



Universidad
Mariana

Las representaciones gráficas de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento del dibujo artístico en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar

Alexander Betancourt Márquez
Yornis Andrés Blanco Rodríguez

Universidad Mariana
Facultad de Educación
Programa de Maestría en Pedagogía
Valledupar
2024

Las representaciones gráficas de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento del dibujo artístico en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar

Alexander Betancourt Márquez
Yornis Andrés Blanco Rodríguez

Informe de investigación para optar al título de: Magister en Pedagogía

Mgs. Ángela María Moya Rodríguez
Asesor

Universidad Mariana
Facultad de Educación
Programa de Maestría en Pedagogía
Valledupar
2024

Artículo 71: los conceptos, afirmaciones y opiniones emitidos en el Trabajo de Grado son responsabilidad única y exclusiva del (los) Educando (s)

Reglamento de Investigaciones y Publicaciones, 2007
Universidad Mariana

Agradecimientos

A Dios, el que todo lo puede y bendice.

A la Universidad Mariana por ofrecernos sus espacios académicos para nuestro proceso de cualificación profesional y entregar a la sociedad docentes con la mejor preparación.

A nuestros compañeros de estudios por hacer parte de esta experiencia y generar un aprendizaje colaborativo que facilita los obstáculos de este sueño que una vez emprendimos.

Un especial agradecimiento a los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo por apoyarnos y participar en esta investigación con una actitud positiva.

A nuestra asesora Mgs Ángela María Moya Rodríguez por su apoyo y orientaciones.

Dedicatoria

A mis padres Rosa Isabel Márquez y Luis Rafael Betancourt quienes han sido mi apoyo incondicional, la razón de mi vida, los que me impulsan con su ejemplo de superación, sacrificio y de humildad, a mi esposa Angélica María Moya, quién con su amor me sostiene día a día, a mis hijos, Alejandro, Nicolás y Armando, ellos completan mi corazón forjando el horizonte perfecto de mi existencia.

Alexander Betancourt Márquez

Dedicatoria

A mis hijos por ser mi motivación y razón para seguir adelante.

A mis padres que desde el cielo me iluminan y me fortalecen cada día.

Yornis Andrés Blanco Rodríguez

Contenido

| | |
|---|----|
| Introducción | 12 |
| 1.1. Resumen del proyecto | 15 |
| 1.1. Descripción del problema | 15 |
| 1.1.1. Formulación del problema | 18 |
| 1.2. Justificación..... | 18 |
| 1.3. Objetivos | 21 |
| 1.3.1. Objetivo general..... | 21 |
| 1.3.2. Objetivos específicos | 21 |
| 1.4. Marco referencial o fundamentos teóricos | 22 |
| 1.4.1. Antecedentes | 22 |
| 1.4.1.1. Internacionales. | 22 |
| 1.4.1.2. Nacionales. | 24 |
| 1.4.2. Marco teórico | 26 |
| 1.4.2.1. Dibujo artístico..... | 27 |
| 1.4.2.2. La cultura vallenata. | 30 |
| 1.4.2.2.1. Mitos y leyendas de la cultura vallenata. | 31 |
| 1.4.2.3. La representación gráfica. | 39 |
| 1.4.2.3.1. Elementos de la representación gráfica. | 41 |
| 1.4.3. Marco conceptual | 42 |
| 1.4.3.1. Identidad Cultural..... | 42 |
| 1.4.3.2. La cultura. | 44 |
| 1.4.3.3. Educación artística | 44 |
| 1.4.4. Marco contextual..... | 45 |
| 1.4.5. Marco legal..... | 46 |
| 1.4.6. Marco ético..... | 47 |
| 1.4. Metodología | 48 |
| 1.4.1. Paradigma de investigación | 48 |
| 1.4.2. Enfoque de investigación..... | 49 |
| 1.4.3. Tipo de investigación..... | 50 |

| | |
|---|----|
| 1.4.4. Unidad de trabajo y unidad de análisis | 52 |
| 1.4.5. Técnica e instrumentos de recolección de información..... | 53 |
| 1.5.5.1. Las técnicas de investigación. | 53 |
| 1.5.5.1.1. La técnica de observación. | 53 |
| 1.5.5.1.2. La técnica de la encuesta. | 54 |
| 1.5.5.2. Instrumentos de investigación..... | 54 |
| 1.5.5.2.1. El cuestionario..... | 54 |
| 1.5.5.2.2. Diario de campo. | 54 |
| 1.5.5.2.3. Rúbrica. | 55 |
| 2. Presentación de resultados..... | 58 |
| 2.1. Procesamiento de la información | 58 |
| 2.2. Análisis e interpretación de los resultados | 60 |
| 2.2.1. Identificar las dificultades para realizar representaciones gráficas que presentan los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo..... | 60 |
| 2.3. Discusión de resultados..... | 80 |
| 3. Conclusiones | 83 |
| 4. Recomendaciones..... | 86 |
| Referencias bibliográficas | 88 |
| Anexos..... | 94 |

Índice de Tablas

| | |
|--|----|
| Tabla 1 Matriz de categorías | 55 |
| Tabla 2 Resultados del diagnóstico | 61 |
| Tabla 3 Triangulación de resultados del diagnóstico | 64 |
| Tabla 4 Planificación de los talleres..... | 66 |
| Tabla 5 Triangulación de resultados de la implementación de los talleres | 75 |
| Tabla 6 Evaluación de la efectividad de los talleres | 79 |

Índice de Figuras

| | |
|---|----|
| Figura 1 Ubicación de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo | 45 |
| Figura 2 Institución Educativa Alfonso López Pumarejo | 46 |
| Figura 3 Espiral de los ciclos de Investigación Acción | 51 |
| Figura 4 Representación gráfica diseño metodológico | 52 |
| Figura 5 Evidencias del primer taller de dibujo artístico. Elementos básicos..... | 70 |
| Figura 6 Evidencias del primer taller de dibujo artístico. Ejercicios prácticos | 70 |
| Figura 7 Evidencias del segundo taller de dibujo artístico..... | 72 |
| Figura 8 Evidencias del tercer taller de dibujo artístico..... | 73 |
| Figura 9 Evidencias del cuarto taller de dibujo artístico | 74 |
| Figura 10 Evidencias del quinto taller de dibujo artístico..... | 75 |

Índice de Anexos

| | |
|---|-----|
| Anexo A Consentimiento informado | 95 |
| Anexo B Validación de instrumentos. Experto 1 | 97 |
| Anexo C Validación de instrumentos. Experto 2 | 100 |
| Anexo D Instrumento de diagnóstico..... | 102 |
| Anexo E. Diario de campo 1 | 104 |
| Anexo F. Diario de campo 2 | 108 |
| Anexo G. Diario de campo 3..... | 110 |
| Anexo H. Diario de campo 4..... | 117 |
| Anexo I. Diario de campo 5 | 126 |
| Anexo J. Rúbrica de evaluación de la implementación | 133 |

Introducción

La educación artística (EA), proporciona los elementos necesarios para el futuro de la educación, para que los docentes puedan trabajar con todos los estudiantes y explorar su potencial. Con la educación artística este se vuelve sensible al descubrimiento de sus capacidades y profundiza en cómo y de qué manera el arte está presente en muchos aspectos de su vida. La EA es tan importante que a partir de 12 de mayo de 2012 se decretó Semana de la Educación Artística, siendo una celebración internacional impulsada por la UNESCO para sensibilizar a la comunidad internacional sobre la importancia de la educación artística; “y promover la diversidad cultural, el diálogo intercultural y la cohesión social” (Fundación Aquae, 2020).

En este sentido, la organización citada anteriormente, resalta su importancia, señalando que defiende el derecho humano a participar en la educación y la cultura como parte integral del desarrollo pleno del individuo. De la misma manera ayuda a desarrollar las capacidades del individuo para el desarrollo artístico, la autonomía y la libertad de pensamiento. Promueve una educación de calidad fomentando valores universales y garantizando la inclusión social. Dentro de la EA, se maneja el dibujo artístico, este a su vez con la práctica promueve la cultura en el arte como un medio que favorece cada contexto según sus prácticas culturales únicas (Fundación Aquae, 2020).

Sobre la base de estas ideas preliminares, la investigación parte de la carencia que presentan los estudiantes de sexto grado de la jornada tarde de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar en cuanto al dibujo artístico. Por ello se busca fortalecer el dibujo artístico por medio de la representación gráfica como estrategia pedagógica, puesto que los estudiantes suelen presentar dificultades con el dibujo artístico que se sitúan de acuerdo al nivel educativo, al contexto, la metodología y la motivación que el docente propicie en ellos. Por esta razón con este proyecto en perspectiva se quiere fortalecer el dibujo artístico utilizando como medio la expresión gráfica vinculada a los mitos y leyendas más representativos de la ciudad de Valledupar. Lo cual representa que desde este proyecto además se fortalezcan los valores que identifican y caracterizan la cotidianidad de los vecinos de la ciudad.

Todo esto en el marco de la Constitución Política de 1991, donde se reconoce el patrimonio cultural en todo el territorio de la nación, el cual está consagrado en diversas normas y políticas, para crear una cultura de reconocimiento y aceptación de la identidad valduperense, por parte de los estudiantes quienes están sometidos constantemente a la transculturización por los efectos de los adelantos tecnológicos y lo que implica la internet en unos estudiantes que viven sumergidos en las diferentes plataformas de la internet. De allí que los alcances de la investigación se estiman de gran valía, puesto que la tarea del formador es fortalecer, aplicar y adaptar a los estudiantes a los elementos objetivos de la cultura y la sociedad. En otras palabras, la escuela se convierte en una institución que reproduce y refuerza los elementos culturales en las interacciones en las prácticas pedagógicas, por lo que puede considerarse un agente social sustentador de la cultura. En la misma perspectiva, un educador es un representante de la cultura que educa al estudiante dentro de un sistema cultural que coadyuva en la preservación del sistema cultural que le es propio (Moya et al. 2022).

Desde todas esas perspectivas, el investigador aspira a desarrollar una investigación que de cuenta de una sistematización de las experiencias significativas dentro de una metodología cualitativa en el marco de la investigación acción pedagógica que hace referencia a la reflexión del docente para cambiar su práctica pedagógica, lo cual concuerda con la Línea de investigación Educación y Práctica Pedagógica que integra la reflexión del investigador como “sujeto pensante” que, ante el quehacer educativo asume su posición como pensador reflexivo con sensibilidad humana, habilidades cognitivas y sociales que posibilitan la formación humana socialcristiana, que profundice en la comprensión del hombre como importante sustentador del desarrollo humano, se fundamenta conceptualmente en el análisis de la problemática educativa nacional, internacional y latinoamericana, realizando un análisis de los problemas y conocimientos educativos de las ciencias de la educación y la pedagogía y asume el currículo como un proceso de investigación que combina departamentos y líneas de investigación en los contenidos de su currículo (Valverde y Valverde, 2016).

De ese modo, el presente estudio investigativo centra su atención en la representación gráfica de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento del dibujo artístico. Para ello se llevó un proceso sistemático donde se consolidaron componentes que muestran un proceso

ordenado, iniciando por la primera fase que corresponde al resumen de la propuesta, donde se describe el problema de investigación, la formulación, la justificación y los objetivos de la investigación.

Consecutivamente, se muestra el marco de referencia teórico y conceptual, en el que se establece la revisión del tema representaciones gráficas de la cultura vallenata para el dibujo artístico, todo ello, sobre la base de diversas fuentes de investigación en estudios regionales, nacionales e internacionales que ofrecen referencias preliminares en contextos similares, así como en autores especialistas en esos temas. De igual manera, se presenta el referente contextual que describe el escenario en el cual se desarrolló la investigación, y los referentes legales que señalan las leyes, reglamentos y normas que enmarcan el estudio. Finalmente, se presenta el referente ético que indica las buenas prácticas del proceso investigativo.

Subsiguientemente, se describieron aspectos metodológicos como el paradigma, el enfoque y el tipo de investigación que orientó el proceder indagatorio. De igual manera, se describen la unidad de análisis y la unidad de trabajo, que en conjunto con las técnicas e instrumentos de recolección de la investigación dan paso a la segunda fase, donde se plasman los resultados vinculados a su discusión, momento en el cual se establece la confrontación con los teóricos que sustentaron la investigación. Sigue la tercera fase con las conclusiones que se emiten de acuerdo al logro de cada objetivo. Continúa la cuarta fase, con las recomendaciones pertinentes. En último lugar se comparten las referencias bibliográficas, que sustentaron el recorrido indagatorio, así como los anexos que complementan con evidencias el trabajo investigativo desarrollado por el investigador.

