociado con a retardo mental o a discapacidad. Las personas con niveles 3 y 4 se consideran de alto nivel de funcionamiento, en otras palabras presentan autismo si otra condición asociada.

Es importante conocer las diferencias entre las personas de alto y bajo nivel, debido a que tendrán diferencias en el nivel de participación en los espacios educativos, según Riviere, 1997 citado de (MEN A. O., 2006, págs. 36,37,38)

Dimensiones	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Relaciones sociales	Aislamiento completo. No apego a personas específicas. No relación con adultos o iguales.	Incapacidad de relación. Vínculo con adultos (padres). No relación con iguales.	Relaciones infrecuentes, inducidas, extremas con iguales. Las relaciones más como respuesta que a iniciativa propia.	Motivación de relación con iguales, pero falta de relaciones por dificultad de comprender sutilezas sociales. Conciencia de soledad.
Comunicación	No se hace entender, ni siquiera levándolo de la mano.	Utilizar al adulto como una herramienta para hacerse entender.	Se hacen entender para que les den algo, ya sea un objeto, acceso a una actividad o respuesta.	Pueden ser más explícitos en contarle algo a otro, pero más que todo en actividades o historias.
Flexibilidad en conducta o interés	Es frecuente que deambulen de un lado a otro; no logran entretenerse con objetos según su uso convencional aunque se les indique.	Manipulan objetos de manera funcional cuando se les dirige, pero sin dirección pueden realizar acciones	Realizan actividades de colaboración en el hogar, estudio o jugar con algún tipo de planeación o	Pueden ocuparse en actividades funcionales y productivas, aunque pueden no

		repetitivas o inusuales.	dirección de otro.	tener un proyecto de vida claro.
--	--	--------------------------	--------------------	----------------------------------

Tabla 3. Inventario del Espectro Autista (I.D.E.A.)

En diversas investigaciones alrededor del mundo, Riviére 2011 citado de (MEN A. O., 2006, pág. 31) se han encontrado aspectos en común que favorecen a los niños y niñas con autismo entorno a su educación:

- Recibir el diagnóstico desde temprana edad
- Trabajar durante los primeros años en el aprendizaje de las conductas de humanización.
- Permanecer desde los primeros años en ambientes integrados, esto es, compartiendo con niños sin alteraciones en el desarrollo.
- Padres y profesionales convencidos de que pueden sacar adelante al niño o niña y que son recursivos para enseñarle.

A demás de esto las experiencias educativas pueden tener un efecto impactante en el desarrollo mismo del cerebro, Riviére citado de (MEN A. O., 2006, pág. 31). Por eso dentro del marco de investigación se ha optado por favorecer a este tipo de estudiantes con ambientes integradores, donde puedan desenvolverse de una mejor manera al compartir no solo espacios académicos, sino tener una experiencias artísticas que aporten a su desarrollo integral y posteriormente la creatividad.

3.2.2.4 Imaginarios Discapacidad Cognitiva

Para comprender de una mejor manera el termino de Discapacidad Cognitiva, hay que sacar a la luz ciertos mitos existentes en torno a este tipo de personas, como por ejemplo que son incapaces de aprender, eternos niños, y libidinosos según las (MEN O. P., 2006, págs. 12,13).

3.2.2.4.1 Incapaces de aprender

En ocasiones se considera que su manera de pensar no evoluciona y se presentan retrocesos o avances que de alguna u otra manera el docente es quien corre el riesgo de que el estudiante pueda aprender o no, debido a que existen dos posturas a las cuales puede llegar a tomar. La primera es de creer el mito de que este tipo de estudiantes no pueden aprender y lo lleva al estudiante a niveles de exigencia muy inferiores o sus capacidades y como resultado de esto se termina con actividades lúdicas, el tiempo de aprender se vuelve únicamente juego libre, donde no hay algún interés por parte del docente el conducir al estudiante aun nuevo aprendizaje, debido a este mito.

La segunda postura es lo contrario a la primera, donde se exige demasiado por parte del docente pasando por alto las capacidades que posee el estudiante, sin tener en cuenta sus limitaciones y de esta manera perjudicando su autoestima al colocarlo en actividades superiores a sus capacidades.

Es determinante que existan adaptaciones curriculares y objetivos de enseñanza constantes en el manejo de este tipo de estudiantes. El pasar por alto las necesidades que requiere cada estudiante con DC puede influir con un grave impacto para el desarrollo de vida de cada uno.

3.2.2.4.2 Eternos niños

Es inevitable el paso del tiempo, así como también que un ser humano con el transcurso de este crezca, cambie, comprenda, aprenda, responda, se obligué a tener constantes cambios en su modo de vivir y de ser. Al percibir a una persona con Discapacidad Cognitiva se tiene el mito de que evidentemente cambian físicamente, pero no cambian las responsabilidades que deben ir asumiendo acorde a su edad, volviéndolos de modo dependientes de alguien o de algo. Cabe mencionar que este problema en muchas ocasiones viene del hogar en donde se trata a una persona adulta como un niño. Refiriéndonos a la educación se siguen utilizando estrategias de la infancia para manejar adultos o adolescentes, el problema es que esto les produce a ellos tener casi ningún conocimiento y manejo de normas y límites, que bien se

pueden ir adecuando a su manera de vivir si en un principio se les ofrece apoyo y se les enseña a crecer para que puedan tener un mejor desarrollo de vida en un ambiente normal de la sociedad.

3.2.2.4.3 Libidinosos

Los cambios físicos y psicológicos en un estudiante con Discapacidad Cognitiva de alguna manera los lleva a descubrir su sexualidad en una forma más acelerada, es entonces donde nace el mito de que pueden llegar a ser precoces en su despertar sexual y considerárseles Libidinosos.

La sexualidad lleva consigo misma esa necesidad de interactuar con las demás personas y no necesariamente en este caso a la genitalidad, pues es de considerarse importante la educación sexual desde temprana edad, para trabajar con conceptos y vivencias como la privacidad, respeto por sí mismo y por los demás, autocontrol, expresión adecuada de sentimientos. Entonces la manera de responder a esos impulsos inherentes respecto a la sexualidad de personas con DC es enseñarles, informarles, acerca de los cambios que van a tener, respecto a sus manifestaciones de afecto, cuando ser prudente entre otras.

Pero lo importante aquí es que la educación sexual hace parte del desarrollo social, entonces es necesaria ofrecerle un ambiente que los ayude a que se puedan desarrollar en satisfactoriamente en todos sus aspectos y desmontar este tipo de mitos acerca de personas con Discapacidad Cognitiva, pues vale la pena recordar que se trata de seres humanos.

Para efectos de atención a personas con discapacidad cognitiva estas teorías forman base de lo que plantea el Ministerio de Educación Nacional a través de las Orientaciones Pedagógicas en donde se ofrecen una amplia gama de alternativas de diseño y aplicación de estrategias pedagógicas, para lo cual se toma como un referente determinante en esta investigación, que posteriormente ayudara a guiar de una mejor manera la atención hacia los estudiantes con discapacidad cognitiva.

3.2.3 Experiencia Artística

Dentro de las dimensiones en la educación artística, se plantean en particular la experiencia sensible entorno al desarrollo integral, incorporando a si dimensiones humanas como la corporal, cognoscitiva, comunicativa, estética, espiritual y valorativa (MEN, 2000, pág. 30), en donde se lleva a ser mas perceptivos a la hora de relacionarnos con el medio que nos rodea.

A partir de reflexiones expuestas por algunos investigadores dentro del campo de la educación artística (Instituto Taller de Creación, 2008), se habla acerca del origen en el ser humano refiriéndose a todos los recuerdos, sentimientos, emociones, pensamientos, conocimientos que intervienen a lo largo de la vida y que de alguna manera interfiere en el proceso de desarrollo humano; es por eso que la experiencia artística es experiencia de conciencia, conocimiento, corporal, simbólica, emocional, estética en otras palabras es una experiencia integral que toca todas las dimensiones en el ser humano.

En ocasiones la práctica del arte se puede reducir al simple hecho de fomentar un don o una vocación en particular, donde se considera a la artística como una educación destinada a un reducido número de personas, enfocándose en la elaboración de algún producto sin generar una experiencia de contacto con lo realizado.

Hoy en día el hombre se está convirtiendo en un observador pasivo de su cultura y cada vez menos alguien que construye en ella; el tocar, ver, oír, oler, y saborear implica una activa participación del individuo. Se han dejado experiencias con esto no solo en el mundo y su avance, sino también en la escuela, se lleva a enseñar mas no a utilizarlas como medio de expresión (Lowenfeld & Brittain, 1985).

Es por eso que la experiencia artística es un ejercicio constante contra el olvido, puesto que siempre nos devuelve al origen. La experiencia no es posible si nuestras acciones no tienen contacto con la vida, por eso es importante construir un nexo con el mundo y ahí es donde aparece la experiencia donde se reflexiona sobre la manera como los seres humanos construimos sentido a partir de la confirmación de nuestra existencia en el mundo.

Por otra parte no se puede olvidar que la experiencia artística es el proceso donde se pone en juego la creatividad, el desarrollo de la sensibilidad y las posibilidades de la comunicación (Instituto Taller de Creación, 2008, pág. 24), en otras palabras, la experiencia que el ser humano tiene del mundo a través de la interacción, acercamientos, exploración, producción y recepción del arte, siendo este, el medio por el cual se fomente el desarrollo integral de sí mismo.

Expuesto lo anterior, la experiencia artística enmarca un singular de elementos que favorecen al pleno desarrollo de la creatividad para personas con Discapacidad Cognitiva pues como se mencionó anteriormente permite que no solo haya un acercamiento a algún lenguaje artístico, sino más bien que pueda tener un contacto con su ser, fomentando además su sensibilidad y percepción al mundo que le rodea, haciéndole participe a interactuar, dialogar, expresar, crear, pensar, explorar acerca de sus intereses particulares y posteriormente poniéndolos en función de desarrollar la creatividad.

¿Qué tan favorable pueden ser las experiencias artísticas para el desarrollo integral de las personas con DC?, ¿Cómo pueden colaborar al desarrollo de la creatividad las experiencias artísticas en personas con DC?; son preguntas que a lo largo de la investigación pueden llegar a dar un panorama de que tan verídico es la importancia de la experiencia artística no solamente para escolares en condiciones normales, sino evidenciar el impacto favorable o desfavorable a la hora de desarrollar la creatividad en personas con DC.

3.2.4 Artes Plásticas

En la parte pedagógica se podría decir que una gran aporte es el que hace Viktor Lowenfeld, 1985 quien da importancia a la creatividad con un enfoque hacia las artes plásticas, expone que desde el momento que nace una persona, está, se ve ligada a la exploración, investigación, descripción y utilización de todo lo que le rodea para expresarse, afirma que cada individuo tiene una forma original de interpretar su mundo y todo a partir desde que una persona vive determinadas etapas en su vida, puesto que él se enfoca en los procesos de desarrollo cognoscitivos del niño. A continuación se presentan las etapas que

Lowenfeld, 1985 considera dentro del proceso desarrollo del niño expuestas en su obra *Desarrollo de la capacidad creadora* (Lowenfeld & Brittain, 1985):

- *El garabateo: (2 a 4 años)* El momento en el cual comienza la autoexpresión por parte del individuo, quien disfruta el rayar sobre cualquier cosa, donde tiene una intensa experiencia con el sentir de sus expresiones.
- *Etapa Pre-esquemática: (4 a 7 años)* comienzan los primeros intentos de representación que conjuntamente se dan a partir de símbolos por parte del docente y en donde se busca dar significado al trazo que este realiza.
- *Etapa esquemática: (7 a 9 años)* Es cuando esos primeros rayones quieren interpretar algo, donde todo lo visual que el niño pueda observar tiene valor para el representándolo de manera abstracta y teniendo un significado en todos sus trazos.
- *Realismo (9 a 12 años):* Aparecen los detalles en sus dibujos, reflejando así su relación con el medio al cual está sumergido y donde las simples líneas geométricas no podrán llenarle para sentirse a gusto con lo que desea representar.
- *Pseudonaturalismo: (12 a 13 años)* entran el juego los colores y la luz en donde la aplicación de estos en sus detalles determinaran su interacción con lo creado.
- *La decisión: (a partir de 13 o 14 años en adelante):* inicia el perfeccionamiento en diversas actividades relacionadas con las artes plásticas, donde convertirse en un ser observador, intuitivo, experimental, sentimental lo llevara a tomar decisiones autónomas respecto a con que sentirse mejor identificado a la hora de crear.

Como bien se planteó el desarrollo de la capacidad creadora, como menciona Lowenfeld, 1985 en un niño se dará a medida que este pueda valerse de los elementos o materiales dados por maestro y pueda llevar consigo la libertad de expresión representada a través de estos.

Cabe mencionar que para hacer un contraste sobre la teoría de Lowenfeld respecto al tema central de la investigación refiriéndonos a personas con Discapacidad Cognitiva, Emilio Rodríguez, 2012 especialista en diversos campos de la psicología, psicopedagogía, pedagogía terapéutica, refiriéndose a los niños con DC (Rodríguez, 2012) propone que es

recomendable como lo anuncian Lowenfeld y Lamber, que al momento de partir en la forma de presentar actividades o ejercicios se debe ser flexible, teniendo en cuenta que los niños con DC perciben y procesan mejor la información de manera visual que por la vía auditiva, presentar imágenes, dibujos e incluso objetos para manipular les ayudara a mejorar su retención y se puede generar el proceso de creación a partir de experiencias artísticas que puedan aportar al desarrollo de la creatividad.

El siguiente Grafico muestra como es según Lowenfeld la evolución en un niño hacia la representación de su medio a través del dibujo.

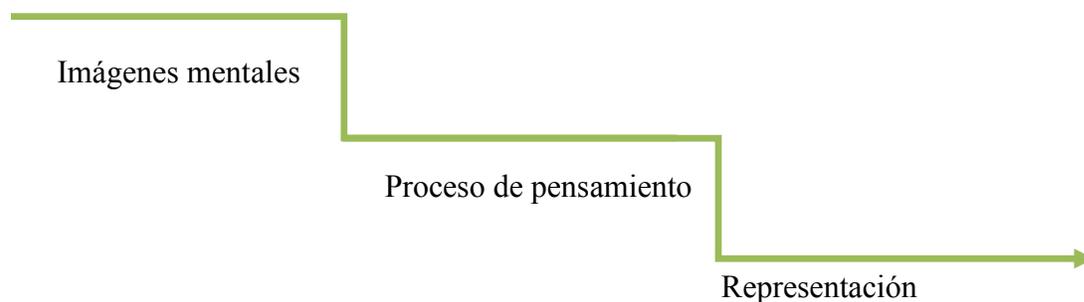


Ilustración 3. Evolución hacia la representación del niño a través del dibujo, según Lowenfeld.

