

Construcción de un libro de fábulas en el gimnasio integral genios del zipa, una estrategia educucomunicativa para que hablen los niños

Construction of a book of fables in the genios del zipa comprehensive gym, an educucommunicative strategy for children to speak

Ingrid Tatiana León Caucha

Tecnología en Comunicación Gráfica.
ileoncaucha@uniminuto.edu.co
<https://orcid.org/0000-0003-4856-4027>

Karen Emilce Martínez Rodríguez

Tecnología en Comunicación Gráfica.
kmartinezr6@uniminuto.edu.co
<https://orcid.org/0000-0003-3699-9111>

Elkin Sawbuer Salazar Castañeda

Profesor de la corporación universitaria
minuto de Dios
esalaz@17uniminuto.edu.co
<https://orcid.org/0000-0001-8794-3308>

PERSPECTIVAS
[https://revistas.uniminuto.edu/index.php/
Pers/issue/view/195](https://revistas.uniminuto.edu/index.php/Pers/issue/view/195)
ISSN 2145-6321
e-ISSN 2619-168715
15-22
Vol 1 - No. 19
JULIO - SEPTIEMBRE 2020



RECIBIDO : ENERO 2 -2020
ACEPTADO: JUNIO 25 – 2020

RESUMEN

El presente trabajo se realiza con el fin de dar a conocer la importancia de herramientas pedagógicas que utilizan los estudiantes en el aula de clase partiendo de creatividad e innovación, ya que actualmente en los procesos de aprendizaje la mayoría de apoyo visual son cartillas y libros de editoriales, y los niños no tienen la oportunidad de recrear y explorar de forma creativa sus ideas. Se diagrama un libro de fabulas, creadas por los niños con ayuda de los padres de familia, para que cada uno de a conocer la fábula acompañada de su ilustración y moraleja, dicho producto se realiza, mediante talleres básicos de dibujo que se ejecutaron para enseñar algunas técnicas y conceptos claves, para que la comunidad educativa pudiera tener un pensamiento más abierto, para la creación de un producto de calidad.

Palabras Clave: Comunicación Gráfica, Diagramación, Pedagogía. Educomunicación

ABSTRACT

Abstract The present work is carried out in order to make known the importance of pedagogical tools that students use in the classroom based on creativity and innovation, since currently in the learning processes the most visual support are booklets and books of publishers, and children do not have the opportunity to recreate and explore their ideas creatively. A book of fables is drawn up, created by the children with the help of the parents, so that each one of them knows the fable accompanied by its illustration and moral, this product is made through basic drawing workshops that were executed to teach some techniques and key concepts, so that the educational community could have a more open thinking, for the creation of a quality product.

Keywords. Education, Graphic Communication, Pedagogy

1. Introducción

En la actualidad el campo de acción de la comunicación gráfica, ha venido evolucionando, causando mayor impacto en marketing digital, diseño artístico y diseño web, así mismo para este proyecto

se identificó un espacio, en el cual el comunicador gráfico puede realizar aportes significativos, en la educación, enfocándose en contextos escolares, donde a través de la aplicación de estrategias metodológicas participativas, los estudiantes fortalecen procesos por medio de la narrativa, la creación de historias y espacios donde se motiva la creatividad, por lo cual presentamos este proyecto editorial, denominado libro de fábulas "hablan los niños".

Teniendo en cuenta que las herramientas pedagógicas que utilizan los estudiantes dentro del aula de clase, por lo general son libros o cartillas que vienen de editoriales, se determinó que el estudiante se limita a responder, pero no tiene la oportunidad de explorar, ejecutar, crear y materializar lo aprendido, por lo cual se pretende potencializar la creatividad y la innovación, fomentando la creación de una herramienta pedagógica, que tiene como eje central las técnicas básicas de dibujo, siendo esta construida en colaboración con los padres de familia.

Así las cosas, nos planteamos la siguiente pregunta: ¿cómo potenciar procesos de enseñanza aprendizaje por medio de la construcción participativa de un libro diagramado e ilustrado de fábulas infantiles?

El mundo actual plantea diferentes desafíos, pues se han venido expandiendo los campos de acción, en los que el comunicador gráfico puede aportar a nivel profesional y social, por lo que se establece desde lo gráfico, la implementación de proyectos editoriales al interior de espacios académicos, dándole al estudiante la oportunidad de interactuar con el medio y crear herramientas que aporten a la sociedad e impacten en la formación de sus pares y familias.

Desde hace algunos años ha sido evidente el incremento de textos producidos por editoriales, para fortalecer la práctica pedagógica de niños niñas y adolescentes, sin embargo, también se ha evidenciado la necesidad de crear espacios en diferentes contextos, en los que se puedan crear herramientas propias fortalecidas, con dinámicas en las que se involucren creatividad e innovación, ya que la educomunicación es un espacio teórico-práctico formado por las interrelaciones entre dos campos la educación y la comunicación, para extraer todo el potencial de la unión de estas disciplinas al servicio del desarrollo social e individual del ser humano, con la vista puesta en la consecución

de un mundo más habitable para todos; aspirando a dotar a toda persona de las competencias expresivas imprescindibles para su normal desenvolvimiento comunicativo y para el desarrollo de su creatividad. (Ventura 2016).