1.1. Resumen del proyecto

1.1. Descripción del problema

La cultura y la educación son dos dimensiones fundamentales y mutuamente complementarias que permiten a las personas vivir una vida más plena, adquirir las habilidades necesarias para realizar cambios positivos y adaptarse más fácilmente a los desafíos más complejos de hoy. Así, la educación es la base para el desarrollo del conocimiento y el talento. Tiene sus raíces en la identidad y la cultura de los estudiantes, que les ayudan a moldear su futuro. La cultura enriquece el contenido de la educación, especialmente a través del patrimonio cultural en todas sus formas, desde los monumentos hasta el patrimonio y las formas vivas de expresión, pasando por los museos como centros de conocimientos, la educación artística y los campos culturales y creativos. El Objetivo 4.7 de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas reconoce la contribución de la cultura a la educación para el desarrollo sostenible (UNESCO, 2021).

La organización antes mencionada explica que las sociedades cada vez más multiculturales requieren un conjunto más sólido de habilidades y competencias para funcionar en un entorno que cambia rápidamente donde la educación debe adaptarse a diferentes contenidos y situaciones. En este contexto, la educación y la cultural, especialmente el patrimonio cultural, el arte y la creatividad, desempeñan un papel clave para permitir a los estudiantes enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades que ofrece el tiempo actual. De manera similar, los educadores y los tomadores de decisiones se enfrentan cada vez más a la necesidad de formular y fortalecer directrices relevantes que respalden políticas, estrategias y enfoques, así como herramientas pedagógicas, para responder a la creciente demanda de competencias y habilidades específicas que deben incorporarse desde la niñez (UNESCO, 2021).

Por tanto, se puede explicar que tanto la cultura como el arte contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas como la creatividad, el pensamiento crítico y las inteligencias múltiples, aumentando así la adaptabilidad y la flexibilidad. La educación cultural y artística fomenta la imaginación y las habilidades innovadoras. La cultura y las artes son herramientas importantes para lograr cambios tanto en el país como en el mundo. Además, la educación artística puede mejorar la calidad de la educación y promover el desarrollo de habilidades sociales y emocionales como la

empatía. Por lo tanto, la educación cultural y artística puede acelerar el logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, especialmente el ODS 4, educación. Para valorar y proteger la cultura, tanto en sus formas tangibles como intangibles, las escuelas e instituciones deben enseñar, valorar y proteger la cultura. Transmitir conocimientos relacionados con la historia, la sociedad y las prácticas culturales a las nuevas generaciones.

En esta dirección la ONU (2019) ha mencionado que el arte y la educación son dos elementos fundamentales para el desarrollo sostenible, ya que contribuyen a la formación de ciudadanos críticos, creativos y comprometidos con el bienestar de la humanidad y del planeta. Sin embargo, existen algunas dificultades que se presentan para el arte y la educación en el contexto de la agenda 2030, tales como:

La falta de recursos financieros y humanos para implementar programas educativos de calidad que integren el arte y la cultura como ejes transversales, por lo cual se requiere de un aumento del 39% del gasto público en educación para alcanzar los objetivos de la agenda 2030. La falta de formación y capacitación de los docentes para incorporar el arte y la educación para el desarrollo sostenible en sus prácticas pedagógicas. Según la UNESCO³, solo el 40% de los docentes se siente cómodo al enseñar temas de cultura. (UNESCO, 2023, párr. 5)

Ahora bien, en los países latinoamericanos según Galarza et al. (2020), los problemas que se presentan en las instituciones educativas para que los estudiantes comprendan su propia cultura son diversos y complejos. Algunos de estos problemas son la falta de énfasis en la educación artística, especialmente en la representación para el dibujo artístico, que puede aportar desde la vivencia de los estudiantes para promover el respeto a la diversidad cultural de los contextos, pues se puede considerar que promueva el diálogo y la convivencia de los diferentes grupos sociales, minimizando así el impacto de la globalización y la homogeneización cultural impuesta por los medios masivos de comunicación que causan un impacto en las culturas propias que conducen a la pérdida de identidad. Aunado a esto aculturación abona la desigualdad social y económica, limitan el acceso a una educación de calidad y a oportunidades de desarrollo para muchos grupos de población.

Así las cosas, es natural se cree que los estudiantes que no están capacitados en los aspectos artísticos del dibujo y la pintura tienen dificultades para expresarse en diferentes formas y, por lo tanto, sus capacidades cognitivas, emocionales, sociales y culturales también pueden verse afectadas. Como resultado, pueden tener problemas para reconocer su propia identidad, lo que afecta su autoestima, pertenencia y valoración de su situación. (UNESCO, 2022). Estos aspectos requieren de un compromiso por parte de las instituciones educativas, los docentes, los estudiantes y la sociedad en general, para buscar soluciones que fortalezcan la identidad cultural por medio del dibujo artístico que forma parte de la asignatura Educación Artística, desde el reconocimiento de su riqueza, su diversidad y su potencial.

En el contexto colombiano, los problemas mencionados anteriormente no están lejos, ya que la educación artística enfrenta el problema de la falta de reconocimiento y, sobre todo, la realidad de que muchas veces se confunde con artesanías o técnicas en determinadas artes, restándole importancia y potencialidad. La representación gráfica en el dibujo artístico contribuye al desarrollo multifacético de los estudiantes y a la formación de una ciudadanía cultural (Sánchez, 2017). Estos problemas requieren un mayor compromiso y participación de todos los sectores sociales para reconocer la importancia de la educación artística como un derecho fundamental y un factor clave para el desarrollo cultural, social y económico del país.

Al seguir trazando la ruta del problema que aquí se plantea, el cual se centra en las falencias que tienen los estudiantes en cuanto a la representación gráfica, siendo que, es un tema cobijado por la educación artística al entrar en el contexto de la investigación ubicado Valledupar, específicamente en la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo, durante el desarrollo de las actividades académicas del grado séptimo se observó que los estudiantes se muestran apáticos y desmotivados hacia el aprendizaje del dibujo artístico, no cuentan con habilidades técnicas, demuestran falta de prácticas.

En los registros de evaluación se pudo constatar que no comprenden los conceptos básicos; desconocen los fundamentos del dibujo artístico, como la perspectiva, proporción y composición; presentan dificultades para desarrollar las técnicas elementales, pues muy poco logran identificar correctamente elementos regulares del dibujo artístico como el punto, la línea, el distanciamiento y la superposición. De igual forma pasa con el elemento medidas en el tamaño de las formas en la

composición de un dibujo artístico, así como las texturas; se les dificulta representar gráficamente el dibujo artístico, aunque tienen un profesor de Educación Artística pareciera que se le da más importancia a cumplir con los contenidos de la cátedra o dedica el tiempo a las manualidades, lo cual deja en evidencia que los docentes desconocen que esa asignatura puede ser el medio idóneo para llevar a los estudiantes a que se apropien de su cultura y de los valores que la caracterizan

Otro problema detectado a través de conversatorios con los discentes, es que presentan desconocimiento de la cultura propia de la ciudad entre otras cosas, muchas de las leyendas que definen la identidad vallenata. Tampoco conocen la trascendencia cultural de los juglares vallenatos, lo cual deja en evidencia que es una generación que ha dejado de recibir directa o indirectamente información sobre la importancia de la preservación de las tradiciones vallenatas.

1.1.1. Formulación del problema

¿De qué manera el dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata contribuye al fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar?

1.2. Justificación

La representación gráfica es importante para la promoción del dibujo artístico, ya que permite la expresión visual de ideas, sentimientos, objetos y escenas que el artista quiere transmitir. La representación gráfica también ayuda a desarrollar las capacidades de observación, análisis, síntesis y creatividad del artista, así como a dominar las habilidades del lenguaje visual y de elementos como la forma, el color, la luz y la sombra, la perspectiva, la proporción, la composición, etc. La representación gráfica es un lenguaje que trasciende barreras lingüísticas y culturales y ha sido utilizado en la representación de diversas artes y disciplinas desde la prehistoria hasta la actualidad (Editorial, 2015).

Desde este ámbito de ideas, la representación gráfica representa la oportunidad para que los estudiantes sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar fortalezcan el dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata, dado que es una

técnica que permite expresar visualmente las ideas, sentimientos, objetos y escenas que se quieren transmitir, ayuda a desarrollar la capacidad del artista para observar, analizar, sintetizar y crear. Además, implica la inteligencia profunda de los objetos visualmente perceptibles con el objetivo de sintetizarlos en representaciones objetivas o subjetivas. Adicionalmente colabora con el empoderamiento de la cultura vallenata dada su importancia.

Sobre la importancia de la cultura vallenata hay que resaltar que, en 2015, fue declarada Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad por la UNESCO y es considerada un símbolo de identidad nacional y regional. Sin embargo, la cultura vallenata también enfrenta diversos desafíos y amenazas, como la pérdida de las tradiciones orales, la influencia de otros géneros musicales, la falta de apoyo institucional y la escasa difusión y valoración de la riqueza artística.

Por lo que es necesario desarrollar estrategias que ayuden a proteger, promover y fortalecer la cultura vallenata, tanto en su nivel musical como en otras expresiones culturales. En este sentido, el dibujo artístico es una herramienta que puede utilizarse para visualizar los elementos culturales únicos del vallenato, como instrumentos musicales, personajes históricos y legendarios, paisajes y ambientes típicos, expresiones lingüísticas y gestuales y mucho más. Por ello el dibujo artístico por medio de la representación gráfica contribuye a desarrollar el conocimiento, el interés y la apreciación de la cultura vallenata e inspira la creatividad y el talento de los estudiantes.

Por lo tanto, la investigación que el objetivo de este estudio es fortalecer el dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata. De allí que se impactar a los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo a través de un estudio teórico-práctico que incluye especialmente los mitos y leyendas, con lo cual también se involucraran aspectos históricos, culturales, estéticos y pedagógicos en el tema. Se espera que esta investigación contribuya al desarrollo de la cultura y el arte en la región Caribe y el país, así como a la protección del patrimonio cultural inmaterial de la humanidad.

En concordancia con lo anterior, en esta investigación se hace una contribución a la comunidad educativa, porque, no solo beneficia a los estudiantes, sino también a los docentes y directivos de las instituciones educativas. La adopción de un modelo integrativo puede mejorar la calidad de la

enseñanza, proporcionando a los docentes nuevas herramientas pedagógicas para el desarrollo de habilidades y competencias en sus estudiantes.

En cuanto a la relevancia contextual, la implementación de la investigación genera un impacto directo en la educación local y regional. Los resultados obtenidos pueden servir como referencia para futuras intervenciones y políticas educativas a nivel nacional. Por su parte, también tiene un el potencial de escalabilidad que puede ser replicado y adaptado en otras instituciones educativas, ampliando su alcance y generando un impacto positivo en el sistema educativo a nivel nacional e incluso internacional.

De igual forma se justifica desde el aspecto teórico dado que el investigador fundamenta la investigación en una revisión de las teorías relevantes que ayudan a adquirir conocimiento y a confirmar sus afirmaciones y luego ayuda a compararlas con los resultados y sirve como referencia para otros estudios relacionados con el mismo tema en el futuro. Del mismo modo, Desde un punto de vista metodológico, es particularmente importante, porque la investigación se basa en la aplicación del diseño metodológico de la investigación acción pedagógica (IAP), que busca reforzar la actividad docente constantemente para que su conocimiento su cambie la práctica docente, para que se vuelva más innovadora y dinámica para lograr objetivos aprendizaje en los estudiantes y así acercarse a la calidad de la educación reflejada en la política educativa de Colombia. De ello se desprende que también se crearán las herramientas para la recolección de la información necesarias para lograr los objetivos del estudio y el análisis correspondiente para ilustrar la efectividad de las prácticas de reconstrucción mostrada en la IAP.

En resumen, la investigación se justifica por su capacidad para adaptar la educación al entorno local de la ciudad de Valledupar para promover el aprendizaje significativo, mejorar el rendimiento académico, desarrollar habilidades necesarias para que los estudiantes de sexto grado se apropien de la cultura vallenata por medio de las expresiones tradicionales como las leyendas mitos, por tanto se beneficia a la comunidad educativa local y su relevancia en el contexto regional con su posible potencial de escalabilidad y repetibilidad en otras instituciones educativas de Valledupar, César y a la educación en general, impulsando la promoción y transformación del sistema educativo para satisfacer las necesidades de la sociedad moderna.

1.3. Objetivos

En todo proceso de investigación, los objetivos se refieren a las acciones que realizan los investigadores para adquirir conocimientos sobre el tema en estudio que les permitan alcanzar los resultados deseados. En este sentido, Albert (2007), afirmó que los objetivos pretenden mostrar lo que se quiere lograr en la investigación y por tanto convertirse en una guía para el trabajo del investigador.

1.3.1. Objetivo general

Fortalecer las representaciones gráficas a través del dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar

1.3.2. Objetivos específicos

- Identificar las competencias para realizar representaciones gráficas que presentan los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar.
- Planificar talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar.
- Implementar talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar.
- Evaluar la efectividad de los talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar.