Refiriéndonos a personas con DC, es esencial que se les anime constantemente, ya que su propio esfuerzo creador debe aceptarse independientemente de lo pobre que pueda resultar un producto terminado, puesto que el ideal según Lowenfeld es desde la etapa de la niñez todo ser humano este ansioso por crear.

Otro aporte de Lowenfeld, 1985 es que resalta la participación activa del maestro puesto que es quien debe ayudar a que se desarrolle la creatividad por medio de la educación artística, pues a veces la forma en que se enseña arte puede anular la creatividad y es posible que el estudiante llegue a pensar que el arte es la simple utilización de uno o varios elementos dados para hacer un producto, y no que significa la experiencia artística donde se unen la creatividad y la relación con todas las dimensiones humanas como la corporal, cognoscitiva, comunicativa, estética, espiritual y valorativa.

3.2.4.1 Dibujo

Dibujar es manifestar un carácter o también puede llegar a ser un prejuicio, el dibujo es ante todo una cierta manera personal de comunicar la emoción o el pensamiento (Clot, 1976), según este autor, el dibujo es un instrumento de conocimiento preciso, que puede ser provocado por experiencias sensoriales, tan diversas son las técnicas del dibujo pero estas juntamente contribuyen a desarrollar la imaginación, es decir la creatividad.

Son muchos los factores que influyen el dibujo y uno que sobresale de estos es la observación, pues se evidencia en el dibujo la capacidad de percepción y emoción que una persona pueda transmitir en él. Al recrear un dibujo sobre una superficie plana, los trazos, las líneas, los garabatos, los colores, las figuras constituyen el modo concreto de la experiencia del dibujante, (Clot, 1976, pág. 26).

El dibujo es una herramienta muy importante pues les lleva a los estudiantes a imaginar, la posibilidad de escapar a todas las imposiciones del mundo exterior. Cuando se habla del dibujo y la imaginación los estudiantes se expresan a sí mismos a partir de sus aptitudes y gustos personales.

Al momento en que una persona se halla sin intermediarios frente a una hoja de papel, es frecuente que se consigan obtener resultados satisfactorios, es por eso que tratándose de estudiantes con Discapacidad Cognitiva esto les permitiría llevar a recordar vivencias, lugares, personas, objetos, etcétera cuyo recuerdo interfiere en lo que se proponen a dibujar, es decir que colabora a utilizar la creatividad partiendo de su memoria.

Por otro lado el dibujo permite ser la expresión concreta de emociones y sentimientos, además en donde un pequeño trazo, una mancha, una minucia puede ser suficiente para describir el mundo de alguien, como lo afirman (Crotti & Magni, 1996), siendo así para los estudiantes con DC permitirá ser ese medio por el cual creen, expresen, sientan y se pueda evidenciar de algún modo el lenguaje secreto que tiene cada dibujo.

3.3 MARCO LEGAL

Es preciso enunciar que la educación especial en Colombia en la última década ha tenido un gran avance en la preservación de los derechos a la educación de los estudiantes con DC ya que se han generado diversas estrategias, didácticas y recursos los cuales son útiles a la hora de llevar a cabo el acto de enseñar y han proporcionado una ventaja a maestros que tienen el interés de iniciar o mejorar su experiencia en torno al trabajo con estudiantes con DC y como muestra de este gran avance se hace evidente las Orientaciones Pedagógicas para la atención Educativa a estudiantes con Discapacidad Cognitiva, propuestas por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia dando a si un panorama extensivo en torno a la Educación Especial, *“reflejan un punto de partida para seguir construyéndolas y actualizándolas a partir de la práctica, de manera que se contextualicen a las características de las regiones del país, mostrando la importancia del proyecto educativo en la educación Formal y No Formal”* (MEN O. P., 2006).

Para el marco legal de esta investigación conjuntamente se cita el título III acerca de las modalidades de atención educativa a poblaciones, de la Ley 115 de 1994 por el cual se expide la ley general de educación y en donde se destaca en el capítulo 1 que hace referencia a la educación para personas con limitaciones o capacidades excepcionales que se enmarca de la siguiente manera:

Artículo 46, sobre la integración con el servicio educativo. Hacen parte del servicio público educativo las personas con limitaciones físicas, sensoriales, psíquicas, cognoscitivas, emocionales o con capacidades intelectuales excepcionales.

Sobre esta investigación, el autor considera que este trabajo ayudara a que se sigan promoviendo las investigaciones donde se integren el servicio educativo para este tipo de población.

Parágrafo primero, se refiere a que se pueden contratar por parte de del gobierno nacional y de entidades territoriales con entidades territoriales apoyos pedagógico,

terapéuticos y tecnológicos que sean necesarios para a la atención de las personas a las que se refiere este artículo.

Parágrafo segundo, será requisito de esencial para las instituciones particulares o bien sean sin ánimo de lucro, realizar en un plazo no mayor de seis años seguir ofreciendo educación para personas con limitaciones y atendiendo a los requerimientos de la integración social y académica, y desarrollando programas de apoyo especializados necesarios.

Artículo 47, acerca del apoyo y fomento. El estado apoyara a las instituciones y fomentara programas y experiencias orientadas a la adecuada atención educativa de aquellas personas a que se refiere el artículo 16 de esta ley. De igual forma se fomentara programas y experiencias para la formación de docentes idóneos con este mismo fin.

Artículo 48, Sobre las aulas especializadas. A través de planes de desarrollo en los establecimientos, programas de apoyo pedagógico para personas con limitaciones por medio del gobierno nacional y de las entidades territoriales, con el fin de atender, en forma integral a esta población.

Artículo 49, Alumnos con capacidades excepcionales. Se facilitara por parte del gobierno nacional la organización de programas para la detección temprana de estudiantes con talentos o capacidades excepcionales para su adecuada formación integral.

Al analizar estos artículos cabe preguntarse qué tanto de estas leyes se están cumpliendo a favor de este tipo de población y de qué manera están siendo influenciada las leyes para que se cumplan a cabalidad, debido a que en esta investigación se dio a conocer que muchas de las personas participantes no poseían información y tenían desconocimiento de leyes que los favoreciera.

Por otra parte se tomó muy en cuenta los artículos que hablan de la discapacidad y la educación llevado a cabo en la convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad y Protocolo Facultativo (NU, 2006) donde se resalta primordialmente el artículo 24 acerca de la educación, donde:

1. Los Estados Partes reconocen el derecho de las personas con discapacidad a la educación. Con miras a hacer efectivo este derecho sin discriminación y sobre la base de la igualdad de oportunidades, los Estados Partes asegurarán un sistema de educación inclusivo a todos los niveles así como la enseñanza a lo largo de la vida, con miras a:

- a) Desarrollar plenamente el potencial humano y el sentido de la dignidad y la autoestima y reforzar el respeto por los derechos humanos, las libertades fundamentales y la diversidad humana.
- b) Desarrollar al máximo la personalidad, los talentos y la creatividad de las personas con discapacidad, así como sus aptitudes mentales y físicas.
- c) Hacer posible que las personas con discapacidad participen de manera efectiva en una sociedad libre.

Después que se presentan propuestas de este tipo con el fin de brindar la oportunidad de acceder a una educación para las personas con cualquier tipo de discapacidad, el autor dio más relevancia a desarrollar la personalidad, los talentos y la creatividad, esta última objetivo primordial de la investigación, dando así que la creatividad se puede desarrollar por medio de la educación artística haciendo énfasis en las artes plásticas como el dibujo y la pintura.

2. Al hacer efectivo este derecho, los Estados Partes asegurarán que:

- c) Se hagan ajustes razonables en función de las necesidades individuales;
- e) Se faciliten medidas de apoyo personalizadas y efectivas en entornos que fomenten al máximo el desarrollo académico y social, de conformidad con el objetivo de la plena inclusión.

Colombia firmo y ratifico el texto de la Convención sobre los derechos de las personas con Discapacidad y protocolo Facultativo que fue aprobado en 13 de diciembre de 2006, en la sede de las Naciones Unidas en New York donde fue aprobado y desde ese entonces en el país se han protagonizado importantes aportes frente a lo estipulado acerca de la Educación de personas con discapacidad enfatizando a asegurar plenamente el potencial humano,

creatividad, diversidad, talentos, participación, en función de las necesidades individuales de cada persona con el objetivo de la plena inclusión.

Como se ha expuesto es de vital importancia que se generen los ambientes, espacios, herramientas para que las personas, en este caso que los estudiantes con DC puedan desarrollar todas sus capacidades, talentos, ajustadas a sus necesidades siendo específicos en esta investigación a las personas que poseen DC. La investigación va direccionada con miras a desarrollar el potencial de la creatividad estudiantes con DC, si bien esta actuaría cumpliendo con lo expuesto acerca de los derechos de las personas con discapacidad, haciendo posible que las personas con discapacidad participen de manera efectiva en una sociedad libre, generando inclusión.

4 METODOLOGIA

El diseño metodológico de la investigación genera la elaboración de un plan metodológico de estudio, mediante el cual se determinan estrategias, procedimientos, técnicas que permitirán la recolección de datos, para su procesamiento, análisis e interpretación con el fin de dar respuesta al problema planteado de la investigación.

Este plan metodológico se vincula con el momento de ACTUAR del enfoque Praxeológico, pues la investigación pasa de ser experimental a ser práctica, en donde se comprende que actuar no es únicamente la aplicación de políticas, sino que permite tener un mejor conocimiento del medio y se formula un rigor en la formulación, planeación, y elaboración estratégica de la acción, (Juliao Vargas, 2011, pág. 137).

En el transcurso de este capítulo se evidenciarán los diferentes momentos de la metodología propuesta para el proyecto, estableciendo el tipo de investigación y sus características, el método por el cual se realiza el enfoque, las fases, la población y muestra, como también el tipo de instrumentos que se utilizarán para la recolección de datos, dando en ese sentido un orden para el desarrollo de la investigación.

4.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Tras el inicio de la investigación se pudo determinar que esta sería de tipo cualitativa, puesto que a partir del planteamiento del problema, la investigación se basa en una lógica y un proceso inductivo, en donde el explorar y describir permiten ir desde lo particular a lo general (Sampieri, 2010, pág. 9).

Siendo una investigación cualitativa al tratarse de desarrollar la creatividad, esta se fundamenta en una perspectiva interpretativa centrada en el entendimiento del significado de las acciones de los participantes con Discapacidad Cognitiva, es decir busca interpretar lo que va captando activamente, (Sampieri, 2010). Es por eso que para la recolección de datos en la investigación cualitativa se utilizaron técnicas como la observación no estructurada,

guía de observación, entrevistas abiertas y un registro fotográfico, refiriéndose a que en la investigación cualitativa no es necesaria una medición numérica, por lo cual el análisis no es estadístico. Por el contrario consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes, refiriéndose a sus emociones, prioridades, experiencias, significados y otros aspectos subjetivos.

Por otro lado la indagación es flexible, pues su propósito es “reconstruir” la realidad tal como la observan los participantes objeto de la investigación. En el enfoque cualitativo se evalúa el desarrollo natural de los sucesos, en otras palabras, no hay manipulación ni estimulación respecto a la realidad, Cobertta 2003 citado de (Sampieri, 2010, pág. 9).

Por lo anterior el papel del investigador se introduce en las experiencias de los participantes y construye el conocimiento, siempre consciente de que su papel dentro de la investigación es vital. En ese sentido la investigación cualitativa es Naturista porque estudia a los participantes en su contexto, ambientes o cotidianidad e Interpretativa porque intenta encontrar sentido a los fenómenos que se dan dentro esos ambientes en función de lo que represente para cada individuo objeto de estudio.

4.2 METODO DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación se hace bajo el método de investigación – acción donde su finalidad es resolver problemas cotidianos y mejorar prácticas concretas. Pretende también propiciar un cambio social, transformar una realidad y que las personas tomen conciencia en ese papel de transformación, Sandín 2003 citado de (Sampieri, 2010).

La investigación – acción se caracteriza por ser una investigación que envuelve la transformación y mejora de una realidad llámese social, educativa, administrativa entre otras. Parte de problemas prácticos y vinculados con el respectivo ambiente o contexto y posteriormente implica una participación y colaboración activa por parte de los participantes en la detección de sus necesidades y en la implementación de los resultados de estudio.

En ese sentido, Stringer 1999 citado de (Sampieri, 2010) expone que la investigación – acción es *democrática*, de modo en el cual habilita a todos los miembros del proyecto a participar, *equitativa*, las aportaciones de cualquier persona son valoradas y las soluciones incluyen a todos los participantes, *liberadora*, tiene una perspectiva de combatir la opresión e injusticia social, por ultimo mejora las condiciones de vida de los participantes, al promover el potencial de desarrollo humano.

Según lo anterior, la investigación – acción favorece al proyecto debido a que es interpretativa pues toma en cuenta desde la contextualización, pasando por la elaboración de un plan, implementando y evaluando el plan y finalmente una realimentación del proyecto en donde se da paso a concluir que tan pertinente fue el proyecto en beneficio de la problemática planteada inicialmente.

4.3 FASES DE LA INVESTIGACIÓN

Dentro de las fases la investigación acción, cabe mencionar que en la investigación – acción se dan una secuencia de pasos por los cuales se desarrolla el proyecto, mediante una espiral sucesiva de ciclos, Stringer 1999 citado de (Sampieri, 2010) cómo se enuncian a continuación:

4.3.1 Primer ciclo

Es donde el investigador asume la inmersión inicial en el problema o necesidad, es decir, el momento donde se realizó una recolecta de datos previos al problema. En primera instancia las continuas visitas al centro de desarrollo comunitario C.D.C Santa Helenita permitieron obtener la información de que había población de personas con Discapacidad Cognitiva las cuales podrían ser el objeto de estudio.

Por otro lado la indagación acerca de antecedentes, investigaciones, vocabularios, permitieron generar las categorías planteadas en la investigación con el fin de que el

planteamiento del problema podría ser de tipo social, la necesidad de generar un cambio, una mejora, etcétera.