Con el fin de desarrollar un trabajo práctico y participativo, que genere un producto que aporte al crecimiento de la edu-comunicación, se realizaron diferentes talleres teórico-prácticos con los niños, el cuál fomento en ellos y sus familias, la intención de transmitir una enseñanza por medio de un producto visual, que llega a generar impacto en la comunidad, esto porque se hace fundamental la construcción de herramientas desde diferentes disciplinas.

Edu-comunicación: Según Ventura (2016) la Asociación de Educomunicadores, quienes consideran que la edu-comunicación es un espacio teórico-práctico formado por las interrelaciones entre dos campos la educación y la comunicación; un espacio de trabajo con un fin muy claro: extraer todo el potencial de la unión de estas disciplinas al servicio del desarrollo social e individual del ser humano, con la vista puesta en la consecución de un mundo más habitable para todos; aspirando a dotar a toda persona de las competencias expresivas imprescindibles para su normal desenvolvimiento comunicativo y para el desarrollo de su creatividad.

Comunicación gráfica: Según Jiménez y Muñoz (2012) tradicionalmente se consideró que la creatividad era una cualidad, o un don, que solamente poseían unos pocos. Hoy en día, sin embargo, está comprobado que la creatividad es una capacidad que todos poseemos en menor o mayor medida y, como cualquier capacidad, es susceptible de ser educada, lo que la convierte en una parte esencial del proceso de aprendizaje.

Pedagogía: Según Cortés y García (2017) las estrategias pedagógicas para los niños son herramientas esenciales dentro de la educación inicial, esto se debe principalmente a la transformación social, avances tecnológicos y por su puesto a los intereses propios de los estudiantes. Estos mismos factores son los que le han exigido a la educación implementar dentro de su currículo escolar, metodologías que motiven el que hacer del estudiante, dentro del aula, esto con el fin de favorecer los procesos de enseñanza y fomentar aprendizajes significativos, que apunten a potencializar el desarrollo integral de los estudiantes.

Establecer de qué forma un libro de fábulas con contenido creado por los estudiantes de grado quinto y sexto de la Institución Educativa Genios del Zipa del Municipio de Zipaquirá, puede potenciar procesos de enseñanza aprendizaje.

Es importante aclarar que existe un vínculo entre educación y comunicación, por lo que la edu-comunicación o comunicación educativa, hace referencia al estudio de la comunicación con fines educativos. Según Aparici (2003) citado por Narcea (2008) existen 4 modelos edu-comunicadores: (a) Primer modelo: Se enfoca en la enseñanza de la tecnología y los medios, cómo una forma de capacitar a nivel tecnológico, sin profundizar en contenido o en el uso de los medios (b) Segundo modelo: Se centra en formar en la práctica de los medios, es decir que la simulación de profesiones tales como: editor, redactor, comunicador social, periodista, entre otros, es decir es un modelo reproductivo el cual se puede emplear, para desmitificar los medios. (c) Tercer modelo: Enfatiza en el análisis de los medios, abarca métodos sencillos hasta estudios de mayor complejidad, que incluyen, las agencias, las empresas de los medios, entre otras. (d) Cuarto modelo: Se caracteriza por integrar en sus planteamientos, aspectos de los tres anteriores o partes de algunos de los mencionados anteriormente.

Según Albert Einstein "en los momentos de crisis, sólo la imaginación es más importante que el conocimiento" porque sabía que una buena idea puede ser más efectiva que una operación matemática o una fórmula química.

Los talentos que se adquieren se dan en la infancia, donde se puede explotar toda la creatividad y es importante dejar que los niños creen ellos mismos y solo sea una máquina, donde le estén diciendo como lo tiene que hacer, sin poder ser ellos mismos.

De acuerdo con Germán Pilonieta (2012) "la creatividad humana es el resultado de una serie de procesos, factores y situaciones que permiten a la persona generar, no sólo pensamientos divergentes, sino que también le facilitan la comprensión de los fenómenos de maneras poco corrientes".

Es importante que los padres y los docentes no les corten las alas a los niños, ya que en la etapa de la niñez es donde la creatividad y los grandes artistas salen a flote.

Teniendo en cuenta que la iniciativa producto de esta ponencia es un proyecto editorial realizado por los niños del Gimnasio Integral Genios del Zipa, en lo que tiene que ver con lo gráfico para ello se abordó el tema de cómo diagramar un producto pensado para niños entre 10 a 12 años aproximadamente.