1.4. Marco referencial o fundamentos teóricos

Esta parte del proceso de investigación es el momento en que el investigador realiza una revisión documental del objeto de investigación con el fin de comprender y construir un nuevo contexto generativo capaz de reflejar métodos y tendencias en diversos campos de investigación (Guevara, 2016). En esta dirección el investigador examina una serie de referencias para asumir una postura crítica frente a lo que se ha hecho y lo que falta por hacer en torno a la problemática y evitar repetir lo que ya está; permite además localizar errores que ya han sido superados, el estado del arte representa el insumo más importante de la investigación (Londoño et al., 2016).

1.4.1. Antecedentes

Una revisión de antecedentes puede servir como referencia para que los investigadores evalúen críticamente lo que se ha hecho y lo que falta por hacer sobre un tema o problema en particular para evitar la duplicación o repetición de lo que ya se ha dicho. No obstante, no se debe percibir como un producto terminado, sino como una contribución científica que plantea nuevas preguntas o nuevas hipótesis y es la primera y más importante contribución al inicio de cualquier investigación. Esta parte del estudio tuvo en cuenta algunas de las investigaciones que se han realizado sobre el tema planteadas a nivel internacional, nacional y regional. Este recorrido documental es fundamental porque proporciona información clara y precisa el tema que el investigador pretende desarrollar.

1.4.1.1. Internacionales. Este recorrido comienza con la investigación desarrollada en Ecuador por Jaramillo (2023), quien la tituló El dibujo artístico como proceso de aprendizaje para la enseñanza de las leyendas tradicionales de Ibarra en segundo año de bachillerato de la unidad educativa Víctor Manuel Guzmán. Como objetivo fue la creación de una guía didáctica para la enseñanza del dibujo artístico como un recurso de aprendizaje para el conocimiento de las leyendas tradicionales de Ibarra, se apoyó en la investigación aplicada con enfoque cualitativo.

Como instrumento se aplicó una entrevista a 12 docentes, de los cuales se obtuvo el resultado la metodología del dibujo artístico proporciona un marco sistémico para proporcionar el efectivo y suficiente razonamiento a los estudiantes la organización y planificación de las estrategias. De la

investigación se concluyó que una guía didáctica para el dibujo artístico promueve en los estudiantes la comunicación visual y al desarrollo comunicacional de los estudiantes por lo cual se mejora la memoria y la capacidad de comprensión. Aportó sobre las bases teóricas del dibujo artístico.

Otra investigación significativa fue la de Ramírez (2022), El dibujo artístico en la identidad cultural en estudiantes de Educación Secundaria, Huancane – Apurímac, llevada a cabo en Perú. Para lo cual, se utilizó el enfoque cuantitativo de tipo básico nivel explicativo, aplicativo y diseño pre experimental con pre y post prueba. La muestra poblacional es no probabilística e intencional con 21 estudiantes de cuarto grado sección única de Educación Secundaria de la institución educativa ya mencionada. Los instrumentos fueron el módulo experimental, para medir la variable independiente y la lista de cotejo que midió el nivel de la identidad cultural.

El análisis se realizó mediante tabla de gráficos de frecuencia relativa simple, y la prueba de hipótesis se utilizó el estadígrafo no paramétrico de rango de Wilcoxon con 95% de confianza y 5% de significancia. Mediante la aplicación del software IBM – SPSS versión 25, en el análisis descriptivo los resultados determinan, que la influencia del dibujo artístico para la representación de la identidad cultural es de suma importancia, ya que queda demostrado en la diferencia de medias de 29 puntos entre pre y pos prueba siendo un nivel bueno. De esta manera se concluyó que, en el análisis inferencial, el significado asintótico obtenido (0,00) siendo menor al nivel de significancia ($\alpha = 0,05$), por tanto, se concluye que la explotación del dibujo artístico influye significativamente en la identidad cultural de los estudiantes investigados en el presente trabajo. ($Z = -3,557$; $p < 0.05$). Aporto un referente teórico sobre el dibujo artístico donde se explica los elementos del mismo, lo cual es apropiado para la investigación que aquí se presenta.

Otra investigación relacionada con la investigación fue ejecutada en España por Gómez (2019), referenciada como Análisis de representaciones gráficas elaboradas por alumnos del segundo ciclo de educación infantil. Su objetivo fue justificar la importancia del dibujo artístico infantil como factor fundamental para el desarrollo de la creatividad atendiendo a sus diferentes etapas en la infancia. Se realizó por medio de una metodología comparativa de los dibujos gráficos de 19 niños entre 4 y 5 años de edad.

Los resultados dejaron claro que las diferentes representaciones aportadas por los alumnos se pudo observar una escasa motivación hacia la Educación Artística en el aula. Se concluyó que es de gran importancia que los docentes conozcan el significado e importancia de cada trazo que los niños realizan en el papel, pudiendo identificar numerosos problemas, detalles y características a través de estas producciones. Este trabajo aportó un importante referencial teórico para conceptualizar la Educación Artística.

1.4.1.2. Nacionales. Se logro revisar la investigación llamada El dibujo artístico como herramienta facilitadora en el aprendizaje de las matemáticas del grado 3° en la I.E.T.I Humberto Raffo Rivera de la ciudad de Palmira ejecuta por Valencia et al. (2023), con la finalidad de indagar acerca de las posibilidades que podríamos tener en la implementación de herramientas y metodologías mediadas por el arte. Los investigadores seleccionaron la investigación acción para el hacer metodológico, trabajaron con una muestra de 29 estudiantes de tercer grado. Aplicaron instrumentos como la observación y la entrevista.

Los resultados dejaron ver claramente que los niños necesitan un ambiente de clase más ameno, dinámico y significativo para lograr las metas establecidas en los programas de matemáticas para este grado, por lo cual proponemos buscar la forma de involucrar el arte como herramienta dinamizadora en el entorno del aprendizaje de las matemática. Concluyendo que El dibujo artístico en la clase de matemáticas, hizo que las clases fueran más dinámicas y entretenidas, logrando un ambiente de clase agradable y participativo. El aporte de esta investigación estuvo en la confirmación teórica de que el dibujo artístico promueve cambios significativos en la forma en que los estudiantes hacen frente al dibujo, incluso se podría pensar que, si se adopta esta metodología durante todo el año escolar, se podrían garantizar el cumplimiento de los objetivos planteados desde el comienzo de las clases.

También se pudo revisar el artículo producto de una investigación publicado por Rios (2021), intitulada Aplicación de las representaciones gráficas y la visualización a la resolución de problemas con fracciones: una transición hacia el algoritmo. Se basó en un estudio cualitativo-descriptivo donde se buscó dar sentido a las fracciones mediante el uso de representaciones gráficas; esta apuesta busca que los estudiantes comprendan el contexto del problema planteado y, a su vez, resignifiquen la noción de fracción y su concepción como operador.

Se realizó el análisis y seguimiento de tres sesiones de clase y de las hojas de trabajo de un grupo de estudiantes de 12 años que cursaban séptimo grado en una institución educativa en el departamento del Chocó (Colombia), mediante un estudio de casos instrumental. Se logró como resultado promover la transición desde la representación gráfica hasta la construcción de los algoritmos para resolver problemas de aplicación. Se concluyó que en dicho proceso, los estudiantes trabajaron en la comprensión de la tarea; sin embargo, algunos se resisten al cambio conceptual privilegiando el uso de algoritmos, sin comprender las implicaciones que tendrían si se requiere aplicar el resultado a una situación real. Su aporte confirma la importancia de la representación gráfica aporta a la construcción de significados, los cuales dependerán en gran medida del contexto sociocultural. Al poner en funcionamiento este significado frente a situaciones nuevas, este se enriquece adquiriendo nuevas argumentaciones, usos y procedimientos que ayudan a la formación de nuevas comprensiones sobre los objetos.

La revisión de estudios previos en el ámbito nacional finaliza con la indagación de Puerta y Ramirez (2020), llamada El dibujo artístico y el museo virtual de paz para mejorar la convivencia escolar mediante el uso de la wiki en estudiantes de grado sexto. Bajo una metodología cualitativa con enfoque mixto los investigadores buscaron implementar el dibujo artístico y el Museo Virtual para mejorar la convivencia social mediante el uso de la Wiki en estudiantes de grado sexto de la IE Francisco de Miranda de Rovira-Tolima. Para ello aplicaron a una muestra 120 estudiantes repartidos en tres secciones cada una con 40 estudiantes a los cuales se le aplicó una encuesta. En los resultados se evidenció la importancia que tienen la articulación del componente tecnológico en cualquier proceso de enseñanza.

Se pudo llegar a la conclusión que la investigación permitió comprender que implementaciones tecnológicas de plataformas como wiki terminaría por dotar de un sentido mucho más incipiente respecto a los procesos tradicionales de enseñanza y que se hace necesario precisar que todo el cúmulo de procesos desarrollados en pro del mejoramiento de la convivencia escolar pasaría a ser toda una fuente de elementos claves para generar procesos de cambio en la población de estudiantes. El aporte a la investigación estuvo dado por el enunciado que señala que el dibujo forma parte del conjunto de materias que apuntan al desarrollo de conocimientos útiles al intelecto. Al respecto, las autoras destacaron que la enseñanza del dibujo en su rama lineal favorece tanto el

conocimiento racional como el estético y como tal constituía la base de diferentes aplicaciones desde industriales hasta artísticas.

1.4.1.3. Regionales. Cercano al contexto de la investigación se localizó a Álvarez et al. (2018), quien trabajo en una investigación citada con el título de El contexto sociocultural de la música vallenata como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora en el nivel inferencial en el grado noveno de la Institución Educativa Manuel Germán Cuello Gutiérrez. Con una perspectiva metodológica cualitativa y la investigación acción los investigadores trabajaron para Entrevistas semi-estructuradas y Evaluación diagnóstica o de salida que se aplicó a una muestra de 25 estudiantes. Lego se construyó la propuesta. Los resultados indicaron el aprovechamiento del contexto sociocultural de la música vallenata y particularmente la utilización de los elementos del folclor vallenato como innovación didáctica, permitió la mejora de nuestra práctica docente en relación a la enseñanza de la comprensión lectora en el nivel inferencial, además proporcionó un ambiente de convivencia.

En las conclusiones quedó claro que fortaleció en los estudiantes el proceso de metacognición, ya que cada estudiante reconocía sus fortalezas y debilidades, apoyándose mutuamente en el desarrollo de las actividades generando un ambiente en el aula que favoreció el proceso de enseñanza y aprendizaje. La contribución de esta investigación estuvo dada por la afirmación que hicieron los investigadores sobre la importancia de la transformación su práctica y contribución que hace al estudiante para que este alcance un mejor resultado en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

1.4.2. Marco teórico

Esta sección describe y analiza constructos teóricos relacionados con el dibujo artístico y la representación gráfica permitiendo la configuración del marco teórico que sustenta este estudio. En este sentido, Arias (2012) manifiesta que los referentes teóricos "... Implican un desarrollo amplio de los conceptos y proposiciones que conforman el punto de vista o enfoque adoptado, para sustentar o explicar el problema planteado" (p. 107).

1.4.2.1. Dibujo artístico. Según Briceño (1999, como se citó en Ramírez 2022), el dibujo proviene de los primeros dibujos encontrados en la prehistoria, como testimonio encontrado en las cuevas de Altamira, donde los antepasados plasmaban su mundo en paredes y techos para representar, expresar o comunicar. Utilizaron materiales rústicos como: hollín negro mezclado con grasa animal, pero también tallas de hueso como materiales para fabricar instrumentos musicales y piedras duras y sangre de animales como instrumentos las utilizaron para expresar para representar ideas, sentimientos, emociones u objetos reales, de manera que se pueden considerar como formas expresar narrativas visuales.

Dibujar significa según el Boletín Oficial del país Vasco, (2023), que la mirada debe transformarse en observación y contemplación precisas para abstraer y sintetizar información sobre la realidad que nos rodea con la ayuda de expresiones gráficas. Por tanto, el dibujo artístico es un proceso interactivo de observación, reflexión y representación. Este proceso requiere de conocimiento de recursos y elementos esenciales así como de la capacitación y práctica constante. El dibujo es un método de trabajo e investigación que requiere la comprensión y aplicación de conceptos como luz, color, percepción visual, sistemas de representación, anatomía humana, estándares, proporciones, proporciones áureas, secciones, etc. que están relacionados con las competencias STEM. El dibujo es un lenguaje universal porque es una actividad intelectual, un medio de análisis y conocimiento. Es la primera conexión entre una idea y su representación gráfica, convirtiéndola en el inicio de la actividad creativa y el factor determinante en el desarrollo de todas las demás artes, siendo un paso previo en la solución de proyectos y propuestas artísticas.