4.3.2 Segundo ciclo

Partiendo de las categorías de análisis descritas en la el primer ciclo, es donde nace la elaboración de una propuesta que pretende colaborar a que allá un cambio en el desarrollo de la creatividad en personas con DC. Partiendo de la descripción del problema se formularon los objetivos para generar la propuesta mediante ocho sesiones donde el dibujo y la pintura sirvan como herramientas para generar experiencias artísticas que favorezcan al desarrollo de la creatividad en personas con Discapacidad Cognitiva, las cuales tomaron en cuenta las orientaciones pedagógicas del Ministerio de Educación Nacional para atender estudiantes con DC donde se habla de un panorama que refleja estrategias, características, problemas a la hora de intervenir educativamente con estudiantes con DC.

En este ciclo también se generó un cronograma de actividades y los posibles métodos de recolección de datos para llevar a cabo la propuesta.

4.3.3 Tercer ciclo

Es el momento en el cual se ponen en marcha las ocho sesiones donde la implementación de estas, permitirá recoger todos los datos a través de los instrumentos de recolección que se utilizaron como las guías de observación, registros fotográficos, y que evidenciaran lo sucedido en cada sesión, para posteriormente para analizarlos, interpretarlos y llegar generar unas conclusiones de que tan favorables o desfavorables fueron las sesiones de acuerdo al planteamiento del problema inicial frente a estudiantes con Discapacidad Cognitiva.

4.3.4 Cuarto ciclo

En este ciclo sería la prospectiva que emite la investigación realizada, pues a partir de las conclusiones se puede llegar a hacer una retroalimentación de las sesiones, donde se podrían rediseñar o ajustarlas para iniciar un nuevo ciclo en donde en la investigación – acción se repite hasta que se genere el cambio o se mejore el problema planteado.

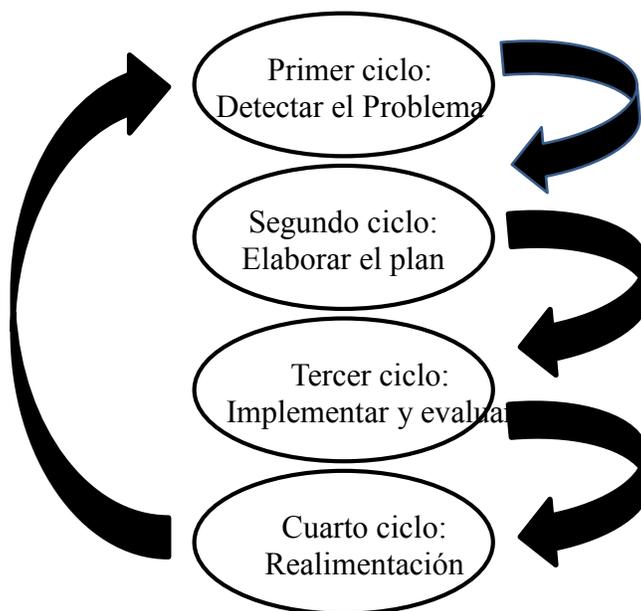


Ilustración 4. Principales acciones para llevar a cabo la investigación – acción

4.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población que asiste al Centro de Desarrollo Comunitario Santa Helenita es alrededor de 500 personas, de estratos 2 y 3 que varía constantemente debido a la iniciación o terminación de cursos que se generan allí. Pues en el periodo correspondiente entre el _ febrero al _ de abril de 2014 se contó con la participación de personas con edades de 12 a 35 años, siendo a si la muestra un 2% de población con Discapacidad Cognitiva, tomando como referencia 500 personas como población asistida en el C.D.C Santa Helenita entre ese periodo correspondido.

La siguiente tabla hace la descripción de los participantes de la investigación:

Nombres y apellidos	Edad	Teléfono	Tipo de Discapacidad Cognitiva
Ana Mireya Martínez	35	4307574	intelectual
Laura Catalina Castro	12	5414641	Intelectual- física
Andrés Garnica	28	2515082/3103726638	Síndrome de Down
Leydi Janet Gaitán	29	2528466	Intelectual -leve
John Jorge Caballero	35	3208314860	Intelectual- moderada
Cristian Andrés Cuellar	16	4341373	Autista
Cristian Peña	14	4871220/3144829778	Intelectual – leve
Andrés Elías Tovar	25	3183252551	Síndrome de Down
Frank López	15	3204858624	Intelectual-leve
Ronald Steven Álvarez	28	4423960	Intelectual- moderada

Tabla 4. Participantes de la investigación

4.5 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

El objetivo principal dentro de la recolección de datos en cualquier investigación cuantitativa, es obtener datos que se convertirán en información al momento de tratarse de personas, comunidades, contextos o casos en profundidad. Pues los datos que interesan al tratarse de seres humanos son conceptos, imágenes mentales, percepciones, creencias, emociones, expresiones, pensamientos, experiencias manifestadas en el lenguaje de los participantes, ya sea de manera grupal o individual (Sampieri, 2010, pág. 409).

Es por eso que para la investigación se utilizaron como medios para obtener datos de la población estudio, los siguientes instrumentos:

4.5.1 Guía de observación

Parte de que no se limita únicamente al sentido de la vista sino que implica una participación de todos los sentidos, adentrándose en profundidad a situaciones sociales y donde se mantiene un papel activo por parte del investigador; así como el estar atento a los detalles, eventos, interacciones y sucesos.

Para la investigación se tomaron una serie de elementos que según (Sampieri, 2010), son más específicos y que se pueden tener a la hora de realizar la observación y que dentro de la construcción de la guía de observación son tomados para la recolección de datos. Estos son el ambiente social y humano, ambiente físico, actividades individuales o colectivas y hechos relevantes.

Como se muestra a continuación la guía de observación mediante la cual se recolectaron datos relevantes para la investigación:

Guía de observación para el desarrollo de la creatividad a través de experiencias artísticas en dibujo y pintura en estudiantes con Discapacidad Cognitiva.	
Lugar:	
Sesión N°:	Fecha:
Hora:	Participantes:
Observador:	Edades:
Inicio de la sesión	
Desarrollo de la actividad	
Final de la sesión	
Observaciones	

Tabla 5. Formato guía de observación

4.5.2 La entrevista

Dentro de la investigación cuantitativa esta la entrevista, que se caracteriza por ser mas intima, flexible y abierta, King y Horrocks 2009 citado de (Sampieri, 2010). Se define como una reunión dialogar e intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado).

Teniendo en cuenta las características de la entrevista en la investigación cualitativa se generó una entrevista a cada uno de los participantes en donde las preguntas fueron abiertas, se adecuo la comunicación y el lenguaje a los participantes, se caracterizó por ser amistosa y sirvió para que al final de la propuesta los datos generados por estas entrevistas aportaran a las conclusiones de la investigación.

A continuación se muestra el formato de entrevista que se utilizó para la obtención de datos:

ENTREVISTA	
Lugar:	Fecha:
Entrevistador:	Entrevistado:
Con el objetivo de conocer que tan favorable fue el proyecto para los participantes al terminar las ocho sesiones, mediante un dialogo amistoso se respondieron las siguientes preguntas.	
1. ¿Es importante para usted el dibujar y pintar?	SI: <input type="checkbox"/> NO: <input type="checkbox"/> ¿Por que?
2. ¿Se le facilito participar en cada una de las sesiones?	SI: <input type="checkbox"/> NO: <input type="checkbox"/> ¿Por que?
3. ¿Le agrado alguna de las sesiones en particular? ¿Cuál?	SI: <input type="checkbox"/> NO: <input type="checkbox"/> ¿Por que?
4. ¿Recibió la colaboración permanente del docente frente a cada sesión?	SI: <input type="checkbox"/> NO: <input type="checkbox"/> ¿Por que?
5. Después de cada sesión, ¿en su tiempo libre dibuja o pinta?	SI: <input type="checkbox"/> NO: <input type="checkbox"/> ¿Por que?

Tabla 6. Formato de entrevista

4.5.3 Materiales Audiovisuales

El avance de las tecnologías audiovisuales ha sido una fuente valiosa para obtener datos que pueden ayudar a entender el fenómeno central de estudio. Consiste en imágenes (fotografías, imágenes, dibujos, pinturas y otros) así como el video como recurso para evidenciar experiencias, vivencias o situaciones a partir de lo cotidiano.

La fotografía y el video como instrumentos de recolección de datos, ha permitido tener un acercamiento a lo real, a observar detalles, expresar puntos de vista desde los participantes, durante las sesiones no hubo ninguna objeción de parte de los participantes respecto a evidenciar el trabajo que se realizaba, por el contrario eran muy abiertos a que se pudiera registrar los trabajos que ellos mismos realizaban. El investigador interpreta desde la observación de cada sesión registrada y analiza lo generado en cada una, pues los registros fotográficos le ayudan a ser más detallista en el campo de estudio.

Por otro lado también permitió historias sin escribirlas, es por eso que los registros fotográficos son muy recursivos tratándose de investigación cualitativa debido a los grandes aportes que puede generar una imagen haciendo de algún modo más verídica el desarrollo de la investigación.

5 PROPUESTA

La presente propuesta a tiende a buscar nuevas estrategias, métodos que favorezcan el desarrollo humano integral en donde se pretende generar una solución o mejora respecto al desarrollo de la creatividad en estudiantes con discapacidad cognitiva, el cual se evidenciara a partir de la investigación – acción mediante una metodología que permita reflejar a través de ocho secciones como se puede responder a los objetivos planteados de la investigación.

Teniendo un acercamiento más preciso frente al contexto, características de los participantes, orientaciones teóricas e investigaciones previas, se interpretaran registros de los datos que aportaron al desarrollo del proyecto, se analizaran y posteriormente se evaluara que tan pertinente fue la propuesta frente a la problemática identificada.

5.1 METODOLOGIA

El primer ciclo de la propuesta inicia con el estudio de la población de participantes en donde la contextualización de la investigación colabora a identificar, analizar de acuerdo a los antecedentes que se puede generar para solucionar el planteamiento del problema.

Para el segundo ciclo de la propuesta se dio paso a la creación de ocho sesiones que pretenden generar a partir de experiencias artísticas teniendo en cuenta el dibujo y la pintura el desarrollo de la creatividad, a partir de la contextualización previa en el primer ciclo. Estas sesiones tienen el objetivo de impulsar al participante a utilizar todas sus dimensiones para desarrollar la creatividad.

A continuación se muestran las ocho sesiones a implementar:

“Mi Pulso”		Sesión N° 1
Objetivo de la actividad	Bloques de contenido	
Reconocer el pulso que maneja cada estudiante con DC a la hora de dibujar y posteriormente identificar quienes presentan más o menos dificultad motriz para establecer criterios de evaluación.	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades y destrezas motrices • Creatividad y expresión • Comunicación 	
Metodología		
Inicialmente será por instrucción directa debido a que los estudiantes con Discapacidad Cognitiva necesitan que se especifique detalladamente el paso a paso de la actividad a realizar. El acompañamiento y la motivación continua por parte del docente permitirán que este primer encuentro sea propicio para generar confianza en los participantes.		
Materiales	Instalaciones	
Hojas edad media, lápices, colores, mesas, sillas.	Salón Cristal del CDC Santa Helenita, Localidad Engativá.	
Esquema de la actividad		
La sesión tiene la intencionalidad de conocer destrezas motrices de cada participante para un previo conocimiento de habilidades favorables al momento de dibujar. Se dará a cada participante una hoja de papel edad media que contiene diversos ejercicios de manejo del lápiz y pulso respectivamente. Posterior a la realización de la actividad, se preguntara a los estudiantes como se sintieron a dibujar líneas rectas, círculos preguntas como ¿se te facilito o dificulto dibujar? Serán respondidas por los participantes.		

Tabla 7. Sesión 1

“Imaginando mi paisaje ideal”		Sesión N° 2
Objetivo de la actividad	Bloques de contenido	
Incentivar la imaginación mediante el ejercicio de cerrar los ojos e identificar elementos que se relacionen con gustos y preferencias para ser representado en un dibujo.	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad • Expresión • Comunicación • Motivación 	
Metodología		
Empezara mediante la instrucción detallada de la actividad, dando paso a motivar a los estudiantes a cerrar los ojos y con la ayuda de la comunicación para impulsar a los estudiantes a imaginar.		
Materiales	Instalaciones	
Hojas papel edad media, lápices, colores, mesas, sillas.	Salón Cristal del CDC Santa Helenita, Localidad Engativá.	
Esquema de la actividad		
La actividad comienza con preguntas acerca del lugar preferido de cada uno de los participantes, luego entonces se explica la actividad y se da la instrucción de cerrar los ojos para imaginar ese lugar preferido por cada uno, mientras tanto el docente relata sucesos o hechos donde refleja elementos que pudiesen estar en ese lugar, como por ejemplo ;vamos a imaginar un árbol grande! Ahora imaginemos en ese paisaje a nuestra familia! Seguido esto los participantes inician a representar en un dibujo lo que imaginaron.		

Tabla 8. Sesión 2

“Calcar o rediseñar”		Sesión N°3
Objetivo de la actividad	Bloques de contenido	
Impulsar a los estudiantes a que a través del papel calcante puedan rediseñar, cambiar, proponer nuevos dibujos incentivando la creatividad.	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad y expresión • Comunicación • Motivación 	
Metodología		
Instrucción directa e indagación frente a la actividad, como utilizar el papel calcante, un primer ejemplo de cómo se puede lograr el objetivo planteado, motivación, comunicación, repetir cuantas veces sea necesario la instrucción inicial.		
Materiales	Instalaciones	
Hojas calcantes, recortes de figuras humanas, revistas, colores, lápices, mesas, sillas, tablero, marcador.	Salón Cristal del CDC Santa Helenita, Localidad Engativá.	
Esquema de la actividad		
Primeramente se hace una mesa redonda donde todos los estudiantes observan el ejemplo del docente frente a como a que permite el papel calcante y como se puede modificar una imagen, al momento de poner el punto de vista de cada participante frente a sus intereses. Cada estudiante recibe una hoja con dibujos de personas, paisajes, donde se pide calcar solo la mitad del dibujo y la otra mitad es creada por los participantes donde propongan una nueva mirada al dibujo establecido.		