De acuerdo con López, Gonzales & Bernabeu (2011) la diagramación constituye la principal manifestación del código paralingüístico, así mismo tiene en cuenta aspectos esenciales como la estética y la funcionalidad, la primera tiene como objetivo hacer atractivo el producto y despertar el interés, mientras que la segunda facilita la lectura y hace más manejable el mismo.

2. Materiales y métodos

A través de una metodología cualitativa, el proyecto se caracterizó por ser participativo todo el tiempo teniendo un acercamiento con la población, aplicando talleres para la enseñanza de conceptos y técnicas básicas de dibujos a estudiantes de los grados quinto y sexto de la Institución Educativa Genios del Zipa del Municipio de Zipaquirá.

Fase 1: Taller de Puntillismo

El puntillismo es una técnica artística que consiste en hacer una obra mediante el uso de diminutos puntos. Los estudiantes buscan la perfección frente a la técnica de puntillismo, a pesar de que es una técnica de mucha paciencia y mucha concentración, los estudiantes tuvieron el reto de hacer el ejercicio, considerando que no son niños muy activos y que les gusta estar en movimiento todo el tiempo y les ayudó mucho para salir de la rutina diaria a la que están acostumbrados.

La técnica de la acuarela consiste en aplicar capas semitransparentes, que se irán superponiendo para conseguir colores más oscuros. Con esta técnica los estudiantes pudieron crear paisajes a su gusto, siempre buscando nuevas tonalidades y lo más importante que trabajaron en equipo y esto se vio reflejado en todas las artes realizadas.

Es muy importante que los estudiantes escuchen e interpreten cuentos o fábulas, eso se quiso trabajar con ellos para que tuvieran una base para sus fábulas y queríamos saber qué enseñanza le dejaba a cada niño y fue un gran resultado ya que la mayoría

escribieron cosas muy acertadas y no podíamos creer que niños tan pequeños tuvieran unos pensamientos muy claros y bonitos.

Su técnica visual se basa en recoger los rasgos más marcados de una persona (labios, cejas, etc.) y exagerarlos o simplificarlos para causar comicidad o para representar un defecto moral a través de la deformación de los rasgos, en tal caso es una forma de humor gráfico. Con este trabajo nos pudimos dar de cuenta que los niños tienen un gran potencial con el tema de dibujo y que tienen una creatividad increíble, fue una de las actividades donde los niños aprovecharon muy bien el espacio que nos asigna el colegio y sacaron productos asombrosos.

3. Resultados

Libro de fábulas, con contenido creado por los estudiantes de la Institución Educativa Genios del Zipa, el cual será diagramado por estudiantes de sexto semestre de Tecnología en Comunicación Gráfica.

Una vez se tenga el libro impreso se hará una socialización con los estudiantes del colegio Gimnasio Integral Genios del Zipa, donde se dirán las fabulas en voz alta y se compartirán las experiencias vividas.

Se analiza que los niños utilizan valores muy importantes como lo es la honestidad, la amistad y mucho hablan de del valor de la ayuda y el trabajo en equipo, también se observa que la mayoría de los dibujos tienen un ambiente de día y utilizan colores muy vivos y divertidos que hacen que las ilustraciones sean muy llamativas.

Como las industrias culturales, lo que circula en la industria cinematográfica influencia las creaciones artísticas de los niños.

4. Conclusiones

La tipografía para la diagramación del libro es: Hanging Letters y Scraper Regular, utilizadas para la portada del libro, Candy Beans, para la el títulos de las fábulas y Arial Rounded MT Bold, para el contenido y moraleja de las mismas.

Referencias

Cortés, A., & García, G. (2017). Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niñas y niños de 0 a 6 años de edad en Villavicencio Colombia. *Revista interamericana de investigación, educación y pedagogía*. 1657-107X. <http://revistariiep.com/wp-content/uploads/2018/02/vol10-num1-06.pdf>

Jiménez, L., & Muñoz, M. (2012). Educar en creatividad: un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 10 (3), 1099-1122.

<https://www.uv.mx/rmipe/files/2015/09/Educar-en-creatividad-un-programa-formativo-para-maestros-de-Educacion-Infantil-basado-en-el-juego.pdf>

Narcea, .(2008). *La enseñanza que no se ve: educación informal en el siglo XXI*. Madrid. Editorial, Narcea. Disponible en: <https://books.google.com.co/books?id=Fi0Hev8DljEC&pg=PA80&dq=educacion&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwje9uTpuMHiAhVBqIkKHc7sD1QQuwUIRTAF#v=onepage&q=educacion&f=false>

Ventura,C.(2016). *La educomunicación como un modelo para educar: el caso del proyecto fotográfico pinhole verte mirarte*. (Tesis de Licenciatura). Universidad de Lima. Perú. http://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/ulima/2953/Ventura_Broncales%2C%20Carol.pdf?sequence=1&isAllowed=y