Entonces dibujar no es solo el origen de múltiples actividades artísticas o una herramienta de conocimiento, sino también de expresión y comunicación donde las personas proyectan su visión del mundo no sólo a través del estudio atento y analítico, sino también por medio de la imaginación, reinventando la realidad. El dibujo, además sirve para realizar las primeras exteriorizaciones de los pensamientos y emociones, es íntimo y directo, liberador en su inmediatez; en definitiva, es un primer intento de apropiación de los espacios y contribuye a afianzar el espíritu emprendedor con actitud creativa, flexible, iniciativa, trabajo en equipo, confianza y el sentido crítico (Boletín Oficial del país vasco, 2023).

Según Ramírez (2022), los elementos del dibujo artístico son: La técnica: En el campo de la pintura permiten idear nuevos métodos y permiten utilizar diferentes tonalidades y trazos muy rápidos para crear bocetos a gran escala, es decir, en el campo de la educación la técnica utiliza diferentes soportes y materiales (como carboncillo), Al tratarse de materiales como el papel (soportes planos), es fácil que se desenfoque porque el material en sí es adecuado. El uso de este material se basa en las necesidades del creador de la obra, con la ayuda de algunas herramientas, en este sentido la estrategia de utilizar el carboncillo. técnica. sobre papel poroso muy útil para que los estudiantes completen cualquier trabajo bidimensional (Picó 2012 como se citó en Ramírez 2022)

El Boceto: En conceptos básicos se refiere a los borroneos o esbozos que todo artista realiza antes de empezar una obra artística. López, (2017), define que el boceto desempeña:

Un rol muy significativo en una obra de arte, por lo cual los autores van obteniendo un sentido del orden, que es muy necesario para plasmar posteriormente una expresión, idea y sentimiento, es más el boceto es una ayuda que otorga al proceso de su aprendizaje creativo y visual del educando, el cual guiará su camino hacia la construcción de su disciplina personal, así mismo un boceto es un dibujo con contenidos de muy pocos trazos que servirá para identificar las formas, características y los movimientos de una imagen, además, a un bosquejo se puede representar de múltiples formas y en diferentes tipos y cualidades de superficies, de esta forma servir de una guía y la función de un croquis para el trabajo final en la que refleje el dominio de una obra de arte bidimensional. (p.145)

La Luz: En la forma artística de la pintura, cada elemento de la composición representa la luz, de modo que el autor puede expresarla como mejor le parezca, beneficiándose de que él es uno de los elementos de la composición y una expresión personal. Por otro lado, define que la luz del dibujo refleja la finalidad estética y plástica y que la naturaleza estética del diseño es una combinación de diferentes tipos de sombras y ciertos efectos. Además de la luz, también existen combinaciones de colores con las que se pueden crear obras de arte bidimensionales. Cuando los creadores utilizan elementos plásticos como texturas, formas y líneas, es una expresión de plasticidad. Por otro lado, la luz puede ser uno de los componentes simbólicos ya que también ayuda a dar volumen a la obra de arte (Asunción 2002, como se citó en Ramírez, 2022).

La Proporción: Respecto a la proporción en el dibujo artístico se debe entender el orden y la coherencia, se deben enfatizar las proporciones basadas en parámetros de belleza, se debe buscar el equilibrio armonioso y el tamaño. Por otro lado, se busca un modo que en un dibujo se mantenga una relación equilibrada entre los elementos de trabajo principales y secundarios. Cabe destacar que algunas obras de arte no conservan proporciones, pero dan identidad cultural. tal como las tablas de Sarhua (Farga, 2012).

Cualquier forma de expresión artística, especialmente el arte visual, afirma el autor Velasco (2017), corresponde a las expresiones de emociones y sentimientos, y cada pintor es quien plasma esto en su obra. Uno de los elementos del dibujo artístico es la versión emocional del artista que se expresa a través de líneas, formas y obras de arte, fruto y resultado de su experiencia o imaginación y la forma en que ve, siente y crea arte, por lo tanto, es la parte espiritual del mismo, lo que lo diferencia de otros artistas.

La composición: Para Salvo (2010), uno de los elementos básicos del dibujo artístico es la composición, la cual crea orden en pinturas, esculturas, cerámicas, grabados, pinturas plásticas, etc. Cabe destacar que la composición no incluye la disposición de figuras e imágenes de la obra, sino la expresión de sus elementos. Por otro lado, las posibilidades de la composición artística son casi ilimitadas debido a aspectos como: líneas, formas, colores, luces y sombras, que en cualquier momento se funden en una creación artística bidimensional o tridimensional. En la composición artística denotamos uno de los elementos básicos de la obra, porque se refiere a la distribución armoniosa de diversos elementos que pueden formar la obra de arte creada por el artista para darle belleza, se clasifica como una composición abierta.

Una composición cerrada y abierta se caracteriza por elementos que se alejan del soporte y se entiende como una forma que continúa más allá del soporte, mientras que una composición cerrada mantiene los elementos en el espacio que los compone. Es decir, una composición cerrada es cuando todos estos Elementos o formas suelen estar agrupados de forma ordenada, aislados de otros elementos de la estancia, como retratos, bodegones, paisajes, etc (Salvo, 2010).

La forma: Para Ramírez (2022) en el dibujo artístico es sinónimo de volumen, cuando los colores son apagados, los elementos pueden considerarse formas planas, o se pueden combinar elementos

expresivos para crear una determinada estructura de la forma, su volumen aparente. La forma también se define por el contorno exterior de un elemento, es la forma que percibimos y comenzamos a darle significado al objeto, pero el valor de la luz y la sombra apoya en gran medida la apariencia que adquiere la forma en una obra de arte.

La educación plástica y visual es uno de los elementos básicos del dibujo artístico, que los artistas utilizan para crear composiciones en obras de arte. Forma significa formas tridimensionales y bidimensionales que abarcan volúmenes y sombras con largo, alto y ancho. En resumen, las formas son el resultado de tres dimensiones y, como formas, estas formas pueden ser formas orgánicas, geométricas, alfabéticas, alfabéticas y otras formas de elementos específicos, porque sin formas todo lo observado no tiene sentido (Ramírez, 2022).

El movimiento: Salvo (2010) lo refiere como un elemento subjetivo en una obra de arte que permite la percepción de movimiento en un contexto estético formal, en cuyo caso su percepción puede ser movimiento, dirección, peso visual, etc. en forma. Considerando las diferencias de tono, así como el tamaño de la textura o figura en la expresión artística de los cuatro tipos de creación artística, es muy necesario utilizar diversos movimientos artísticos conocidos por el autor para lograr buenos resultados en la pintura. especialmente en acción. escenas. Porque sin él, la obra de arte se vería muy estática.

1.4.2.2. La cultura vallenata. Para la UNESCO (2005), la cultural es el patrimonio inmaterial de los pueblos, pues mediante ella se integra y se reconoce la diversidad como condición necesaria para el desarrollo sostenible. Así también Riaño y Cabedo (2013) en consonancia con el planteamiento de la UNESCO, señalan que la educación artística refiriéndose a la tiene un “reto decisivo en el descubrimiento, conocimiento, conservación y transmisión de la cultura propia y ajena, necesario para la construcción de la identidad personal y colectiva y requisito para vivir la interculturalidad” (p. 69).

Parafraseando a Jacobson (2002), la cultura de los pueblos para los niños son una experiencia de aprendizaje que genera placer, puesto que desarrolla la imaginación y la creatividad, de igual forma sostiene que “puede ser la chispa que enciende todas las áreas del desarrollo intelectual,

social y emocional, motoras, de lenguaje y de capacidad integral de lectura y escritura” (p. 6). Estas consideraciones, cobran mayor relevancia cuando la cultural, propicia el despliegue de una serie de habilidades y estrategias cognitivas y metacognitivas que les permitan acceder a la comprensión de los valores identitarios (Fidalgo et al., 2014).

Estas ideas reflejan la importancia darle sentido a la cultura como un medio para que los estudiantes se apropien de ella desde sus más tempranas edades, por ello tanto el docente como la escuela debe dirigir sus acciones hacia la formación educativa centrada en la cultura que les es propia. En el contexto de esta disertación la cultura vallenata, resulta de gran significancia para los habitantes de la ciudad de Valledupar ya que en general hace alusión a momentos vividos en el desarrollo diario de la historia de la ciudad. Al respecto Aponte (2011) manifestó que la cultura vallenata en su conjunto matiza las relaciones que se tejen entre los individuos que conforman esta comunidad de la ciudad de Valledupar donde la oralidad para darles estatus de memoria colectiva en el ámbito de lo cultural haciendo que cobre un interés especial dentro de comunidades por ser una ventana hacia lo autóctono.

En este orden de ideas, se menciona también los valores sociales y culturales que exaltan honor por los vínculos de sangre, la idealización del amor romántico y filial, los cuales están fuertemente enraizados en la cultura popular colombiana y en general de América Latina pero que en la ciudad de Valledupar “parece más evidente y es que las personas conviven con la cultura como un rasgo que los identifican en Colombia” (Bermúdez, 2004, p.15).

Hay que reconocer que las condiciones señaladas anteriormente también se añaden las naturales como la geográficas de la región donde se crea y recrea la cultura vallenata, junto a la alusión de las relaciones existentes entra la tierra y la sociedad, que no son otra cosa que los fenómenos biológicos, económicos, culturales, políticos y físicos que acontecen alrededor de quienes viven en la llamada tierra del vallenato, sin duda una de las manifestaciones culturales más enraizadas en la ciudad de Valledupar.

1.4.2.2.1. Mitos y leyendas de la cultura vallenata. La cultura vallenata es una de las más ricas y diversas de Colombia, y tiene una gran variedad de mitos y leyendas que reflejan su historia, su

identidad y su imaginario. Algunos de los mitos y leyendas más conocidos de la cultura vallenata según la Revista Entorno, (2021) son:

Francisco el Hombre: Es el nombre con el que se conoce a Francisco Moscote, un acordeonero legendario que, según la tradición, tuvo un duelo musical con el diablo en el desierto de la Guajira, y logró vencerlo con su talento y su fe. Francisco el Hombre es considerado el padre del vallenato y su historia fue popularizada por Gabriel García Márquez en su novela "Cien años de soledad".

La Sirena: Es una criatura mítica que habita en el río Guatapurí, y que, según la leyenda, seduce a los hombres con su belleza y su canto, para luego arrastrarlos a las profundidades del agua. La Sirena es un símbolo de la naturaleza, la fertilidad y el erotismo, y ha sido inspiración para muchos compositores vallenatos.

La Leyenda Vallenata: Es un relato que cuenta el milagro que la Virgen del Rosario le hizo a los indígenas del Valle de Upar, cuando los españoles quisieron someterlos a la esclavitud. Según la leyenda, la Virgen se apareció en una cueva y les entregó un rosario a los indígenas, con el que pudieron defenderse de los invasores. La Leyenda Vallenata es una muestra de la fe y la resistencia de los habitantes de esta región

El Indio Manuel María: Es el nombre de un curandero famoso que vivía en las estribaciones de la Sierra Nevada, en el corregimiento de San Juan del Cesar. El Indio Manuel María era conocido por sus conocimientos sobre las plantas medicinales y su capacidad para curar enfermedades desconocidas. Mucha gente lo buscaba para recibir sus remedios y sus consejos.

Los Gitanos: Son un pueblo nómada que llegó a Colombia desde Europa, y que se caracteriza por su cultura misteriosa y exótica. Los gitanos practican la quiromancia, el arte de leer la mano para predecir el futuro, y son muy populares en la región vallenata. Algunos compositores han dedicado canciones a las gitanas, por su belleza y su encanto.

También se pueden incluir en los mitos y leyendas de la cultura vallenata los indicados por el Ministerio Nacional de Información Cultural (s.f.):

Espantos aparecidos: Cuenta la gente de antaño que en épocas de luna nueva y luna llena aparecía por las noches un caballo sin jinete, bien aperado con adornos en la cabeza de color plateado, el repicar de sus pasos recorría calles, callejones y con un resplandor que iluminaba a su paso y antes de amanecer desaparecía. En épocas pasadas no existía la luz por interconexión eléctrica, se escuchaba y se sentía en las noches muy oscuras al arrastre de un cuero seco, fétido plagado de moscas, por las calles de las poblaciones. Asustaba a borrachos, serenateros y desprevenidos transeúntes.

En las noches lúgubres, desde la loma de la Virgen o de Nacho, a lo lejos, más o menos a la altura de la loma de San Pedro se veían las luces y se escuchaba el ruido de un carro y al llegar a la curva que conduce a la entrada del pueblo desaparecía. Muchos temblaron de pánico ante aquello inexplicable.

La Cueva de los Siete Caballeros: Francisco Mejía decía que su padre le contaba que viniendo de su finca El Ático, hoy lugar conocido como El Chorro, trató de ocultarse José Encarnación Mejía, papá de Pacho Mejía, de unos individuos que iban a caballo; estos le preguntaron por qué se ocultaba él; le respondió que creía que eran fuerza del gobierno que se encontraban acantonados en la población de El Molino. Es de afirmar que de esta respuesta se infiere que estos señores buscaban el camino que existía en ese entonces para ir a Venezuela.