Tabla 9. Sesión 3

“el lápiz carboncillo efectos de volumen”		Sesión N°4
Objetivo de la actividad	Bloques de contenido	
Experimentar los múltiples efectos que produce el lápiz carboncillo, mediante dibujos que sean del gusto de los estudiantes con DC.	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad • Comunicación • Expresión • Motivación 	
Metodología		
Basándose en elementos visuales, trabajos con lápiz carboncillo para llevar a la comprensión de que se puede lograr con esta herramienta de expresión. La comunicación activa de principio a fin con los participantes permitirá una mejor disposición para realizar la actividad.		
Materiales	Instalaciones	
Papel edad media, lápiz carboncillo, mesas, sillas, papel higiénico.	Salón esmeralda del CDC Localidad Engativá.	
Esquema de la actividad		
El tema de gusto de los participantes fue las frutas, a partir de ello el docente pregunta sobre cuáles son las frutas preferidas por cada uno y como la dibujarían, mediante la observación del ejemplo del docente, los participantes empiezan a crear volúmenes a sus dibujos, utilizando las manos como difuminado para sus dibujos.		

Tabla 10. Sesión 4

“Pinta a tu gusto”		Sesión N°5
Objetivo de la actividad	Bloques de contenido	
Fortalecer las aptitudes creativas mediante el conocimiento de los colores primarios y secundarios, para luego pintar un personaje animado de acuerdo esos tipos de colores.	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad • Expresión y comunicación • Motivación 	
Metodología		
Mediante imágenes, símbolos, dibujos se puede incentivar a los participantes a utilizar todos los colores que para que pinten de modo libre. La motivación, comunicación activa entre estudiante - docente de principio a fin permitirá una mejor disposición para realizar la actividad.		
Materiales	Instalaciones	
-Figuras de distintas formas y colores en cartón. -Marcadores, pinturas, pinceles	Salón esmeralda del CDC Localidad Engativá.	
Esquema de la actividad		
La actividad inicia con preguntas hacia a los participantes acerca de sus dibujos animados preferidos y se inicia un dialogo donde se construyen características de estos personajes y luego el docente entrega unos croquis de diversos dibujos animados con el fin de que los participantes procedan a pintarlos. Otro momento importante de la actividad es cuando el docente explica los diferentes colores y como se pueden obtener nuevos colores mezclando unos pocos. Después se procede a que los participantes pinten cada uno de los dibujos animados con el tipo de color de gusto.		

Tabla 11. Sesión 5

“Creando historias con plastilina”		Sesión N° 6
Objetivo de la actividad	Bloques de contenido	
Crear un personaje con plastilina y narrar una historia en donde se incorpore ese personaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilidad • Creatividad • Flexibilidad • Comunicación 	
Metodología		
Se generara un paso a paso en la construcción de los personajes de plastilina, la participación y guía del docente determinara el resultado del objetivo de la actividad. Mediante la instrucción directa se procederá a que los participantes procedan a hacer uso de la plastilina, haciendo intervenciones permanentes.		
Materiales	Instalaciones	
Mesas, sillas, plastilina, palillos de madera, hojas, lápiz.	Salón Cristal del CDC Localidad Engativá.	
Esquema de la actividad		
La actividad inicia con un ejemplo de animal en plastilina en donde se explica a los participantes que tipo de trabajos se pueden generar, siendo así se procede a que el docente guie a los participantes a desarrollar un modelo en plastilina paso por paso, colaborando a los participantes a encontrar la forma el color que se ajuste al gusto de cada uno, teniendo en cuenta que se trata de un proceso. Al finalizar el modelo de plastilina el docente inicia, contando una historia donde involucra al personaje creado e invita a los participantes a hacer el uso de la imaginación por medio de este, al final cada participante cuenta una historia inventada con su respectiva creación en plastilina.		

Tabla 12. Sesión 6

“Conociendo la naturaleza”		Sesión N° 7
Objetivo de la actividad	Bloques de contenido	
Generar una experiencia artística mediante el contacto directo con la naturaleza en el parque del barrio Santa Helenita, en donde se haga una representación gráfica al final de la actividad.	<ul style="list-style-type: none"> • Percepción • Comunicación • Creatividad 	
Metodología		
Mediante la instrucción directa se pedirá a los participantes realizar el paso a paso de la sesión, teniendo en cuenta la participación activa del docente en el desarrollo de la actividad.		
Materiales	Instalaciones	
Hojas de árboles, pasto, sillas, mesas, colores, hojas, parque.	Parque central del barrio Santa Helenita y salón Esmeralda del CDC Localidad Engativá.	
Esquema de la actividad		
Llevar a los participantes al parque que queda justamente al frente del centro C.D.C. Santa Helenita, para que puedan tener un contacto con la naturaleza y en donde se les pedirá que recojan la mayor cantidad de hojas caídas de los árboles para que se pueda realizar una cama de hojas en donde los participantes se ubicaran y se les pedirá que cierren los ojos para comenzar a sentir el viento, los sonidos de los pájaros, y mediante la intervención del profesor se podrá llevarlos a imaginar para luego tener una representación de la experiencia.		

Tabla 13. Sesión 7

“El dado mágico - adivina que es”		Sesión N° 8
Objetivo de la actividad	Bloques de contenido	
Generar un juego que involucre los sentidos, tocar, oler, saborear, oír, y ver para que a través de estos se puedan generar representaciones graficas de acuerdo con la experiencia de la actividad.	<ul style="list-style-type: none"> • Imaginación • Creatividad • Sensibilidad 	
Metodología		
Utilizar el juego como herramienta para desarrollar una experiencia en donde se pongan los sentidos a prueba y permita que cada estudiante obtenga un criterio propio de acuerdo a su experiencia.		
Materiales	Instalaciones	
Cajas, comida, aromas, diseños gráficos, plastilina, arcilla, algodón, sonidos, mesas, sillas hojas, colores, pintura pinceles.	Salón Cristal del CDC Santa Helenita, Localidad Engativá.	
Esquema de la actividad		
Para la actividad se contara con cuatro mesas, en donde abra una caja que contendrá una prueba específica para cada sentido, para el olfato abran aromas, para la vista habrán imágenes, para el gusto, comida, para el tacto materiales con diferentes texturas y para el auditivo diferentes sonidos. El juego da inicio mediante un dado gigante que cada participante lanzara y respectivamente este indicara que en que mesa le corresponderá hacer la prueba, ganara el que acierte la mayor cantidad de pruebas.		

Tabla 14. Sesión 8

5.2 IMPLEMETACIÓN

El tercer ciclo de la propuesta es la implementación de las sesiones, donde se recogieron datos que servirán para revisar las implicaciones y efectos que produjeron las ochos sesiones. A continuación se exponen las guías de observación de cada sesión que fue uno de los instrumentos para la recolección de datos, en donde se pueden se pudieron observar diversos sucesos que aportan al análisis y las conclusiones de la investigación:

Guía de observación para el desarrollo de la creatividad a través de experiencias artísticas en dibujo y pintura en estudiantes con Discapacidad Cognitiva.	
Lugar: CDC Santa Helenita	
Sesión N° 1 “Mi Pulso”	Fecha: 18/02/2014
Hora : 3:00 pm a 5:00 pm	Participantes: 10
Observador: Julián David Matallana Perdomo	Edades: entre 12 y 35 años
Inicio de la sesión	
Los participantes estaban muy ansiosos frente a la clase, antes de comenzar muchos de ellos habían traído algunos de los dibujos que realizaban en el tiempo libre y los compartieron. Al comenzar a describir la actividad se mostraron dispuestos y procedieron a realizar la actividad.	
Desarrollo de la actividad	
Se realizó en dos mesas de trabajo, durante el transcurso de la actividad en un comenzó no habían preguntas, pero cuando el primero llamo al profesor para pedirle ayuda, de inmediatamente todos de igual manera lo hicieron, frases como <i>¡no entiendo! ¡No puedo! ¡Se me dificulta! ¡Profe me ayudas!</i> Se oyeron en ese instante. Tras la intervención del profesor respecto a las dudas de los participantes el ambiente de la clase se tornó con más confianza que al inicio y ya se podía observar el compañerismo que génera la actividad.	
Final de la sesión	
Al ir terminando la actividad muchos de los participantes se mostraron a gusto con el resultado de sus trabajos, frases como <i>¡yo soy un dibujante! ¡Me gusta mi trabajo! ¡Estoy feliz!</i> Eran frecuentes en ese momento de finalizar la sesión. Al mismo tiempo compartían sus trabajos con los acompañantes que los esperaban.	
Observaciones	
Como primera sesión se puede determinar que algunos de los participantes se les dificulta el coger un lápiz y tienden a la frustración inmediata. Otros de los participantes muestran que frecuentemente dibujan y eso se observó durante la actividad. Es pertinente tener diversos medios de expresión gráficos que faciliten al trabajo de las actividades con los participantes que se les dificulta el coger un lápiz.	

Tabla 15. Guía observación 1

Guía de observación para el desarrollo de la creatividad a través de experiencias artísticas en dibujo y pintura en estudiantes con Discapacidad Cognitiva.	
Lugar: CDC Santa Helenita	
Sesión N° 2 “Imaginando mi paisaje ideal”	Fecha: 20/02/2014
Hora : 3:00 pm a 6:00 pm	Participantes: 10
Observador: Julián David Matallana Perdomo	Edades: entre 12 y 35 años
Inicio de la sesión	
<p>Para dar comienzo con la actividad se comenzó por parte del profesor a hacer un relato del lugar a donde le gustaría ir, haciendo una descripción de elementos visuales que pudiesen identificar los participantes, y de inmediato cada uno de ellos comenzó a expresar a donde habían viajado, algunos mencionaban lo a donde sus papas los habían llevado el fin de semana. Freses como <i>¡yo me acuerdo que había...! ¡Yo ya fui allá!</i> Eran frecuentes durante el inicio de la sesión.</p>	
Desarrollo de la actividad	
<p>El objetivo de la actividad era que todos cerraran los ojos y pudiesen imaginar objetos de esos lugares a los cuales ya habían ido, pero muchos les daba miedo, otros cerraban los ojos y comenzaban a cantar, alguno se quedó dormido en ese momento. Pero cuando todos estaban realizando el ejercicio mientras el profesor preguntaba que ves ellos respondían <i>¡hay muchos parajos! ¡Hay árboles! ¡Esta mi perro! ¡Una vaca! ¡Mi casa!</i></p>	
Final de la sesión	
<p>Al comenzar a representar en un dibujo lo que habían imaginado los participantes se mostraron muy concentrados en hacer el dibujo puesto que el profesor preguntaba que si se acordaban de lo que habían imaginado y ellos respondían <i>¡profe déjeme que estoy concentrado! ¡Claro yo me acuerdo de todito!</i> Al final cada uno de los participantes que iba terminando entregaba su trabajo y el profesor preguntaba que le contara que había dibujado y algunos de ellos respondían con múltiples detalles otros no tanto.</p>	
Observaciones	
<p>El ejercicio de cerrar los ojos e imaginar favoreció en esta ocasión para que muchos de ellos recordaran elementos que hacen parte de sus intereses y que pueden utilizarlos a la hora de crear algo nuevo. La motivación del maestro tiene que ser más constante pues se observó que los participantes necesitan una aprobación constante para seguir en el desarrollo de las actividades.</p>	

Tabla 16. Guía observación 2

<p>Guía de observación para el desarrollo de la creatividad a través de experiencias artísticas en dibujo y pintura en estudiantes con Discapacidad Cognitiva.</p>	
<p>Lugar: CDC Santa Helenita</p>	
<p>Sesión N° 3 “ Calcar o rediseñar”</p>	<p>Fecha:27/02/2014</p>
<p>Hora : 3:00 pm a 5:00 pm</p>	<p>Participantes: 8</p>
<p>Observador: Julián David Matallana Perdomo</p>	<p>Edades: entre 12 y 35 años</p>
<p>Inicio de la sesión</p>	
<p>El comienzo de la sesión conto con solo 8 de los 10 participantes, al explicar el uso del papel calcante, muchos de los participantes no comprendían bien cuál era su utilidad, frases como <i>¡profe no sé cómo se hace!</i> <i>¡No entiendo!</i> Eran frecuentes en ese momento, en diversas muestras por parte del profesor se logró que cada participante pudiera comenzar con la actividad.</p>	
<p>Desarrollo de la actividad</p>	
<p>La actividad consistía en calcar un dibujo de una revista y luego se crearía un ambiente para ese dibujo o se rediseñaría el dibujo, en varios de los dibujos que iban surgiendo se podía observar la manera en que cada participante veía el dibujo y lo calcaba en algunos les hacía falta brazos, piernas. Freses como <i>¡así me gusta a mí!</i> <i>¡Me quedo igualitico!</i> Eran frecuentes en ese momento.</p>	
<p>Final de la sesión</p>	
<p>Al momento de rediseñar el dibujo calcado, en un principio hubieron dificultades para modificarlo, pero fue entonces cuando la motivación del docente colaboro a que la imaginación de los participantes pudiera ser representada. Surgieron diálogos como el siguiente: Profesor: <i>¡que ropa puede tener esta persona!</i> Participante: <i>¡camisas, medias, pantalones, un perro!</i> Profesor: <i>¡eso! Muy bien que mas, ¿en dónde podría estar esa persona?</i> Participante: <i>¡en el mar! ¡En la playa! ¡En mi casa! ¡En un avión!</i> Profesor: <i>¡muy bien adelante, hazlo!</i></p>	
<p>Observaciones</p>	
<p>Esta actividad para algunos de los participantes fue confusa debido a que no comprendieron muy bien que como se podía calcar un dibujo. En el momento del rediseño de la imagen se pudo observar que se plasmaron ambientes sobre los cuales están inmersos los participantes, de algún modo crearon ambientes a su manera.</p>	