Los siete caballeros sorprendidos le preguntaron si conocía un lugar oculto donde acampar; éste los llevó a la cabecera del manantial grande, hoy río Mocho, contiguo a su finca de El Ático. Allí fueron encontrados por el cazador Simón Ramírez quien luego le comunicó a sus compañeros Reyes Durán y Reyes Villero, quienes se trasladaron al lugar donde estaban acampados, diciéndoles que no estaban seguros de ese lugar, que ellos conocían una cueva muy cerca donde ellos estarían en mejores condiciones.

Cuando el señor Encarnación Mejía regresó a llevarles provisiones ya no los encontró. Días después un esclavo de nombre Higinio fue en busca de unas reses extraviadas y vigilando los ganados del cura de Valledupar quien era su patrón, vio a lo lejos unos gallinazos que revoloteaban sobre algo. Él pensó que era una res muerta, fue tal su sorpresa que al llegar al lugar encontró un

espectáculo horroroso de siete cadáveres humanos y empezaron a correr los rumores que habían sido asesinados los alojados por el señor Mejía en su finca Los Áticos.

Leyenda de La Ceibita: Cuenta la historia que Pedro Nolasco Martínez, famoso acordeonero pasero, padre del gran Samuelito Martínez, tuvo un encuentro a manera de piquería con el diablo; de la siguiente forma la relata el médico Carlos Horacio González en su libro los últimos juglares. Al finalizar en El Paso la fiesta anual de San Marcos, el patrono del pueblo, se dice que Pedro Nolasco salió en su burro con el inseparable acordeón, la tarde de 26 de abril hacia La Ceibita y, como de costumbre, animaba su camino con música, cuando de repente esos mismos cantos interpretados con singular destreza por parte del diablo poblaron todo el ambiente con su mágico sonido, iniciándose una lucha en la que iban y venían canciones sin que ninguno se diera por vencido.

Pasaron así la tarde, la noche y las primeras horas de un nuevo día. Ante tan misericordiosa situación, Pedro Nolasco interpretó un credo y un padre nuestro y la música de su fantástico adversario se tornó débil y lejana, diluyéndose hasta su extensión. Fatigado física y mentalmente, perdió el conocimiento mientras después sería luego levantado del camino permaneciendo durante cerca de tres días inconsciente. A partir de este hecho se inició el final de su carrera sin par como acordeonero, pues fue perdiendo destreza hasta que le fue imposible volver a interpretar su música, lo cual le genera gran angustia y pesar.

La Leyenda de Eusebio Palacios: Esta leyenda es tomada de la tradición oral del señor Mario Manjarrés Martínez. Eusebio Palacios fue un vaquero como todos los de la época, que tenían la particularidad de montar en el animal más feo, más flaco, el que se encontraba en peores condiciones; además, le colocaba la cabeza de la silla hacia la parte de atrás del animal y no usaba rejeo para amarrar las vacas cimarronas que tenía que coger. Por las condiciones del animal, era el último de los vaqueros en llegar al lugar donde se encontraban las vacas, pero ya sobre los animales ningún vaquero le veía una para atajar y dominar a estos cimarrones, lo cual llegaba a casos de trenzarse en lucha con una vaca; la tiraba al suelo y con un pañuelo o con un pedazo de la camisa que partía en varias partes lograba maniatarla por las patas. Siempre regresaba sin camisa ni pañuelo porque estos los utilizaba para atar o maniatar a las vacas cimarronas que fueran necesarias.

El Niño Solitario: Un espanto que dio mucho de qué hablar, ya que enervaba la piel de quien tuviese la desgracia de topárselo en su camino, fue el Niño Solitario, quien en noches muy oscuras aparecía en la Calle 20 de Julio del municipio de La Jagua de Ibirico, exactamente en la esquina del antiguo bar El Cocodrilo. La aparición era un niño de unos 7 años aproximadamente, el cual se acercaba a la persona que a media noche se dirigía a su casa a recogerse; el niño lloraba lastimeramente, articulando sonidos extraños por su boca, con unos ojos que brillaban en la oscuridad como dos tizones encendidos, con el cuerpo completamente desnudo, el cual se veía con meridiana nitidez en la oscuridad, del que se desprendía una fetidez de carne podrida.

Seguía al sujeto a pocos pasos, lanzando al viento su llanto que sobrecogía de pánico al peregrino y si éste se precipitaba a la carrera, la infernal criatura también lo hacía; a veces el fugitivo debía detenerse en seco porque allá al frente en su camino estaba la aparición, de pie, mirándole. El prójimo se regresaba a toda prisa para encontrarse de nuevo con la criatura que le cerraba otra vez el paso haciéndole enloquecer de terror hasta que la víctima perdía el sentido y el habla, siendo encontrado al día siguiente tirado en el suelo. Era reanimado, pero casi siempre quedaba con la mirada perdida, la mente ausente como idiotizado por el horror vivido.

Leyenda del Sinarote: El cerro denominado Sinarote está ubicado sobre la cordillera Oriental y sirve de linderos entre Río de Oro, Ocaña y González, además de ser una de las alturas más sobresalientes. Antiguamente todas las laderas y contornos de este cerro fueron habitados por los indios casasicas o curasicas, quienes vivían y se alimentaban de la pesca, la caza y el cultivo del maíz. En toda la cumbre del cerro existió una laguna a la que frecuentaba una pata amarilla como el oro, con sus paticos dorados como ella, que a todo momento andaban con ella.

Cuentan que los indios nunca osaron cazarla, porque cada vez que un indio lo intentaba, la pata comenzaba a batir sus alas y de inmediato la laguna se enfurecía, produciendo ruidos estrepitosos con sus olas, con lo que asustaba a los cazadores. Ocurrió que un día infortunado, llegó a su orilla un forastero y tomando por sorpresa a la pata que estaba dormida le robó sus paticos. Al despertar la pata y no encantara sus paticos, comenzó a producir sonidos y a batir sus alas con tanta fuerza que desquebrajó la montaña, desbordándose sus aguas y ahogando a los intrusos. Cuentan que desde ese día desaparecieron la laguna y la pata para siempre. Hoy en día sólo queda el recuerdo

de la laguna, pues se puede ver la oquedad que albergaba la laguna y el boquete por donde salió el agua que ella contenía (Narrador: tradición oral de José Narciso Quintero).

La Mariana: Relatan los abuelos que hace muchos años existió en esta villa hermosa y apacible de gente inteligente y noble, de casitas de paja y calles estrechas y empedradas, una diabólica mujer que se complacía haciendo el mal; era severa y deshumanizada, su hogar parecía un infierno, a su esposo cuando dormía lo ataba a la cama por varios días, lo quemaba con hierros calientes en su cuerpo y lo privaba del aliento. A sus desventurados hijos los encerraba en una pieza cercana a su casa, los azotaba y no les proporcionaba la comida y cuando acosados por el hambre los niños cogían algún alimento a escondidas, los agarraba y a la fuerza les metía las manos en el fogón para castigar la picardía.

Razón por la cual ellos y su padre enflaquecieron de tal manera que casi se los lleva el viento. Los niños y su padre la abandonaron un día que ella buscaba leña para cocinar los alimentos y cuentan que, por tan inhumanas acciones, en un día aciago de esta comarca, enfurecidos los dioses, la convirtieron en un horripilante y gigantesco monstruo. Su cuerpo descomunal estaba cubierto de ásperos pelos entorchados, semejantes al musgo gris de los árboles; su cabeza parecía la de un enorme perro lobo, en la que resaltaba su fealdad sus pequeñas y paradas orejas y sus desorbitados ojos; su boca abierta dejaba ver los afiliados colmillos con la lengua rojiza, la que pondría de medio lado como un perro cuando está cansado.

Sus manos y pies con deformes y regordetes dedos terminados en filudas uñas daban la apariencia de un engrandecido oso. Afirman quienes vieron ese monstruo deambulando por las calles del pueblo, que emitía resonantes aullidos desgarradores, por lo que la gente atemorizada cerraba sus puertas y ventanas al paso de la bestia descontrolada, pero un día cansada de ser el pánico de los habitantes de este hermoso villorrio, zango a zango tomó el camino real hacia el Gitano y desapareció, pues no se volvió a tener noticias de ella. El 6 de enero en Río de Oro se presenta este disfraz de La Mariana y un hombre que hace las veces de domador la lleva amarrada de la cintura, a la vez que va cantando: baila, baila La Mariana (Narrador: José Narciso Quintero Velásquez).

Leyenda de La Llorona: La Llorona era una joven adolescente que empujaba la corriente del amor y se entregó sin reserva alguna a su amante, y de esa entrega quedó embarazada. El protagonista evadió totalmente la responsabilidad y huyó del poblado. Ella ante esta circunstancia, se llena de tristeza y no hallando salida alguna comienza a planear su aborto a orillas de caño Tagoto, donde se encuentra regada la planta de altamisa; por la noche cuando todos duermen se levanta sigilosa, prepara un brebaje y lo consume tendida bajo una ceiba, allí espera los espasmos y agonía que le espera el brebaje. Llena de dolor observa aterrada el pedazo de vida que acaba de malparir, desquiciada por el dolor y tal vez por su crimen lo toma en brazo al feto sanguinolento, con sus ojos trastornados por la locura camina lento hacia la orilla del caño Tagoto donde lo abandona arrojándolo a las tormentosas aguas.

Loca, totalmente desquiciada vaga por la orilla del Tagoto todo el día y parte de la noche, hasta que decide en su locura volver al pueblo; allí recorre las calles lanzando alaridos sobrehumanos, acompañados de sollozos, donde pregunta por su hijo. Dice la leyenda que, en ciertas noches, no en todas, se escuchaba un grito desgarrador de alguien que recorría las calles del pueblo. Los gritos aterraban a la población y ningún parroquiano quería salir a la calle. Los ancianos de ese pueblo decían que en las épocas que se escuchaban esos gritos sobrevenían muertos, miseria, y ruinas en la región.

El jinete sin cabeza de Villa Miriam: Cuentan residentes del barrio Villa Miriam de Valledupar que en los inicios de este sector había un gran lote enmontado y solo los niños y jóvenes de esa época, entre los años 94 y 96, entraban al lugar para limpiarlo y hacer una cancha de fútbol. Según la leyenda, todo iba bien hasta que un día apareció un hombre en un caballo diciendo que ahí no podían estar ya que eso era un bien privado y además salía una pigua (cuidador de la finca) sin cabeza.

Los niños y jóvenes, sin embargo, hicieron caso omiso y siguieron entrando, hasta que llegó el día en que realmente salió ese hombre sin cabeza en caballo. “No quedó un pelao por ahí, unos se privaron otros saltaron el cercado y otros quedaron ahí despavoridos viendo como ese hombre, así como apareció, desapareció”, cuenta una de las habitantes del sector.

La Sirena De Hurtado. Cuentan los abuelos que Rosario Arciniegas era una niña muy linda y caprichosa, nacida en el barrio Cañaguatate de Valledupar. Acostumbrada a hacer siempre su voluntad, no hizo caso cuando sus padres, fieles a la tradición, le prohibieron que fuera a bañarse a las profundas aguas del pozo de Hurtado en el río Guatapurí, por ser un Jueves Santo, día consagrado a rememorar la Pasión de Jesucristo. Orgullosa y resuelta, Rosario se marchó a escondidas y al llegar al pozo, soltó sus largos cabellos, se quitó la ropa y se lanzó al agua desde las más altas rocas. Eran las dos de la tarde y, no obstante, el cielo se oscureció y cuando Rosario trató de salir de las aguas no pudo.

Un peso enorme en sus piernas le impedía moverse y como pudo llegó a la orilla donde comprobó, horrorizada, que sus extremidades inferiores habían desaparecido y en su lugar había una inmensa cola de pez. Estaba convertida en Sirena. Bien entrada la tarde, su madre, que suponía donde podía estar, salió a buscarla llamándola por toda la orilla del río. Pero nadie respondió.

El Doroy. Cuentan los habitantes de todos los ríos que atraviesan Valledupar que durante los grandes inviernos en esas crecientes inmensas que se salen del cauce, suele bajar hacia los mares, una culebra tan inmensa, que quien le ve la cabeza casi nunca puede verle la cola. Es el doroy, lleva sobre su cabeza un par de cuernos, posee barba como la de chivo y emite además un canto igual al del gallo, pero quien la oye no puede volver a dormir hasta cuando pase la creciente. Es signo de desgracia si se le ve la cola, pero es buena señal para quien le ve la cabeza, la mujer embarazada que oye una Doroy parirá un macho cantor. Además, creen los vallenatos que cuando la doroy suba del mar hacia la Sierra Nevada por los ríos, esta será la primera señal del fin del mundo.

La Llorona Loca: La historia cuenta que, en el municipio de Tamalameque, Cesar, una ‘niña bien’ se enamora y en una noche de amor se le entrega a su novio. Él la embaraza. Cuando ella le cuenta que está embarazada el tipo se escurre el bulto, se va del pueblo y la deja burlada, engañada. Lo que pasó, según las lenguas tamalamequeras, es que ella, por miedo al qué dirán y a los comentarios de una sociedad chapada a la antigua, que fustigaba a las madres solteras, decidió consultar a una matrona para darle otra vía a su destino, y prepararon un brebaje. La joven encinta lo bebió, se fue hacia el caño Tagoto y cometió el crimen en sus orillas.

La criatura fue arrastrada por la corriente, pero la culpa hizo volver a la muchacha que, al no hallar a su hijo, se lanzó también a las aguas tormentosas y murió. De ahí, cuenta la leyenda, sale llorando en las noches hacia las calles de Tamalameque, preguntando por su hijo.

El Carro Fantasma: Es un espanto que aparece en contravía, principalmente por la carrera 8ª, sin chofer y que con las luces altas encandila a quienes les sale, dejando solo ver el celaje.

La Culebra De Las Siete Cabezas: Aparece en el túnel que va del antiguo convento (hoy La Catedral) hasta el Colegio de Las Monjas (donde funciona hoy el Concejo de Valledupar).

El Silborcito: Otro espanto contra los niños. Es un enano, usa un saco de grandes bolsillos y un sombrero más grande que su propio cuerpo que usa para llevarse a los niños que encuentra de ambulando solos por la calle, especialmente a mediodía, cuando el sol está caliente.

El Espanto del Teatro Cesar: Esta historia está dentro de un compilado publicado en este diario en años anteriores por el escritor y columnista de EL PILÓN, Jacobo Solano. Según este cuento, en el Teatro Cesar, desde hace muchos años, algunas personas cuentan que escuchan ruidos en las noches, como si agitaran sorpresivamente las cortinas, además personas que susurran y mascullan, se trata del alma en pena de un solitario y enigmático hombre, amante del cine que frecuentaba el lugar y siempre vestía de negro. Se aparece en forma de espanto para hacer funcionar el viejo aparato reproductor y se materializa para proyectar antiguas películas, luego se sienta, expectante, con un resplandor que aterroriza, hasta que termina la película. Entonces, sale y se pasea por la Calle del Cesar y luego regresa a la sala que se ha convertido en su morada, al parecer, nunca aceptó que el teatro haya cerrado sus puertas.

1.4.2.3. La representación gráfica. Es una forma de presentar información mediante imágenes, símbolos, formas, colores y otros elementos visuales. Las representaciones gráficas tienen como objetivo facilitar la comprensión, el análisis y la comunicación de los datos o conceptos que se transmiten (Agustín y Torregrosa 2017). La representación gráfica en la educación artística es un tema muy interesante y relevante para el desarrollo integral de los niños y niñas. Se refiere a la capacidad de expresar ideas, sentimientos y percepciones a través de imágenes, símbolos y signos.

En el ámbito de la educación artística Ibáñez (2018), la representación gráfica es una colección de actividades educativas que promueven el aprendizaje en las artes visuales, música, modelaje, teatro y artes físicas. La representación gráfica en la educación artística tiene muchos beneficios para niños y niñas, como por ejemplo:

- Estimula la creatividad, la imaginación y la sensibilidad estética.
- Promover el desarrollo cognitivo, emocional y social.
- Mejorar la comunicación, la expresión y la comprensión.
- Promover el pensamiento crítico, reflexivo y divergente.
- Desarrollar la motricidad fina, la coordinación y el equilibrio.
- Enriquecer el patrimonio cultural y artístico.

La representación gráfica en el campo de las artes es el dibujo es el arte de crear imágenes visuales mediante el uso de líneas, formas, colores y texturas sobre un soporte bidimensional. El dibujo es una forma de expresión y comunicación que utiliza el lenguaje visual para representar ideas, emociones, objetos, personas, lugares, situaciones, etc. El dibujo puede tener fines artísticos, educativos, técnicos o científicos, dependiendo del contexto y el objetivo del autor (Laboratorio de Ofimática BV, 2017).

En el contexto de la cultura, para Guzmán y Hernández (2022), la representación gráfica es una forma de expresar pensamientos, sentimientos, creencias y cultura a través de imágenes. Existen diferentes tipos de representaciones gráficas como pinturas, dibujos, fotografías, esculturas, dibujos animados, etc. Cada obra tiene su propio carácter, técnica y estilo, reflejando la visión y la trayectoria creativa del artista. La representación gráfica en la cultura es importante porque nos permite transmitir mensajes, transmitir emociones, registrar la historia, preservar recuerdos, educar, entretener y crear belleza.

El arte es la encarnación de la cultura y la cultura influye en el arte. Por ejemplo, muchas obras de arte tienen sus raíces en la religión y recrean escenas o personas importantes para la fe. Otras obras de arte reflejan costumbres, valores, problemas o sueños² de la sociedad. Algunos tipos de representación gráfica, como los jeroglíficos, tienen valor simbólico y se utilizan para codificar

mensajes. La representación gráfica es una forma de expresión humana que evoluciona con el tiempo y se adapta a las necesidades y gustos de cada época y lugar. El arte es diverso y subjetivo, y lo que se considera arte puede variar según los estándares de cada persona⁴. Lo que permanece constante es el poder del arte para conectar con las personas y las culturas a las que pertenecen (Guzmán y Hernández, 2022).

1.4.2.3.1. Elementos de la representación gráfica. Según Nidia (2021) Los elementos de la representación gráfica en el dibujo artístico son aquellos que permiten crear imágenes que expresan ideas, emociones o realidades de forma visual. Los elementos básicos del dibujo artístico son:

El punto: Es el elemento más simple y se forma al apoyar la herramienta de dibujo sobre el soporte. El punto puede tener diferentes tamaños, formas y colores.

La línea: Es el elemento principal del dibujo y se genera al unir dos o más puntos. La línea puede ser recta, curva, mixta, abierta, cerrada, continua, discontinua, etc. La línea sirve para delimitar formas, crear contornos, sugerir direcciones o movimientos, etc.

La forma: Es el elemento que se define por el contorno de una o varias líneas. La forma puede ser geométrica (cuadrado, círculo, triángulo, etc.) o irregular (silueta de un animal, una nube, una flor, etc.). La forma representa el aspecto externo de los objetos.

La proporción: Es el elemento que se refiere a la relación de tamaño entre las partes de un todo o entre varios objetos. La proporción ayuda a crear armonía, equilibrio y realismo en el dibujo.

La perspectiva: Es el elemento que se encarga de crear la ilusión de profundidad y tridimensionalidad en el dibujo. La perspectiva se basa en el hecho de que los objetos se ven más pequeños y menos definidos a medida que se alejan del observador. La perspectiva se puede lograr mediante diferentes métodos, como la perspectiva lineal (con uno o varios puntos de fuga), la perspectiva aérea (con cambios de color y valor), la perspectiva isométrica (con ángulos iguales), etc.

El volumen: Es el elemento que se relaciona con la extensión y magnitud de los cuerpos en el espacio. El volumen se puede representar mediante el uso de luces y sombras, que crean contrastes y modelan las formas.

La luz y la sombra: Son los elementos que se encargan de crear efectos de claroscuro en el dibujo. La luz y la sombra dependen de la fuente luminosa, la dirección e intensidad de la luz, la posición del observador y las características del objeto iluminado. La luz y la sombra se pueden graduar mediante diferentes valores (tonos más claros u oscuros) o colores (más cálidos o fríos).

El color: Es el elemento que se refiere a la sensación visual que producen los rayos de luz al incidir sobre los objetos y reflejarse en el ojo humano. El color se puede clasificar según diferentes criterios, como el matiz (el nombre del color), el valor (la claridad u oscuridad del color) o la saturación (la pureza o mezcla del color). El color se puede utilizar para crear contrastes, armonías, expresividad o simbolismo en el dibujo.

La textura: Es el elemento que se refiere al aspecto superficial de los objetos o las superficies. La textura se puede percibir mediante el tacto o la vista. La textura se puede representar mediante diferentes técnicas, como el trazo, el punteado, el rayado, el esfumado, etc. La textura se puede utilizar para crear sensaciones táctiles, visuales o emocionales en el dibujo.

La composición: Es el elemento que se refiere a la organización y distribución de los demás elementos en el espacio del dibujo. La composición se basa en principios como el equilibrio, la unidad, la variedad, el ritmo, la proporción, etc. La composición se puede utilizar para crear orden, coherencia, interés o significado en el dibujo.

1.4.3. Marco conceptual

1.4.3.1. Identidad Cultural. Para Ramírez (2022), la identidad cultural incluye todo un conjunto de cosmovisiones de un grupo social o personal, pues los rasgos culturales serán comunes a todas las personas, como valores, costumbres, tradiciones, religiones y creencias; no siempre tiene que ser bueno. concepto, pero estos aspectos deben seguir alimentando a la humanidad

individual y colectivamente. La identidad de las personas siempre estará influenciada por la historia, la propia sociedad tiene que identificar y determinar los elementos que quiere valorar, y luego transformarán en su identidad las mismas características que afectan diferentes aspectos, como el social y el físico, por otro. Por otra parte, la identidad y el patrimonio no serán un elemento estático, sino que cambiarán para siempre.

Tolosa (2019), señala que la identidad cultural es un conjunto muy permanente de significados e ideas que permite compartir en el tiempo la historia de un territorio, sus elementos socioculturales (como costumbres, historia, religión e ideas sociales) a través de las relaciones entre ellos. a través de miembros de un grupo social. La valoración de la identidad cultural debe lograrse mediante la planificación de factores y estrategias para el desarrollo integral de la comunidad que conforma la identidad. cultural son tres tales como:

- **Historia:** Es la base sobre la cual se forma la memoria y la conciencia, donde cada generación lleva adelante las tradiciones heredadas, las preserva y transmite a la siguiente generación, permitiendo así preservar la identidad cultural de la sociedad.
- **Lingüística:** Todos sabemos que el diálogo es importante en todos los aspectos, especialmente en lo relacionado con la identidad cultural, porque a través de la comunicación es posible intercambiar experiencias e ideas, creencias, tradiciones y valores, y el lenguaje es el que garantiza la socialización de las personas. todo conocimiento. Intercambio cultural a través de miembros de la comunidad.
- **Psicológico:** De hecho, los resultados de cierta duración se pueden encontrar en la estructura psicológica y a través del proceso de aprendizaje sociocultural, que es muy importante en el entorno histórico y cultural, que se forma a través de las relaciones y la participación en actividades. su entorno.
- **Identidad:** Ramírez (2022)) menciona que la construcción de una identidad individual consiste en una tarea muy compleja que luego se volvió más compleja, pero en la antigüedad el comportamiento era menos extenso y, por otro lado, había más opciones de acciones conductuales. el desarrollo de la identidad personal se ha materializado y creado consecuencias psicológicas, políticas y sociales.

1.4.3.2. La cultura. El autor Kuper (2001), explica que esta palabra se origina en las disputas interculturales en el siglo (XVIII) en la parte de Europa especialmente en Gran Bretaña y Francia a medianos del siglo XX recién el concepto de cultura se desarrolla a favor de una visión más humana y se incluye el desarrollo espiritual e intelectual del individuo envolviendo todas las características, intereses y actividades de una población. Pero en el año de 1920 y 1950 los científicos sociales de Norteamérica obtuvieron al menos más de 157 definiciones sobre la cultura, reconociendo las variedades del pluralismo de diversas culturas y que no existe una cultura universal para el mundo entero, pero a pesar de ello por el avance del conocimiento de la humanidad se intentó imponer las ideas o creencias de una cultura superior para ser tomado como modelo para el resto de culturas.

Según Mercado (2010), la cultura es un factor determinante en el proceso de desarrollo y una fuerza en la sociedad. Aunque los conceptos son diferentes, todos coinciden en que la cultura es lo que da vida al hombre a través de costumbres, tradiciones, conocimientos, fiestas y creencias. En otras palabras, en su visión general del mundo, la cultura tiene múltiples dimensiones, como las funciones sociales. El objetivo es poder protegerlo, nutrirlo y hacer que otras culturas tradicionales, populares o populares vean su propia identidad cultural como única.

1.4.3.3. Educación artística. Según Marín (2003), la educación artística proporciona una amplia gama de conceptos, teorías y argumentos que permiten comprender diversos fenómenos visuales". Pero en la sociedad actual este tema sólo está relacionado con la visión (cuadros, fotografías, esculturas, etc.) y no tiene nada que ver con ella. ver con la vista. Se pone énfasis en otras áreas con enfoque en las artes visuales. Los límites de las artes visuales son muy amplios, lo que flexibiliza la categoría artística y permite la interacción e integración con otras especialidades como el sonido, el lenguaje o el movimiento corporal.