Tabla 17. Guía observación 3

<p>Guía de observación para el desarrollo de la creatividad a través de experiencias artísticas en dibujo y pintura en estudiantes con Discapacidad Cognitiva.</p>	
<p>Lugar: CDC Santa Helenita</p>	
<p>Sesión N° 4 “el lápiz carboncillo efectos de volumen”</p>	<p>Fecha:04/03/2014</p>
<p>Hora : 3:00 pm a 5:00 pm</p>	<p>Participantes: 9</p>
<p>Observador: Julián David Matallana Perdomo</p>	<p>Edades: entre 12 y 35 años</p>
<p>Inicio de la sesión</p>	
<p>Antes de iniciar la sesión surgieron muchas dudas respecto al lápiz carboncillo como las siguientes <i>¿profe cómo se utiliza eso? ¿Ese lápiz es muy grande!</i> Después de aclarar estas dudas se inició con un ejemplo por parte del profesor al realizar difuminados sobre un dibujo previo y se observó que mientras el profesor hacia el ejemplo, algunos de los participantes iban intentándolo también.</p>	
<p>Desarrollo de la actividad</p>	
<p>Como tema para dibujar los participantes propusieron dibujar frutas, esto se dio por votación al momento de elegir el tema de dibujo, género que todos participaran proponiendo frutas mientras el profesor les preguntaba. Frases <i>como ¿dibujemos un mango! ¿Un banano! ¿Una manzana! ¿Una papaya! ¿Un melón! ¿Una piña! Eran frecuentes en ese momento.</i></p>	
<p>Final de la sesión</p>	
<p>Al momento de realizar los difuminados en cada dibujo, se pudo observar que cada participante disfrutaba realizar este ejercicio, independientemente de que sus dibujos en algunos casos no tenían una forma definida, el experimentar una nueva herramienta para crear fue mucho de su agrado.</p>	
<p>Observaciones</p>	
<p>La actividad tuvo un resultado positivo frente a la utilización del lápiz como medio para expresar y se observó que algunos de los participantes comenzaban a hacer sus propios dibujos y realizan el difuminado a su manera. Al finalizar la experiencia todos terminaron con la ropa, manos y cara cubiertas de lápiz carboncillo. Aunque algunos de los participantes no podían hablar expresaban visiblemente su agrado con emociones, risas, y expresiones de afecto hacia el profesor.</p>	

Tabla 18. Guía observación 4

<p>Guía de observación para el desarrollo de la creatividad a través de experiencias artísticas en dibujo y pintura en estudiantes con Discapacidad Cognitiva.</p>	
<p>Lugar: CDC Santa Helenita</p>	
<p>Sesión N° 5 “Pinta a tu gusto”</p>	<p>Fecha: 06/03/2014</p>
<p>Hora : 3:00 pm a 6:00 pm</p>	<p>Participantes: 8</p>
<p>Observador: Julián David Matallana Perdomo</p>	<p>Edades: entre 12 y 35 años</p>
<p>Inicio de la sesión</p>	
<p>Al explicar lo que se iba a realizar en la clase los participantes se mostraron muy felices al saber que iban a pintar. Antes de dar inicio se dieron unas pautas para poder pintar y frases como las siguientes comenzaron a surgir en la clase <i>¡profe yo sé eso! ¡Ya había pintado antes! ¡A mí me gusta pintar mucho!</i></p>	
<p>Desarrollo de la actividad</p>	
<p>Al iniciar preguntando sobre personajes animados, los participantes comenzaron a expresar a gritos sus personajes favoritos. Entonces se dio inicio con el reconocimiento de los colores primarios y secundarios para quienes no sabían, diálogos como el siguiente hubieron en ese momento: Profesor: <i>¿el cielo de qué color es?</i> Participantes: <i>¡azul! Gritando</i> Profesor: <i>¿el sol de qué color es?</i> Participantes: <i>¡amarillo! gritando</i> Seguido a esto se procedió a que cada uno representase a su personaje favorito y que utilizara los colores que más le gustaban para pintarlo.</p>	
<p>Final de la sesión</p>	
<p>A medida que iban terminando de pintar, se dio la posibilidad de que los que ya habían acabado pudieran realizar una pintura libre y de lo que se observó resultó más gratificante para los participantes crear algo por si solos. Frases como estas eran frecuentes en ese momento <i>¡voy a pintar una flores! ¡Voy a regalar mi pintura a alguien!</i></p>	
<p>Observaciones</p>	
<p>Es importante hacer que la experiencia con la pintura se para los participantes y no para el profesor, el dejar experimentar los diversos materiales artísticos a los participantes creó un ambiente de libertad mientras disfrutaban pintando.</p>	

Tabla 19. Guía observación 5

<p>Guía de observación para el desarrollo de la creatividad a través de experiencias artísticas en dibujo y pintura en estudiantes con Discapacidad Cognitiva.</p>	
<p>Lugar: CDC Santa Helenita</p>	
<p>Sesión N° 6 “Creando historias con plastilina”</p>	<p>Fecha: 11/03/2014</p>
<p>Hora : 3:00 pm a 5:00 pm</p>	<p>Participantes: 8</p>
<p>Observador: Julián David Matallana Perdomo</p>	<p>Edades: entre 12 y 35 años</p>
<p>Inicio de la sesión</p>	
<p>El trabajo con plastilina llamo mucho la atención a los participantes pues la mayoría de ellos no habían tenido un contacto con ella. Al mostrar una figura en plastilina y la diversidad de elementos que se pueden crear a partir de ella, los participantes comenzaron a decir frases como las siguientes <i>¡yo quiero hacer un perro! ¡Yo quiero aprender con la plastilina! ¡Me gusta la plasti!</i></p>	
<p>Desarrollo de la actividad</p>	
<p>Ya en la actividad central de crear un animal en plastilina se pudo observar que a la mayoría de los participantes se les facilito utilizar la plastilina y dentro del dialogo que se generaba mientras creaban su figura era como lo siguiente <i>¡este se parece a uno de verdad! ¡Yo quiero hacer el mío de color rojo, morado, azul!</i></p>	
<p>Final de la sesión</p>	
<p>Al terminar la creación del modelo en plastilina, la siguiente parte dentro de la actividad era crear una historia narrado por cada participante donde involucrara a su diseño de plastilina. El profesor dio inicio contando una historia para dar el ejemplo de cómo lo debían hacer los participantes y a medida que cada uno compartía su historia, es impresionante como ellos se escuchaban poniendo demasiada atención a las historias inventadas por sus compañeros, al final cada uno salió con una nueva historia que contar. Historias como la siguiente fueron narradas esa tarde: Participante: <i>¡Había una vez! ¡Una rana que se llamaba mar! Le gustaba saltar mucho y un día se encontró a un animalito...</i> Profesor: <i>¿Qué más paso con la rana?</i> Participante: <i>que la rana se encontró con un animalito y se fueron a jugar al bosque y le dijo que él la iba a cuidar mucho....</i></p>	
<p>Observaciones</p>	
<p>Utilizar medios como la plastilina para desarrollar la imaginación y la creatividad a la hora de contar historias, en esta ocasión fue muy gratificante y se vio reflejado en la actitud de cada participante al momento de realizar la actividad propuesta.</p>	

Tabla 20. Guía observación

<p>Guía de observación para el desarrollo de la creatividad a través de experiencias artísticas en dibujo y pintura en estudiantes con Discapacidad Cognitiva.</p>	
<p>Lugar: CDC Santa Helenita</p>	
<p>Sesión N° 7 “Conociendo la naturaleza”</p>	<p>Fecha:13/03/2014</p>
<p>Hora : 3:00 pm a 6:00 pm</p>	<p>Participantes: 10</p>
<p>Observador: Julián David Matallana Perdomo</p>	<p>Edades: entre 12 y 35 años</p>
<p>Inicio de la sesión</p>	
<p>Los participantes sabían que la actividad de la sesión de hoy se realizaría en el parque y esto los puso muy felices. Expresiones como <i>¡si el parque! ¡Vamos a jugar! ¡mi papa me trae al parque siempre!</i> Eran frecuentes es ese momento. El ubicar a los participantes en una zona del parque fue un poco complejo al comienzo porque estaban muy dispersos por que habían muchas cosas que les atraía como los demás niños, personas, perros, el viento etc.</p>	
<p>Desarrollo de la actividad</p>	
<p>Para empezar la actividad el profesor pidió el favor de que cada participante fuera y recogiera hojas que había en el pasto para amontonar muchas y hacer una cama. De inmediatamente cada uno salió y traían las hojas, algunos se querían ir demasiado lejos del lugar donde estaban los demás y se procedió traerlos de inmediato. Al momento de realizar la cama con hojas sin dudarlo todos se fueron acostando y el profesor aprovecho el momento para pedirles el favor de que cerraran los ojos y que escucharan la naturaleza, que oyeran los pájaros, que sintieran los aromas de viento. Un dialogo como este se dio en ese momento: Profesor: <i>¡Vamos a cerrar los ojos y vamos a escuchar la naturaleza!</i> Participantes: <i>¡yo escucho a los pajaritos! ¡A las personas jugando basquetbol!</i> Profesor: <i>¿Qué aroma tiene el viento?</i> Participantes: <i>¡hummmm huele a canela, a panela, a hojas!</i> Profesor: <i>Vamos a pensar en un árbol, ¿Cómo es ese árbol?</i> Participantes: <i>¡el mío es grande con manzanas y ramitas!</i></p>	
<p>Final de la sesión</p>	
<p>Después de ese ejercicio los participantes comenzaron a cantar canciones y a reírse juntos con palabras y chistes entre ellos, ¡el ambiente era de alegría! Ya de regreso al salón del centro, todos decían <i>¡hahaha era mejor afuera!</i> después de esto se dio paso a representar en un dibujo o una pintura, el árbol que habían imaginado mientras estaban en el parque. Las representaciones fueron muy gratificantes para cada participante y se observaron nuevos detalles en los dibujos después de realizada la experiencia con la naturaleza.</p>	
<p>Observaciones</p>	
<p>Salir de las cuatro paredes que encierran un aula de clase permitió generar una nueva experiencia que fue gratificante para los participantes porque muchos de ellos expresaron su gusto por la actividad y esto se reflejó en su representación.</p>	

Tabla 21. Guía observación 7

<p>Guía de observación para el desarrollo de la creatividad a través de experiencias artísticas en dibujo y pintura en estudiantes con Discapacidad Cognitiva.</p>	
<p>Lugar: CDC Santa Helenita</p>	
<p>Sesión N° 8 “El dado mágico - adivina que es”</p>	<p>Fecha:18/03/2014</p>
<p>Hora : 3:00 pm a 5:00 pm</p>	<p>Participantes: 8</p>
<p>Observador: Julián David Matallana Perdomo</p>	<p>Edades: entre 12 y 35 años</p>
<p>Inicio de la sesión</p>	
<p>Al explicar la actividad algunos de los participantes pensaron que íbamos a jugar parques por el dado gigante. En muchos de ellos se percibió curiosidad por saber que era lo que había en cada una de las cajas. Al comenzar el juego hubo muchas reacciones frente al primer participante que introdujo las manos en la primera caja. Expresiones como ¡hahaha qué miedo! Otros decían ¡hay un ratón allí! Y esto genero un ambiente de emoción en el lugar.</p>	
<p>Desarrollo de la actividad</p>	
<p>A medida que iban pasando por las diferentes cajas mágicas se generaban diálogos como el siguiente: Profesor: <i>¿haber que aroma es el que estas percibiendo?</i> Participante: <i>hummmm haber huele a canela.... Como a galletas... mmm ha fresas...</i> Profesor: <i>¿qué crees que es lo que estas tocando con las manos en esta caja?</i> Participantes: <i>¡como arena! ¡Es blandito! ¡Es como suavcito!</i> Profesor: <i>¿que estas escuchando?</i> Participantes: <i>¡mmm... Como los pajaritos shi shi shi!...</i></p>	
<p>Final de la sesión</p>	
<p>Para saber quien había adivinado lo que se encontraba en la caja después de cada turno el participante tenía que representar mediante un dibujo lo que interpretaba y al final del juego se abrieron las cajas para mostrarles a todos los participantes que era lo que contenían y comentarios como estos eran frecuentes en esos momentos <i>¡yo ya sabía que era eso! ¡Yo lo adivine! ¡Voy a ganar papa! ¡No pensé que había eso! Gano el juego quien tenía más aciertos en los dibujos.</i></p>	
<p>Observaciones</p>	
<p>El jugar con los sentidos permitió esta vez que se pudiera imaginar de nuevo de otra manera distinta, la actividad fue recibida con mucho agrado y aceptación por parte de los participantes.</p>	

Tabla 22. Guía observación 8

5.3 REGISTRO FOTOGRÁFICO

Dentro de los instrumentos de recolección de datos aparecen en la propuesta una serie de registros fotográficos que permitirán reflejar el momento real de las experiencias implementas a la población estudio y que servirán como insumos para el análisis y conclusiones; por otro lado colaborando a que la investigación resulte más verídica.

A continuación se muestran algunos de los trabajos realizados por los participantes en cada sesión:

Sesión N°1 “Mi Pulso”



Ilustración 5

Por ser la primera sesión los participantes estaban conociendo a sus nuevos compañeros y tras finalizar la actividad se habían generado ya algunas amistades. Para algunos de los participantes el ejercicio se les facilito, mientras a otros les costó esfuerzo terminar la actividad.

A continuación se presentan algunos de los resultados de esta primera sesión:

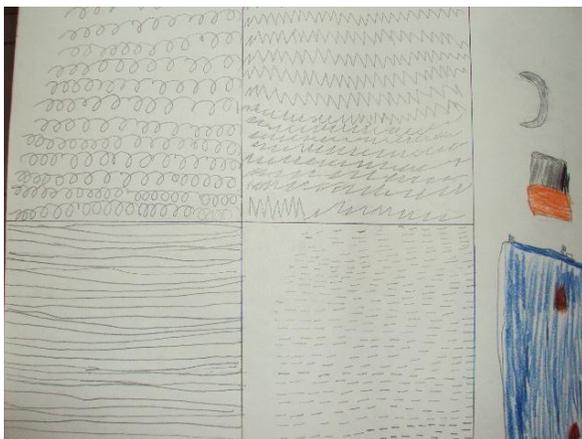


Ilustración 6. Cristian Peña 14 años.



Ilustración 7. Andrés Garnica 28 años.

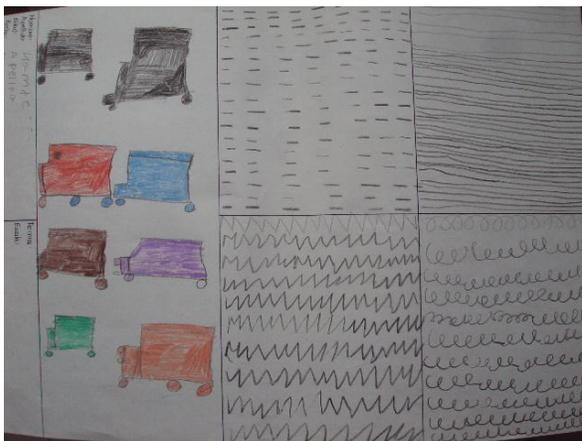


Ilustración 8. Ana Mireya 35 años.