Para el Ministerio de Educación Nacional, (2010), la educación artística es un medio para aprender sobre la creatividad, crear obras de arte y comprender cómo entender y comunicar nuestro propio trabajo y el trabajo de artistas pasados y presentes. Asimismo, el autor considera que lo más importante en la educación artística es el proceso de aprendizaje personal y pedagógico, el cual es considerado una disciplina de la ciencia de la educación. La educación artística se considera una necesidad para que la educación mejore y se extienda a la mayor cantidad de personas posible, de

modo que la educación artística no pase a ser parte de la educación general, sino parte de la educación general. Aunque la educación artística a veces tiene menos importancia, es tan importante como cualquier otra materia, a pesar de que no se recuerdan los contenidos aprendidos en la educación artística y se producen respuestas diferentes a las preguntas formuladas. Respuestas correctas, pero se debe valorar por igual la objetividad y la objetividad como otras materias del curso.

1.4.4. Marco contextual

La institución Educativa Alfonso López Pumarejo es el escenario de la investigación. Está situada Cl. 13b Bis #19-120. Presta servicios educativos sin ánimo de lucro, a través de un proceso de formación integral, intelectual, física, socio-cultural, moral y espiritual en la búsqueda de la paz, la convivencia y la armonía. Formamos con educación de calidad, alto sentido crítico, analítico, creativo, responsable y social; todo esto con el fin de alcanzar la plena satisfacción de la comunidad educativa y el mejoramiento continuo de nuestros procesos.

Figura 1

Ubicación de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo



Nota: Imagen tomada de Google Mapas

Figura 2

Institución Educativa Alfonso López Pumarejo



Nota: tomado del Proyecto Educativo Institucional (2019)

1.4.5. Marco legal

La educación artística en Colombia está respaldada por varias leyes y reglamentos que buscan promover el desarrollo integral de los estudiantes y el fortalecimiento de la cultura y la identidad nacional. Algunas de estas normas son:

La Ley 115 de 1994 o Ley General de Educación, que define la educación artística como una de las áreas obligatorias del currículo, junto con otras como las matemáticas, las ciencias y la educación física⁵. Esta ley establece que la educación artística debe fomentar la creatividad, la sensibilidad, la expresión y la apreciación estética de los estudiantes, así como el conocimiento y la valoración de las manifestaciones artísticas y culturales del país y del mundo.

El Decreto 1860 de 1994, que reglamenta parcialmente la Ley General de Educación y establece los lineamientos curriculares para cada área. En el caso de la educación artística, se plantean cuatro componentes: artes plásticas, música, danza y teatro. Además, se propone que la educación artística se articule con otras áreas del conocimiento y con el proyecto educativo institucional.

El Documento N° 16 del Ministerio de Educación Nacional, que presenta las orientaciones pedagógicas para la educación artística en los niveles de preescolar, básica y media. Este documento ofrece una visión amplia y flexible de la educación artística, que va más allá de las técnicas o las manualidades, y que busca que los estudiantes desarrollen competencias comunicativas, cognitivas, afectivas, sociales y estéticas a través del arte.

La cultura en Colombia está sustentada por varias leyes y reglamentos que buscan proteger, promover y difundir el patrimonio cultural, la diversidad y la identidad de la nación. Algunas de estas normas son:

La Constitución Política de 1991, que reconoce la cultura como un derecho fundamental y establece los principios, valores y garantías para el desarrollo cultural de los colombianos. Los artículos 70, 71 y 72 se refieren específicamente a la cultura, el patrimonio, la lengua y la educación¹.

La Ley 397 de 1997 o Ley General de Cultura, que desarrolla los artículos de la Constitución y dicta normas sobre patrimonio cultural, fomentos y estímulos a la cultura, crea el Ministerio de Cultura y traslada algunas dependencias².

La Ley 1185 de 2008, que modifica y adiciona la Ley General de Cultura, introduciendo los mecanismos para reconocer el patrimonio cultural inmaterial y establecer procedimientos de identificación, documentación y salvaguardia de este patrimonio³.

El Decreto 2358 de 2019, que modifica y adiciona el Decreto Único Reglamentario del Sector Cultura, en lo relacionado con el patrimonio cultural material e inmaterial. Este decreto actualiza los criterios y procedimientos para la gestión del patrimonio cultural inmaterial, como la certificación, la lista representativa y el listado de buenas prácticas de salvaguardia.

1.4.6. Marco ético

Hablar de confidencialidad es garantizar de que la información obtenida de los sujetos, se le dará la debida protección para que no sea difundida sin la anuencia del individuo. De tal forma, que

debe existir un legajo de pautas con el objeto de restringir el acercamiento a dicha información. Para la Real Academia Española, el respeto a la confidencialidad es definido como “que se hace o se dice en la confianza de que se mantendrá la reserva de lo hecho o lo dicho” (s.p).

Los criterios de confidencialidad a considerar son el valor de la dignidad puesto que ninguna persona puede ser tratada como instrumento para el logro de fines, de autonomía que consiste en el grado de difusión de datos suministrados por los sujetos; y de no maleficencia, es decir, mantener en secreto la difusión de información que pueda generar daños a la integridad y dignidad de la persona (Etxabe et al., 2016)

Ahora bien, por tratarse de que los sujetos de estudio son estudiantes de sexto grado en edades comprendidas entre 10 y 14 años, legalmente el trámite de la información es propio de los padres de familia y en el caso particular, del rector de la institución; es por ello que los criterios de confidencialidad en este estudio, fueron expuestos en el consentimiento informado.

1.4. Metodología

Para llevar a cabo el trabajo investigativo se requiere del conocimiento por parte del investigador, de los diversos modelos epistémicos con sus correspondientes métodos para precisar el horizonte a seguir y tomar decisiones asertivas con respecto a la temática a abordar. Para Hurtado (2012) los modelos epistémicos hacen alusión a conocimiento, a métodos, técnicas y articulaciones que permitan corroborar el conocimiento.

1.4.1. Paradigma de investigación

Efectivamente, el paradigma ubica al investigador en cuanto a que otorga particularidades al trabajo investigativo emprendido, consideradas de manera pertinente en el transcurrir del proceso de desarrollo. En este orden, de acuerdo a los planteamientos de Pérez (2007) “el paradigma puede señalar, orientar o avanzar en niveles diferentes a los métodos, instrumentos a utilizar y a las cuestiones de investigación que se quiere contrastar” (p. 14).

En correspondencia con lo referido por la autora, este estudio se inserta en el paradigma sociocrítico, así pues, parafraseando a Arnal y LaTorre (2005) el paradigma sociocrítico acoge la creencia de que la teoría crítica es originaria de análisis de hechos suscitados en las comunidades sociales, así como de la investigación participante. Por tanto, se dirige a la promoción de las transformaciones en la sociedad, respondiendo de esa manera a las contrariedades suscitadas en el ámbito comunitario, contando que la participación de los sujetos para la resolución de la problemática detectada.

Aunado a estas ideas, se tiene también el aporte de Ricoy (2006) al señalar que el paradigma sociocrítico acepta una percepción democrática del saber, asumiendo a los implicados en la investigación como individuos activos responsables de la búsqueda del bien común, Así también, los trabajos investigativos deben proyectarse y producirse en la praxis y desde ella, tomando en cuenta, para su inicio, el contexto en el cual están presente las realidades de los sujetos y también para apuntar al compromiso y cambios de la realidad, requerida a la vez del vínculo que debe existir entre las conjeturas y la práctica.

1.4.2. Enfoque de investigación

En la investigación, como explica Mata (2010), el enfoque combina todo el proceso de investigación, sus ciclos y elementos constitutivos, de los cuales se obtienen normas específicas que son esenciales para comprender los principales aspectos de la realidad investigada junto a sus metas alcanzables y su lógica programática, tipo de investigación y diseño. En este sentido para desarrollar la indagación El dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata por medio de la representación gráfica en estudiantes sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar; se selecciona el enfoque cualitativo, que según Blasco y Pérez (2007), “estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas” (p. 5).

Esta visión se puede complementar con lo dicho por Hernández et al (2014), quienes indican que la “acción indagatoria se mueve de manera dinámica en ambos sentidos: entre los hechos y su interpretación, y resulta un proceso más bien circular en el que la secuencia no siempre es la misma, pues varía con cada estudio” (p.7). Desde estas perspectivas, el estudio es cualitativo porque la

observación de la experiencia de escribir tareas de investigación significativas se observará en un entorno natural. También significa que los investigadores vinculan la práctica con el conocimiento y la comprensión de las tareas de investigación.

1.4.3. Tipo de investigación

En una investigación, lo que determina la metodología a seguir, es la forma de enfocar los problemas, el proceder para la búsqueda de soluciones asertivas; por tanto, se debe tener el norte que oriente en relación al paradigma asumido y así poder seleccionar el método adecuado (Taylor y Bogdan, 1987).

Partiendo de esta premisa, fundamentado en un paradigma reformador como es el sociocrítico, se asume la investigación acción como diseño para llevar a cabo las acciones y la transformación de la realidad educativa, social y cultural. Al respecto, Pérez (2007) dice que la investigación acción, entre las características que presenta es que “no se limita a someter a prueba determinadas hipótesis o a utilizar datos para llegar a conclusiones, sino que es un proceso, que sigue una evolución sistemática, y cambia tanto al investigador como las situaciones en las que éste actúa” (p. 3).

Es importante acotar, que el proceso de la IA fue propuesto por Lewin en el año 1946 y posteriormente, en el año 1984, modificado, primeramente, por Kolb y luego por Carr y Kemmis en 1988; autores que la presentan como un modelo investigativo desarrollado en forma de espiral por ciclo de investigación y acción, donde se entretajan las respectivas fases: planificar, actuar, observar y reflexionar (Bernal, 2006). Aunado a esto, Martínez (2000) dice que:

La metodología de la IA representa un proceso por medio del cual los sujetos investigados son auténticos coinvestigadores, participando muy activamente en el planteamiento del problema a ser investigado (que será algo que les afecta e interesa profundamente), la información que debe obtenerse al respecto (que determina todo el curso de la investigación), los métodos y técnicas a ser utilizados, el análisis e interpretación de los datos, la decisión de qué hacer con los resultados y qué acciones se programarán para su futuro. (p. 28)

Figura 3

Espiral de los ciclos de Investigación Acción



Nota: A partir de Bernal (2006)

De este señalamiento, la función del investigador es ordenar la dialéctica que se suscita en el contexto del problema, actuando de tal forma para impulsar acciones en conjunto y así extinguir el problema, a la vez de fungir como “técnico y recurso disponible para ser consultado” (Martínez, 2000, p. 28).

La elección del diseño metodológico del presente estudio estuvo en consonancia con la temática investigativa y el paradigma; por tanto, el método seleccionado fue el de la investigación acción, estructurado por ciclos y caracterizado por su ductilidad, ya que permite hacer adecuaciones en el trayecto del desarrollo del estudio, hasta lograr el cambio o en su defecto, resolver el problema (Universidad de Colima, s.f).

Por su parte, Hernández et al. (2014) muestra los ciclos de la IA, los cuales son: Primero, Detección y diagnóstico del problema de investigación. Segundo, Elaboración del plan para solucionar el problema o introducir el cambio. Tercero, Implementación del plan y evaluación de resultados. Cuarto, Retroalimentación, la cual conduce a un nuevo diagnóstico y a una nueva espiral de reflexión y acción.

En los ciclos llevados a cabo en el desarrollo de la IA; en el primero, referido a la detección del problema, se parte del conocimiento del ámbito a examinar con el objeto de saber quiénes son los entes involucrados, de qué manera se suscitan los acontecimientos y poder entonces tener una

visión clara y precisa (conceptual) del problema a investigar; seguidamente emprendes con la recogida de información. El siguiente paso consiste en la producción del informe diagnóstico, plasmando el resultado de la información analizada y mostrada a los sujetos que participan en la investigación; esta acción permite la validación de la información y la confirmación de los descubrimientos.

Luego se aborda el segundo ciclo, que trata de la elaboración del plan para implementar cambios o soluciones a los problemas detectados. Posteriormente, el tercer ciclo consiste en la aplicación del proyecto; para ello el investigador recolecta datos persistentemente para evaluar las acciones desarrolladas y retroalimentar a los sujetos que participan, las experiencias y opiniones. La información que se obtiene de manera permanente, sirve de suministro para la redacción fragmentada de informes, lo cual será utilizado para la evaluación y aplicación del plan. Finalmente, sobre la base de las evaluaciones, se realizan las adaptaciones pertinentes, se define la problemática y se desarrollan nuevas hipótesis. Una vez más se implementa lo planeado y se realiza un nuevo ciclo de realimentación (Hernández et al., 2014).