Los resultados que se observan al finalizar la actividad, evidencian el pulso que maneja cada participante y la manera en que comprende una instrucción del docente, porque se observó que al momento de coger un lápiz inmediatamente algunos de los participantes comenzaron a dibujar, sin haber dado alguna orden el docente, esto muestra el gran interés y

gusto que presentan los participantes a la hora de dibujar. Como muestra del interés por dibujar a continuación se refleja el trabajo de un participante con Autismo, quien termino el ejercicio rápidamente y decidió empezar a dibujar creando diversos objetos:

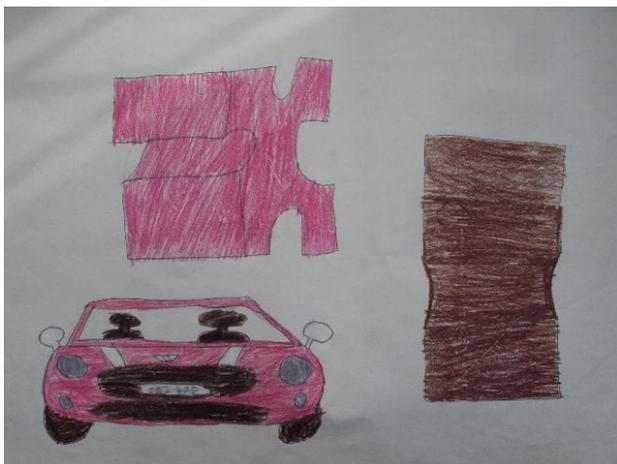


Ilustración 9. Cristian Cuellar 16 años.

Sesión N°2 “Imaginando mi paisaje ideal”



Ilustración 10. Frank López 15 años.

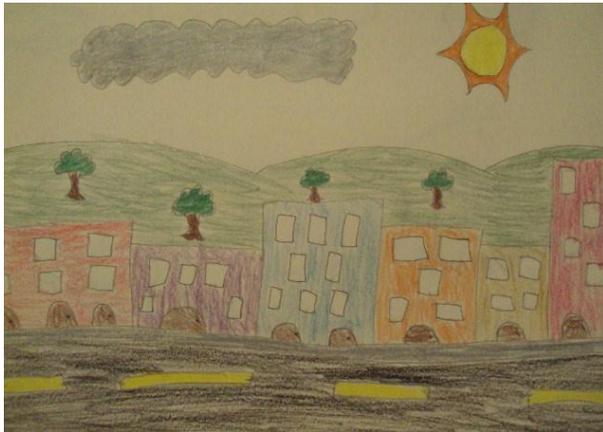


Ilustración 11. Cristian Cuellar 16 años.



Ilustración 12. Leydi Gaitán 29 años.



Ilustración 13. Cristian Peña 14 años.

Como se puede observar el trabajo de los participantes fue motivado, mediante el cerrar los ojos e imaginar ese paisaje ideal, como le da importancia Sir Ken Robinson a la

imaginación al momento de no solo fantasear sino darle un origen a algo previamente ya fue concebido en alguna experiencia y esto se refleja en los dibujos de los participantes.

Sesión N°3 “Calcar o rediseñar”



Ilustración 14. Andrés Garnica 28 años.

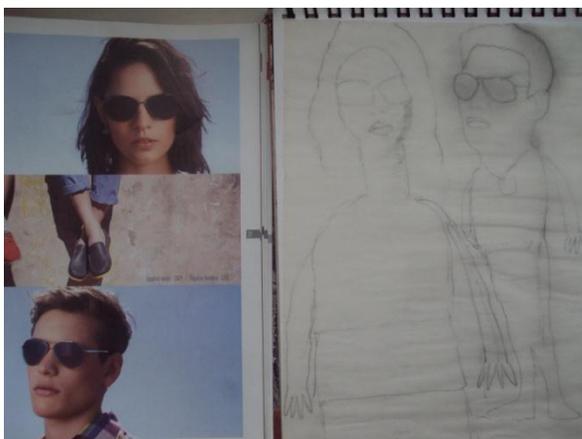


Ilustración 15. Ronald Álvarez 28 años.



Ilustración 16. Cristian Cuellar 16 años.



Ilustración 17. Andrés Tovar 25 años.

Al inicio de la sesión hubo un poco de confusión, debido a que no fue tan fácil explicar el uso del papel calcante, aunque como se evidencian resultados positivos en la fotografías, el proceso para llegar a ahí fue de mucho esfuerzo para cada uno de los participantes.

Sesión N° 4 “el lápiz carboncillo efectos de volumen”



Ilustración 18

En esta sesión el objetivo principal era experimentar los múltiples efectos que produce el lápiz carboncillo, antes de iniciar a dibujar un objeto concreto, se realizaron en una hoja los efectos que producía el lápiz, aunque cada participante lo interpreto a su manera como se muestra en las siguientes imágenes:



Ilustración 19. John Caballero 35 años.

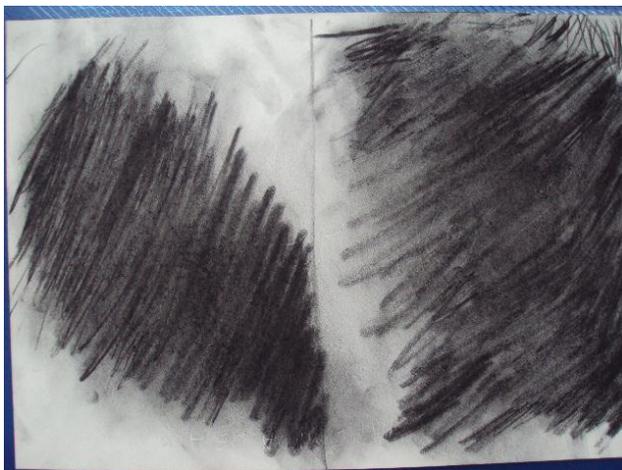


Ilustración 20. Ana Mireya 35 años.



Ilustración 21. Laura Castro 12 años.

Seguido a esto se propuso por parte de los participantes dibujar frutas, al momento de realizar las representaciones graficas cada uno de ellos participaba de manera reiterada lo

cual dio paso a que unos quienes habían terminado el ejercicio con frutas, iniciaran dibujos propias aplicando estas técnicas de difuminado, cabe mencionar que esto no estaba estipulado dentro de la actividad, pero lo cual mostro un resultado positivo ya que el lápiz carboncillo como herramienta puede favorecer al desarrollar la creatividad en estos participantes.

Resultados como los siguientes reflejan lo anterior:



Ilustración 22. Andrés Garnica 28 años.



Ilustración 23. John Caballero 35 años.



Ilustración 24. Frank López 15 años.

Como resultado de la experiencia uno de los participantes retrato al profesor dibujandolo con el lapiz carboncillo y aplicando los efectos aprendidos:



Ilustración 25. Cristian Cuellar 16 años.

Sesión N° 5 “Pinta a tu gusto”

La sesión inicio con unas pautas puestas por el profesor para darles a comprender a los participantes los diferentes colores que se pueden obtener mediante la pintura y sus efectos. Se observó durante el inicio de la actividad un gran interés de los participantes respecto al trabajo con pintura.



Ilustración 26.



Ilustración 27.



Ilustración 28.

Ya en el desarrollo central de la de la actividad, se observó que mientras cada participante ponía todo su enteres en desarrollar el ejercicio, además de que en el ambiente de la sesión se respiraba alegría.



Ilustración 29. Andrés Garnica 28 años.

Como muestra de esta gran experiencia y su creatividad al momento de pintar a continuación se presentan algunos de los trabajos realizados por los participantes:



Ilustración 30. Cristian Peña 14 años.



Ilustración 31. Ana Mireya 35 años.



Ilustración 32. Andrés Tovar 25 años.



Ilustración 33. Laura Castro 12 años.



Ilustración 34. Andrés Garnica 28 años.

Sesión N° 6 “Creando historias con plastilina”

La plastilina como herramienta para desarrollar la actividad de la sesión permitió que muchos de los participantes tuvieran por primera vez contacto con ella. Pero tan rápido fue su acoge que no hubieron dificultades al utilizarla.



Ilustración 35.



Ilustración 36.

A medida que avanzaba la actividad se empezaban a observar los avances hacia la creación de un animal que le gustara a cada uno, pero al final los participantes decidieron que fuera el elefante y el sapo los modelos a seguir.



Ilustración 37. Andrés Tovar 25 años.



Ilustración 38.



Ilustración 39.

Al final de la actividad se pudieron escuchar las historias interpretadas por cada uno de los participantes, generando una vinculación con su objeto creado, aunque sus relatorías no eran extensas y amplias su interés por participar evidenciaba que cada uno puede imaginar según su capacidad. Ya finalizada la sesión algunos de los trabajos que se generaron allí fueron los siguientes:



Ilustración 40. Cristian Peña 14 años.



Ilustración 41. Leydi Gaitán 29 años.



Ilustración 42. Andrés Tovar 25 años.



Ilustración 43. Laura Castro 12 años.

Sesión N° 7 “Conociendo la naturaleza”

El visitar el parque como ambiente natural permitió que los participantes tuvieran una experiencia agradable pues el tocar, oler, respirar fuera del aula género un espacio para compartir, reír, escucharse entre los participantes.



Ilustración 44.



Ilustración 45.

Ya en la parte de devolución de la experiencia se pudieron observar diversos trabajos que reflejaban mostraban aspectos del ambiente con los cuales los participantes se identificaban:



Ilustración 46 Andrés Tovar 25 años.

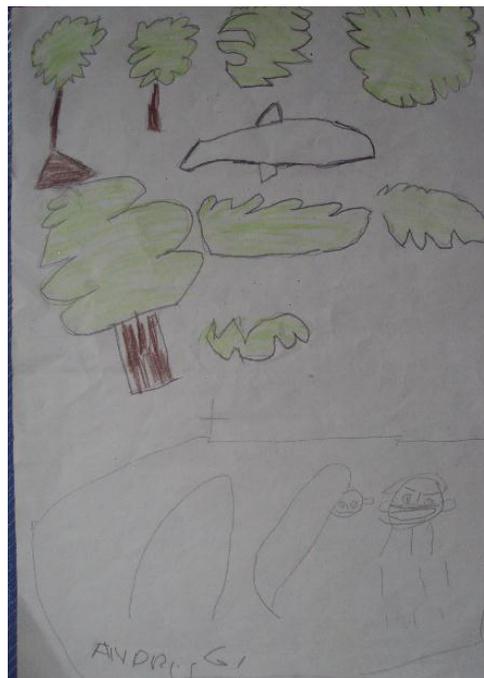


Ilustración 47. Andrés Garnica 28 años.



Ilustración 48. Ana Mireya 35 años.

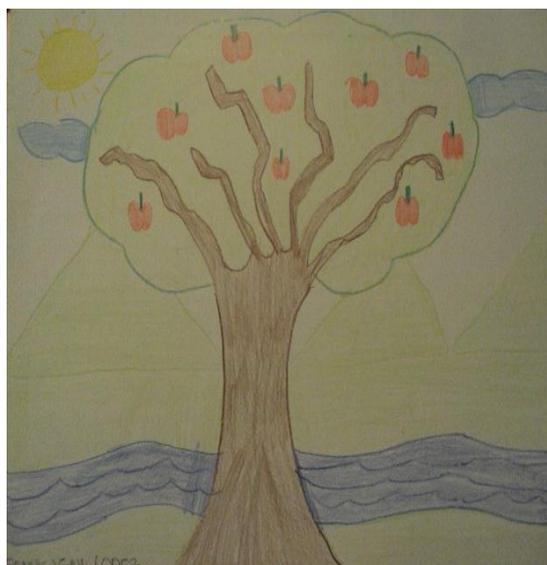


Ilustración 49. Frank López 15 años.

Sesión N° 8 “El dado mágico - adivina que es”



Ilustración 50.

Al inicio de la actividad hubo curiosidad por parte de los participantes respecto al juego que se tenía previsto, después de una explicación muy sencilla se dio inicio y las reacciones eran diversas en el sentido de que todos los participantes estaban muy emocionados con las pruebas que generaba el juego al momento de abrir alguna de las cajas.



Ilustración 51. Andrés Tovar y Cristian Peña.

Dentro del juego había pruebas de dramatización e imitación, las cuales permitieron observar la manera en que los participantes eran creativos a la hora de representar algún papel o cantar una canción.



Ilustración 52. Laura Castro 12 años.

Se puede observar en el desarrollo de la actividad todos los participantes pudieron realizar las diversas pruebas que presentaba el juego planteado, donde se llevaba a representar lo que se había experimentado por medio de los sentidos.

5.4 ENTREVISTAS

Para conocer el punto de vista de cada uno de los participantes y de qué manera influyeron las sesiones plateadas, se permitió hacer una entrevista con el fin de dialogar con cada una de los participantes, adecuando el lenguaje y la comunicación de parte del entrevistador para obtener datos que aporten a la investigación, cabe resaltar que esta entrevista se propuso al final de las sesiones, tras haber generado confianza en los participantes y que estos pudieran expresarse de una mejor manera:

ENTREVISTA	
Lugar: C.D.C Santa Helenita	Fecha: abril 2014
Entrevistador: Julián David Matallana Perdomo	Entrevistado: participantes
Con el objetivo de conocer que tan favorable fue el proyecto para los participantes al terminar las ocho sesiones, mediante un dialogo amistoso se respondieron las siguientes preguntas.	
1. ¿Es importante para usted el dibujar y pintar?	<p>PARTICIPANTE 1: si, porque esta sin hacer nada puede dibujar y eso me gusta mucho.</p> <p>PARTICIPANTE 2: si, porque me gusta mucho</p> <p>PARTICIPANTE 3: si, por qué puedo hacer los personajes de tv y mis grupos de música favoritos.</p> <p>PARTICIPANTE 4: si, porque uno puede crear nuevas cosas como árboles , muchas cosas</p> <p>PARTICIPANTE 5: si, porque me gusta dibujar.</p> <p>PARTICIPANTE 6: si, porque cuando yo llego a mi casa empiezo a dibujar y hago retratos de muchas personas.</p> <p>PARTICIPANTE 7: si, porque me gustan los colores.</p> <p>PARTICIPANTE 8: si, porque puedo crear, pintar nuevas cosas que yo me invento.</p> <p>PARTICIPANTE 9: si, porque yo dibujo todo lo que veo en la calle.</p> <p>PARTICIPANTE 10: si, por que uno puede expresar lo que siente.</p>
2. ¿Se le facilito participar en cada una de las sesiones?	<p>PARTICIPANTE 1: si, porque ya sabía dibujar</p> <p>PARTICIPANTE 2: si, aunque en algunas no podía porque me daba pena.</p> <p>PARTICIPANTE 3: si, porque me gusta lo que hicimos profe.</p> <p>PARTICIPANTE 4: si, porque me gusta mucho todo lo que es dibujar, pintar, cantar, bailar.</p> <p>PARTICIPANTE 5: si, porque me gusta dibujar!</p>

	<p>PARTICIPANTE 6: si, porque es muy fácil dibujar, pintar. PARTICIPANTE 7: no, porque no sabía pintar pero después ya pude. PARTICIPANTE 8: si, yo practico mucho en la casa allá dibujo y pinto todos los días. PARTICIPANTE 9: si, porque me gusta mucho dibujar! PARTICIPANTE 10: no, en algunas no sabía que dibujar o pintar, pero luego entendí.</p>
<p>3. ¿Le agrado alguna de las sesiones en particular? ¿Cuál?</p>	<p>PARTICIPANTE 1: si, la de pintar a mi gusto (5) por qué puedo hacer árboles, casas, etc. PARTICIPANTE 2: si, la (6) porque me gusto hacer dibujos en plastilina. PARTICIPANTE 3: si, la del lápiz carboncillo (4) porque yo puedo hacer muchas frutas. PARTICIPANTE 4: si, la del juego (8) porque me gusto. PARTICIPANTE 5: si, la del juego (8) porque me gusto hacer como animales. PARTICIPANTE 6: si, la de las planas (1) porque yo gano siempre. PARTICIPANTE 7: si, la de la plastilina (6) porque me gusta hacer muñequitos. PARTICIPANTE 8: si, la de la salida al parque (7) porque me gusta mucho la naturaleza. PARTICIPANTE 9: si, la de dibujar (4) porque yo puedo. PARTICIPANTE 10: si, calcar las imágenes (3)</p>
<p>4. ¿Recibió la colaboración permanente del docente frente a cada sesión?</p>	<p>PARTICIPANTE 1: si, porque cuando uno lo llamaba venia. PARTICIPANTE 2: si, porque me ayudaba a hacer los dibujos. PARTICIPANTE 3: si, porque cuando no entendía venia y me ayudaba muchísimo! PARTICIPANTE 4: no, porque algunas veces estaba ocupado y me daba pena PARTICIPANTE 5: si, porque me ayudaba cuando no entendía algo. PARTICIPANTE 6: si, porque cuando lo llamaba Julián! El venia y me explicaba. PARTICIPANTE 7: si, porque usted me ayudaba PARTICIPANTE 8: si, porque si porque cuando uno necesitaba algo usted venia y le enseñaba a uno todo. PARTICIPANTE 9: si, porque tú nos explicas profe. PARTICIPANTE 10: si, porque el profesor lo ayuda a uno cuando no entiende algo y le enseña.</p>
<p>5. Después de cada sesión, ¿en su tiempo libre dibuja o pinta?</p>	<p>PARTICIPANTE 1: si, porque puedo mejorar más en los dibujos que hago. PARTICIPANTE 2: si, porque me gustó mucho. PARTICIPANTE 3: si, porque llego a mi casa a dibujar en la cama.</p>

	PARTICIPANTE 4: no, porque a veces llega uno cansado y toca hacer otras cosas. PARTICIPANTE 5: no, porque a veces llevo a ver televisión o escuchar música. PARTICIPANTE 6: si, porque yo tengo un cuaderno de dibujo en mi casa y llevo a dibujar. PARTICIPANTE 7: no, porque llevo a ver televisión o jugar con mis hermanos. PARTICIPANTE 8: no, porque llevo mi casa a ver televisión y comer. PARTICIPANTE 9: no, porque llevo a hacer tareas del colegio. PARTICIPANTE 10: no, porque a veces llega uno cansado y me pongo a ver televisión.
--	--

Tabla 23. Entrevistas a los participantes

5.5 ANÁLISIS DE RESULTADOS

Al realizar las sesiones propuestas en el proyecto con los participantes con Discapacidad Cognitiva, se puede decir que en las guías de observación de cada sesión, los participantes tenían siempre el mismo interés por aprender algo nuevo, siempre estaban presentes la capacidad de asombro y la buena disposición frente a cada sesión.

Se pudo observar que dentro del objetivo de cada sesión, siempre los participantes daban más de lo esperado, es decir, si únicamente había que realizar una representación ellos hacían dos, tres o cuatro, esto permite ver que para los participantes no habían límites frente a cada actividad. Se podría decir que para todos los participantes el utilizar el dibujo y la pintura como herramientas para desarrollar su creatividad en cierto modo es favorable pues más allá de generar resultados satisfactorios para el docente, ellos los utilizaron para ser conscientes de lo que pueden llegar a lograr.

Las actividades que involucraban el compartir abiertamente sus trabajos, permitieron generar confianza en algunos de los participantes, pues no todos se encontraban estudiando, esto muestra como hay una vinculación directa del creador (participante) y su obra (representación), llevando a que los participantes pudieran expresarse y escuchar a los demás compañeros.

Dentro del desarrollo de esta investigación, se puede resaltar la importancia de generar experiencias artísticas a la hora de utilizar herramientas como el dibujo y la pintura, pues si no fuera por crear un ambiente donde se genere confianza, libertad, democracia probablemente no se hubieran reflejado resultados tan satisfactorios para cada uno de los participantes.

Por otra parte también se observó dentro de las teorías planteadas en la investigación se evidencia procesos de desarrollo, pues vale la pena mencionar que la mayoría de autores se centran en las etapas de desarrollo inicial de un ser humano y lo que representaron los participantes con Discapacidad Cognitiva muestran que si eventualmente hay un retroceso en su aprendizaje, pero eso no significa que no puedan desarrollar a un mas sus capacidades, pues por el contrario tienden a responder mientras se les presta atención más a sus potenciales que a los que no poseen.

Para hacer una comparación respecto a las representaciones graficas de los participantes que se obtuvieron tras el registro fotográfico de cada una de las ocho sesiones e identificar en qué etapa de desarrollo las representaron, según entre lo que Lowenfeld expone en sus etapas de desarrollo creativo, se realizó una observación detallada de los trabajos de los participantes en dos grupos el primero de los 12 a los 25 años y el segundo de los 26a los 35 años, cada grupo de a cinco participantes. Como se muestra a continuación:

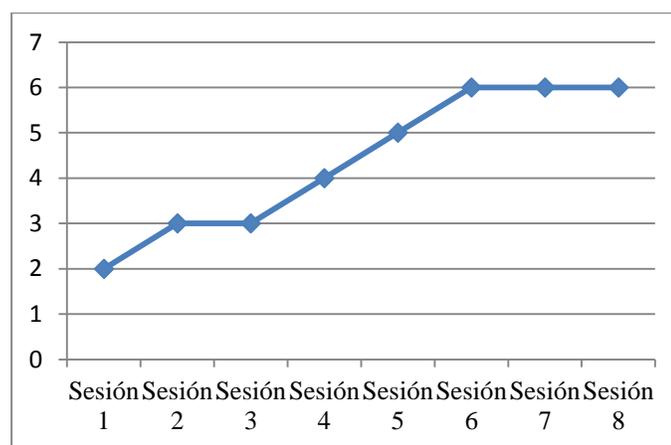


Ilustración 53. Comparación sesión tras sesión participantes de 12 a 25 años.

La grafica muestra que los participantes de 12 a 25 años en el transcurso del proyecto cada vez fueron ascendiendo sus representaciones, se podría decir que va en ascenso pues cuatro de los cinco participantes de estas edades están estudiando actualmente, eso quiere decir que la educación constante favorece a que las personas con Discapacidad cognitiva pueden llegar desarrollarse integralmente.

Ahora observemos la siguiente grafica que muestra edades entre los 26 y los 35 años de edad:

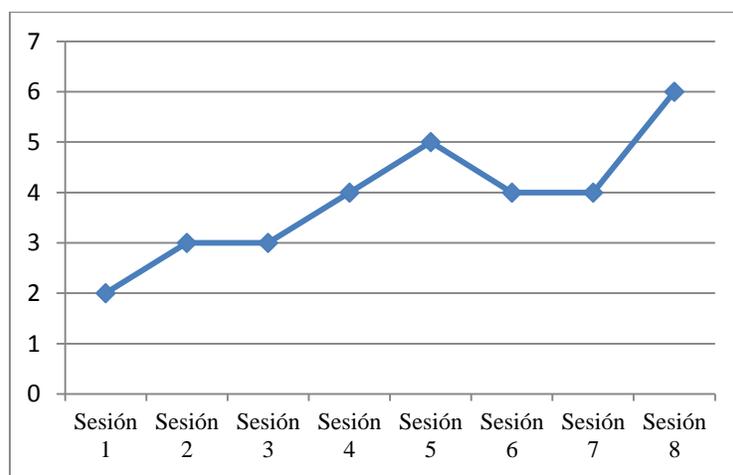


Ilustración 54. Comparación sesión tras sesión participantes de 26 a 35 años.

Para comprender mejor el grafico, cabe mencionar que algo en común que tienen los participantes de 26 a 35 años es que hace más de veinte años que no reciben una educación constante, es decir durante ese tiempo han asistido a cursos o talleres de poca duración y en algunos uno de los casos nunca se llevaron a un sitio de educación, es por eso que la gráfica refleja que hay una variación respecto a las sesiones.

Por otro lado para analizar la opinión de los participantes respecto a las sesiones, a continuación se muestra gráficamente los resultados que arrojaron las entrevistas pregunta por pregunta:

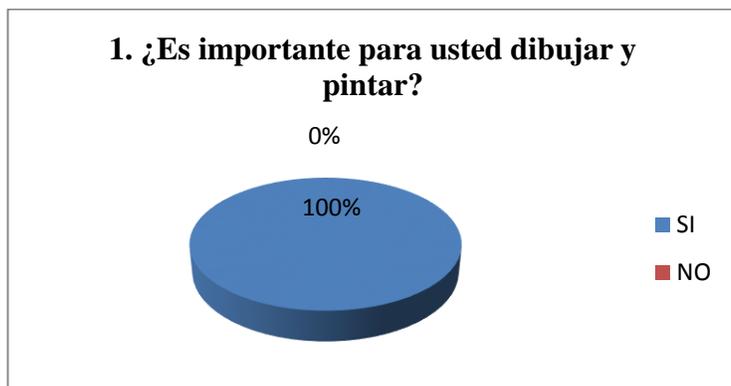


Ilustración 55. Grafica pregunta N°1, entrevista

Se evidencia en esta pregunta que el total de participantes considera importante para sí mismos el dibujar y pintar, pues cada uno manifestaba su gusto relacionándolo con el lugar donde prefieren dibujar.



Ilustración 56. Grafica pregunta N°2, entrevista

Para algunos participantes fue fácil realizar las actividades que estaban propuestas en la investigación, mientras que un 20% respondió que no se le había facilitado participar debido a en un principio no sabían que dibujar o pintar.

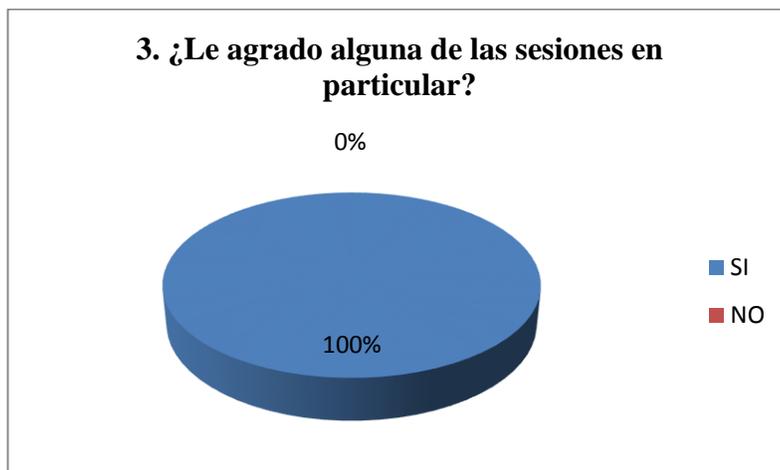


Ilustración 57. Grafica pregunta N°3, entrevista

El total de los participantes mostro un agrado frente a alguna o algunas de las sesiones propuestas, evidenciando a sí que tuvieron un impacto dentro de su experiencia.

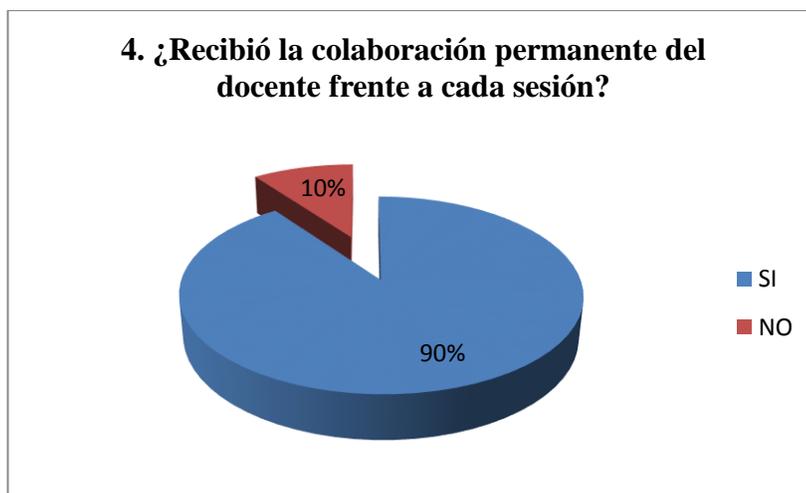


Ilustración 58. Grafica pregunta N°4, entrevista

En esta pregunta se puede evidenciar la participación activa del docente en las diferentes sesiones, un 90% de los participantes aseguran que el docente colaboro, enseñó, ayudo a que los participantes pudieran realizar las actividades, mientras tanto un 10% de los participantes aseguro observar al docente ocupado y no prestarle la atención que requería en ese momento.



Ilustración 59. Grafica pregunta N°5, entrevista

Esta pregunta evidencia claramente que los procesos que se desarrollaron en el aula del C.D.C. Santa Helenita tuvieron una incidencia del 40% favorable a que se fomente el dibujo y la pintura como herramientas para crear, mientras que un 60% de los participantes aseguro que en su tiempo libre desean realizar otro tipo de actividades como el ver televisión, descansar, comer entre otras más.

5.6 INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

La investigación tiene el objetivo de desarrollar de la creatividad en los participantes con Discapacidad Cognitiva, mediante experiencias que aportaría a su cumplimiento, utilizando algunos de los elementos de la artes plásticas como el dibujo y la pintura, pues estos sirvieron a que cada uno de los participantes pudieran representar esa experiencia artística donde se unen la comunicación, la expresión, los sentimientos entre otros factores para llevar a cabo el proceso.

Dentro de los resultados también se pudo determinar que los participantes con Discapacidad Cognitiva requieren una constante motivación por parte del maestro pues en cada una de las sesiones se evidencio la participación activa de este, para que los participantes pudieran realizar las actividades.

Para una tener un mejor panorama de cómo las sesiones planteadas tuvieron un impacto positivo en los participantes, la siguiente grafica es emitida a partir de la pregunta número tres de las entrevistas donde los participantes señalan el agrado de algunas de estas:

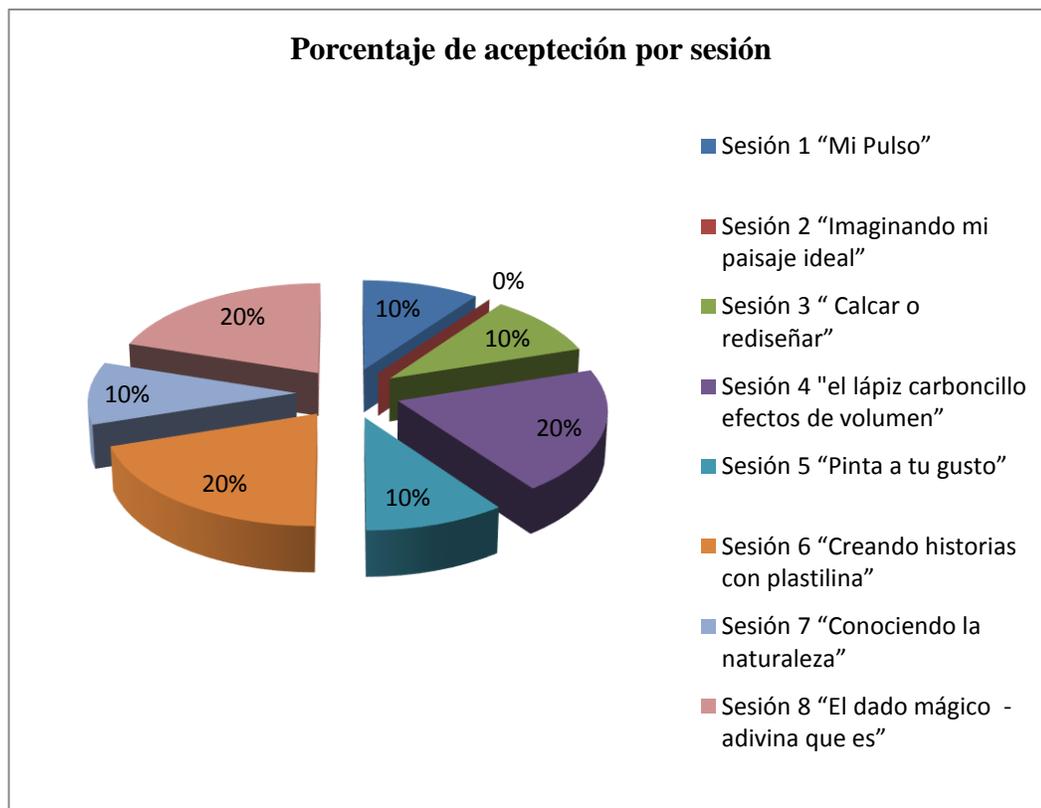


Ilustración 60. Grafica porcentaje de aceptación de los participantes frente a cada sesión

La grafica revela que nueve de las diez sesiones planteadas tuvieron un impacto positivo en los participantes siendo unas más enriquecedoras para algunos que otros, mientras que la única actividad que no fue considerada como importante dentro de las sesiones fue la número dos. Esto refleja que más 90% de las sesiones favorecieron al proyecto, mientras que fue mínimo el rechazo hacia estas.

Por eso a lo largo de la investigación es evidentemente que las artes favorecieron a los participantes con Discapacidad Cognitiva, debido a que en un comienzo siempre hubo la incertidumbre por parte del investigador, al pensar que incidencia podrían tener las sesiones

propuestas frente al desarrollo de la creatividad, los resultados muestran que no solo es importante abordar la enseñanza desde lo artístico para estudiantes con discapacidad cognitiva y la importancia que generaría permitir sesiones de este tipo constantemente. Aquí cabe preguntarse si la educación es tan importante y vela por todos los derechos de los seres humanos, hace falta camino por recorrer frente a las personas con Discapacidad, pues el problema radica en que no todos tienen espacios académicos que se adecuen a sus necesidades y estilos de aprendizaje.

Por eso para la formación profesional del investigador, recae el reto de asumir la educación con un compromiso social, pues si queremos formar mejores ciudadanos para una mejor sociedad, tendremos que partir desde el principio, en enfocarnos que todos tenemos derecho a que se nos presten herramientas para desarrollarnos a lo largo de nuestra existencia y tener una mejor calidad independientemente que como seamos.

6 CONCLUSIONES

- Los participantes del centro de desarrollo comunitario C.D.C Santa Helenita reflejaron un interés especial por las actividades artísticas que les permitió de cierto modo utilizar las artes como medio para su desarrollo integral.
- Es importante brindar espacios a las personas con Discapacidad Cognitiva, donde se reconozcan a sí mismos y las personas con que las rodean, pues dentro del tiempo de la investigación se generaron nuevas amistades sociales para los participantes.
- Las sesiones permitieron desarrollar actitudes creativas en donde cada participante se dio la oportunidad de explorar nuevas técnicas y diferentes formas de expresarse.
- Tanto el dibujo y la pintura como la plastilina son herramientas que ayudan mucho a estudiantes con DC a desarrollar procesos creativos.
- Las orientaciones pedagógicas del Ministerio de educación nacional frente a estudiantes con DC favorecieron al momento de crear las sesiones que se implementaron.
- La experiencia en el centro de desarrollo comunitario C.D.C. Santa Helenita permitió encontrar diversas formas de interpretar el mundo en cada uno de los participantes pues el fin es descubrir las posibilidades creativas en ellos.

7 PROSPECTIVA

La presente investigación abrirá la oportunidad a que se sigan realizando investigaciones referentes a desarrollar procesos cognitivos en estudiantes con Discapacidad pues al tratarse del desarrollo de la creatividad se necesitaran propuestas que colaboren con el este problema.

Teniendo en cuenta que el arte impulsa los procesos cognitivos, no solo mediante las artes plásticas se pueden generar propuestas para la creatividad, si no por el contrario en la educación artística están los demás lenguajes artísticos que de cierto modo complementarían una mejor investigación en torno al problema planteado, siendo la música, la danza y las artes escénicas productoras de experiencias artísticas de igual manera.

Es por eso que se adelantan procesos de inclusión escolar en la escuela de artes de uniminuto donde se están generando poco a poco espacios donde las personas con discapacidad puedan acceder a desarrollar procesos cognitivos mediante las artes.

Este tal vez es el inicio de una gran investigación que se fundamentó desde la educación artística, pero que puede llegar a ser abordada por diferentes entes educativos que se interesen en la formación de personas con Discapacidad y puedan aportar lo mejor de sí para transformar la sociedad.

8 REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- ALCALDIA MAYOR DE BOGOTA, D. (2005). *Memorias IX foro educativo distrital de educacion artistica y cultural*. Bogotá: Alcaldia Mayor de Bogotá D.C. Secretaria Educacion.
- Artedown, M. (2006). *ArteDown*. Recuperado el 1 de noviembre de 2013, de <http://www.artedown.com/>
- Bogotácomovamos. (1998). *BOGOTÁ cómo vamos*. Recuperado el 7 de Abril de 2014, de <http://www.bogotacomovamos.org/blog/>
- Clot, R. J. (1976). *La Educación Artística* (Primera edición ed.). (P. U. France, Ed., & E. Planeta, Trad.) Mexico: Editorial Planeta Mexicana, S.A.
- Crotti, E., & Magni, A. (1996). *Garabatos : el lenguaje secreto de los niños* (2 ed.). Malaga, España, ESPAÑA: SIRIO, S.A.
- Esquivias, M. T. (31 de enero de 2004). *Revista Digital Universitaria*. Recuperado el 3 de enero de 2014, de <http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/art4.htm>
- Instituto Taller de Creación, U. N. (2008). *Experiencia y Acontecimiento: reflexiones sobre educacion artistica* (Primera Edicion ed.). Bogota: Universidad Nacional de Colombia, Colombia: catalogacion en la publicacion Universidad Nacional de Colombia.
- Jeimy Jutinico, C. O. (enero de 2011). *Sistema Nacional de Bibliotecas Rafael Garcia Herreros*. Recuperado el 4 de octubre de 2013, de Desarrollo de la expresión y la creatividad por medio de la gráfica en niños de preescolar:
http://200.38.75.90:8983/F/FUG8B6T42N4FHHCKRDRNMJFY7XTVI1HN43E3TL5UUNMJNE1K7C-07445?func=find-b&request=desarrollo+de+la+expresion+grafica+y+la+creatividad&find_code=WRD&adjacent=N&x=0&y=0&filter_code_1=WLN&filter_request_1=&filter_code_2=WYR&filter_reque
- Juliao Vargas, C. G. (2011). *El enfoque Praxeológico* (Primera Edición, Bogotá, Colombia, 2011 ed.). Bogota, D.C., Colombia, Colombia: Corporacion Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO.
- Lowenfeld, V., & Brittain, W. L. (1985). *Desarrollo de la Capacidad Creadora* (2 ed.). Kapelusz.

- MEN. (2000). *Lineamientos de Educacion Artistica*. Recuperado el 25 de marzo de 2014, de www.mineduacion.gov.co: <http://www.mineduacion.gov.co/1621/article-89869.html>
- MEN, A. O. (Julio de 2006). *Ministerio de educacion nacional*. Recuperado el 17 de noviembre de 2013, de Ministerio de educacion nacional: <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/article-195244.html>
- MEN, O. P. (julio de 2006). *Orientaciones Pedagogicas- Colombia Aprende*. Recuperado el 5 de enero de 2014, de sitio web Colombia Aprende: http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-75160_archivo.pdf
- Mosquera Hernandez, D. F., & Escuela Superior, d. A. (2009). *Escuela Superior de Administracion Publica*. Recuperado el 25 de marzo de 2014, de [http://cdim.esap.edu.co/BancoMedios/Documentos%20PDF/a6900%20-%20fortalecimientos%20centros%20de%20desarrollo%20comunitario%20\(pag%2044%20-%201.710\).pdf](http://cdim.esap.edu.co/BancoMedios/Documentos%20PDF/a6900%20-%20fortalecimientos%20centros%20de%20desarrollo%20comunitario%20(pag%2044%20-%201.710).pdf)
- NU. (2006). *Convencion sobre los derechos humanos de las personas con discapacitadas*. Recuperado el 10 de Marzo de 2014, de Naciones Unidas: <http://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf>
- Robinson, S. K. (1999, Mayo). *All Our Futures: Creativity, culture and education*. Retrieved Marzo 29, 2014, from sirkenrobinson.com: <http://sirkenrobinson.com/pdf/allourfutures.pdf>
- Rodriguez, E. (2012). *Programacion para escolares con sindrome de Down*. Publicaciones Down21.
- Ruiz, E. (2012). *Programacion educativa para escolares con Sindrome de Down*. Recuperado el 12 de octubre de 2013, de Fundacion Iberoamericana Down 21: <http://www.down21.org>
- Sampieri, R. (2010). *Metodologia de la Investigaci3n* (Quinta edici3n ed.). (J. M. Chacon, Ed.) M3xico , D.F.: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- SDP. (2009). *Conociendo la Localidad de Engativa*. Obtenido de secretaria distrital de planeacion de Bogot3: <http://www.sdp.gov.co/portal/page/portal/PortalSDP>

Desarrollo de la creatividad por medio de experiencias artísticas en dibujo y pintura para estudiantes con Discapacidad Cognitiva.

106

UNIMINUTO. (2013). *Educacion integral al alcance de todos* (Primera ed.). Bogota, DC: (coleccion Uniminuto).

9 ANEXOS

CRONOGRAMA DEL PROYECTO

Denominación	Cronograma 2013-2014											
	Ag	sep	oct	Nov	dic	ene	feb	mar	abr	may		
1. Formulación del problema	←	-----	→									
2. Coordinación	←	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	→		
3. Investigación teórica			←	-----	-----	→						
4. Investigación antecedentes			←	-----	→							
5. Visitas a diversos campos estudio					←	-----	→					
6. Elaboración propuesta, instrumentos.					←	-----	→					
7. Implementación							←	-----	→			
8. Procesamiento de datos									←	-----	→	
9. Análisis de datos									←	-----	→	
10. Interpretación de datos o resultados										←	-----	→

11. Elaboración de informe										
12. Entrega de informe										

Bogotá, mayo de 2014

Corporación Universitaria Minuto de Dios
Facultad Educación
Licenciatura en educación básica con énfasis en educación artística

Yo **Julián David Matallana Perdomo** identificado con cedula de ciudadanía N° **1.016.033.092** de Bogotá, estudiante regular de la Corporación Universitaria Minuto de Dios en la licenciatura básica con énfasis en educación artística con el ID: **228242** y de **23** años, autorizo a la Corporación Universidad Minuto de Dios para que se me incluya como sujeto de estudio en el proyecto de investigación denominado: **Desarrollo de la creatividad por medio de experiencias artísticas en dibujo y pintura para estudiantes con Discapacidad Cognitiva** luego de haber conocido y comprendido su totalidad, la información sobre dicho proyecto, que:

- No recibiré remuneración alguna por la investigación realizada.
- Se guardara estricta confidencialidad sobre los datos de las personas participantes en la investigación.
- La información obtenida es verídica y que es netamente académica.

Fecha: Mayo de 2014

Nombre y firma del estudiante: Julián David Matallana Perdomo