Figura 4

Representación gráfica diseño metodológico



Nota: A partir de Hernández et al. (2014)

1.4.4. Unidad de trabajo y unidad de análisis

La determinación de aquellos elementos, en términos de "...personas, casos, significados, prácticas, episodios, encuentros, papeles desempeñados, relaciones, grupos, organizaciones,

comunidades, subculturas, estilos de vida, etc” (Hernández et al., 2014, p. 459), que se convierten en sujetos u objetos de estudio para la investigación cualitativa resultan de suma importancia pues a partir de estos se recogerán los datos necesarios para el desarrollo de la indagación, constituyendo de esa manera la unidad de análisis. De allí que para esta indagación la unidad de análisis estuvo constituida por 78 estudiantes entre los dos grados sextos 601 y 602 de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo. En el contexto de este estudio, la unidad de trabajo estuvo conformada por 41 estudiantes de los que integraron la unidad de análisis del grado sexto 01, de los cuales 15 son varones y 26 son hembras.

1.4.5. Técnica e instrumentos de recolección de información

De acuerdo a los señalamientos de Piñero y Rivera (2013), la recolección de datos cualitativos se realiza a lo largo de todo el proceso de investigación con diversas etapas o momentos de reflexión, que facilitan la selección de herramientas de recolección de acuerdo a las necesidades surgidas; por lo tanto, el mecanismo de recopilación de datos debe ser resolutivo, flexible, interactivo y adecuado a las necesidades de la investigación. Basado en las ideas formuladas, en el presente estudio se estima la técnica de la observación y la encuesta.

1.5.5.1. Las técnicas de investigación.

1.5.5.1.1. La técnica de observación. Según Latorre (2005), se requiere planificar los procedimientos a seguir; por lo tanto, la observación debe registrar el curso de las actividades, las transformaciones en curso, los procedimientos y las situaciones a lo largo del estudio. Por tanto, esta técnica es adecuada tanto para la fase de diagnóstico como para todo el proceso de elaboración de un plan de acción.

Con esta técnica se pudo alcanzar el proceso de reflexión y de ahí, a la acción y valoración de resultados. En opinión de Latorre (2005) “permite ver qué está ocurriendo” (p. 48); como complemento de esta idea, esta técnica ilumina la realidad presentada en estudiantes de sexto grado 01 de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo, para dar cuenta del aprendizaje de los discentes que forman parte de la unidad de trabajo en lo que concierne al dibujo artístico por medio de la representación gráfica.

1.5.5.1.2. La técnica de la encuesta. Es un método de investigación que consiste en aplicar un cuestionario a una muestra de personas para obtener información sobre sus opiniones, actitudes y comportamientos. La encuesta se basa en una serie de procedimientos estandarizados que permiten recoger y analizar los datos de forma rápida y eficaz. La encuesta se puede utilizar para explorar, describir, predecir y/o explicar una variedad de temas relacionados con la realidad social, económica, política, cultural, educativa, sanitaria, etc (Anguita et al., 2003).

1.5.5.2. Instrumentos de investigación.

1.5.5.2.1. La guía de observación. Para Pérez y Merino (2021) se trata de un documento que facilita procesar la acción de observar determinados fenómenos. En ella se organiza en forma de columnas, los datos recolectados. Como afirma Rojas (2008), la guía de observación recoge un conjunto de indicadores, según los objetivos planteados en la investigación, con el objeto de guiar el proceso. A estas definiciones se agrega también la opinión de Pérez (2012) al decir que, en este documento se reflejan las actividades observadas del problema que se indaga.

1.5.5.2.2. Diario de campo. Teniendo en cuenta que los diarios de campo contribuyen a la investigación acción, la mayor sistematización de la información recolectada se realizó con esta herramienta, la cual contribuyó a la recolección de observaciones, reflexiones, análisis, comentarios, y descripciones de lo sucedido durante la implementación del proyecto. Por tanto, esta información es de gran utilidad para la investigación.

Así también, el diario de campo facilitó el diseño y la implementación del dibujo artístico en la cultura vallenata. Este instrumento fue diseñado por el investigador con el objeto de registrar los hechos suscitados para luego hacer el respectivo análisis. Interpretando a Pérez y Merino (2009), el diario de campo es una herramienta que posibilita la sistematización de experiencias y el análisis de los resultados; aunado a esto, Ramones (2019) expresa que se trata de un instrumento en el cual se acarrean los progresos y resultados iniciales de un trabajo investigativo. Es importante acotar, que el diario de campo, sigue un orden progresivo del proyecto y faculta al investigador en el registro de lo observado en el preciso momento en que ocurren los acontecimientos

1.5.5.2.3. Rúbrica. Para Ramones (2019), es una herramienta de evaluación que describe estándares, niveles y descriptores de desempeño utilizados para medir el desempeño o los resultados de los estudiantes en tareas o actividades específicas. Las rúbricas pueden tener diferentes tipos, formatos y usos según el propósito y el contexto de la evaluación. Esta información tiene como objetivo:

- Comunicar expectativas de calidad y resultados de aprendizaje esperados a los estudiantes.
- gestionar el proceso de aprendizaje y promover la autoevaluación, la evaluación global y la retroalimentación.
- Reducir la subjetividad y aumentar la transparencia en las evaluaciones, alineamiento de estándares con estándares previamente conocidos.
- Obtener información cuantitativa y cualitativa sobre el nivel de desempeño de los estudiantes e identificar sus fortalezas y debilidades.

Tabla 1

Matriz de categorías

| Matriz de categorías | | | | |
|---|--|------------------------|------------------------------|--|
| Objetivos específicos | Categoría | Subcategoría | Fuente de Información | Técnicas e instrumentos |
| Identificar competencias para realizar representaciones gráficas en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar. | las Dificultades para realizar representaciones gráficas | Representación gráfica | Estudiantes | Técnica: La encuesta Instrumento: Guía de observación |

| | | | | |
|--|---------------------|--|------------|--|
| Planificar talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar. | El dibujo artístico | Elementos del dibujo artístico | Documentos | Técnica: La observación Instrumento: Diario pedagógico |
| Implementar talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar. | Cultura vallenata | Mitos y leyendas de la cultura vallenata | Documento | Técnica: La observación Instrumentos: Diario pedagógico |

Evaluar la efectividad de los talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar.

Técnica: La observación
Instrumento:
La rúbrica

2. Presentación de resultados

Este inciso está destinado a presentar los resultados de la investigación titulada, El dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata por medio de la representación gráfica en estudiantes sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar, así que se explica todo el proceder indagatorio siguiendo la ruta que indica la Investigación Acción una vez que se recogieron los datos cualitativos se describe minuciosamente el proceso de recolección, organización y procesamiento de la información, sirviendo como base para hacer el análisis respectivo.

Es necesario indicar que, en la presente investigación para la recolección de información prevaleció la técnica de observación y la encuesta. Dado esto por sentado, se presenta seguidamente los resultados de la investigación.

2.1. Procesamiento de la información

Esta sección consiste en mostrar la información, luego de recogidos los datos y la forma en que fueron procesados, tal como se explican seguidamente: Primer paso, se llevó a cabo un rastreo bibliográfico relacionado con las categorías investigativas, dando como producto la conformación teórico práctico tras la búsqueda de la sustentación del estudio. Segundo paso, se delineó el problema, justificación, objetivos y marco referencial o fundamentos teóricos con los respectivos antecedentes, marco teórico, conceptual, contextual, legal y ético. Tercer paso, se hizo el diseño metodológico, paradigma, enfoque y tipo de investigación, población y muestra/unidad de trabajo y unidad de análisis, técnica e instrumentos de recolección de información.

Como cuarto paso, dar cumplimiento a los objetivos siguiendo los ciclos de la IA propuesta por Hernández et al. (2014), en el primero (detección y diagnóstico del problema de investigación), *identificar las competencias para realizar representaciones gráficas en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar*. Para la ejecución de este objetivo, se aplicó una guía de observación la cual se estructuró tomando en cuenta la categoría: Dificultades para realizar representaciones gráficas y la sub categoría, Representación gráfica y las competencias: utiliza los elementos regulares (punto, línea, etc.) para la enseñanza del

dibujo artístico; utiliza los elementos irregulares (distanciamiento, superposición, etc.) para la enseñanza del dibujo artístico; fomenta el correcto uso de la medida (tamaño de las formas) en la composición del dibujo artístico; promueve una mayor autonomía en el aprendizaje del dibujo artístico; genera conocimientos sobre los saberes ancestrales de las leyendas tradicionales de Valledupar; profundiza en la historia para mejorar el conocimiento de las leyendas y mitos tradicionales de la ciudad de Valledupar; fomenta el reconocimiento de lugares en los estudiantes para el aprendizaje de las leyendas tradicionales de Valledupar; fomenta el reconocimiento de la imagen en los estudiantes para el aprendizaje de los mitos y leyendas tradicionales de Valledupar.

Seguidamente, para dar continuidad a los objetivos, en el segundo ciclo (elaboración del plan para solucionar el problema o introducir el cambio), en atención a la categoría, Elementos del dibujo artístico, subcategoría, elementos del dibujo artístico, se planificaron cinco talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar, bajo el título *“Fortaleciendo las representaciones gráficas en los estudiantes mediante el dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata”*. La planificación se estructuró de acuerdo al contenido a desarrollar, el propósito a alcanzar, la estrategia y la observación. En el primer taller, se trabajó con los elementos básicos del dibujo artístico (punto, línea, plano, volumen y textura); en el segundo, el concepto de representación gráfica; en el tercero, mitos y leyendas de Valledupar; en el cuarto, representación gráfica de mitos y leyendas de Valledupar y en el quinto, valoración de talleres sobre representaciones gráficas. Utilizando para la recogida de información, el diario pedagógico donde se registró la temática, el desarrollo de las actividades y las percepciones del investigador.

Luego, en el tercer ciclo (implementación del plan y evaluación de resultados) comprendió dos objetivos tal como se describe seguidamente: Para el objetivo, *implementar talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar*, para su aplicación se abordó la categoría cultura vallenata y la subcategoría mitos y leyendas de la cultura vallenata. Las actividades desarrolladas en el taller fueron registradas en diarios pedagógicos lo que facilitó la construcción de resultado.

El objetivo, *evaluar la efectividad de los talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar*, se utilizó una rúbrica con los siguientes criterios de evaluación: comprende y expresa emociones, utiliza elementos visuales adecuados, muestra imaginación y creatividad, transmite mensajes claros; lo que condujo a dar razón de la efectividad de los respectivos talleres.

Finalmente, habiendo recogido la información en los instrumentos específicos se conduce a su análisis e interpretación para dar fe de los resultados del recorrido investigativo, confrontarlos con las teorías y estudios preliminares y, por consiguiente, presentar las conclusiones, recomendaciones, la organización de la bibliografía y los anexos.

2.2. Análisis e interpretación de los resultados

2.2.1. Identificar las competencias para realizar representaciones gráficas que presentan los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar.

Para la ejecución del objetivo, identificar las competencias para realizar representaciones gráficas que presentan los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar, los investigadores con el fin de ir más allá de la visualización informal, diseñó y aplicó una guía de observación para acceder y estudiar la realidad problémica, la cual fue aplicada al docente de Educación Artística, dirigido a atender la categoría dificultades para realizar representaciones gráficas, sub categoría representación gráfica. En la tabla 2 se muestran los resultados del diagnóstico.

Tabla 2

Resultados del diagnóstico

| Categoría: Competencias para realizar representaciones gráficas | |
|---|--|
| Sub categoría: Representación gráfica | |
| Competencias | Resultado |
| Utiliza los elementos regulares (punto, línea, etc.) para la enseñanza del dibujo artístico | Se evidenció que los estudiantes no utilizan los elementos regulares, tales como el punto, la línea, entre otros, para representar gráficamente el dibujo; por tanto, requieren de estos conocimientos puesto que los elementos gráficos son esenciales para presentar la información de una manera intuitiva y fácil de entender, lo que facilita el alcance de aprendizajes significativos y por ende, mejorar su rendimiento académico. |
| Utiliza los elementos irregulares (distanciamiento, superposición, etc.) para la enseñanza del dibujo artístico | Se precisó claramente que los educandos presentan dificultad para utilizar los elementos irregulares, como distanciamiento, superposición, entre otros, para representar el dibujo artístico. Es importante acotar que, estos elementos son necesarios para que los estudiantes lleguen a la comprensión de conceptos abstractos, desarrollen el pensamiento crítico, así como las habilidades para resolver problemas. |
| Fomenta el correcto uso de la medida (tamaño de las formas) en la composición del dibujo artístico | Se visualizó la presencia de problemas que poseen los estudiantes para hacer uso correcto de la medida como es el tamaño de las formas, en la representación gráfica. Cuando los educandos poseen dominio en el uso correcto del tamaño de las formas, tienen mayor comprensión de la relación entre los cuerpos y su contexto, de igual manera, logran el desarrollo de habilidades para observar y analizar |
| Fomenta el correcto uso del color en la composición del dibujo artístico | En lo que respecta a este criterio, se observó la necesidad que presentan los estudiantes en el uso correcto del color en la composición del dibujo artístico. El aprendizaje del |

| | |
|---|---|
| | uso del color permite que los aprendices enriquezcan sus competencias para determinar y discernir las relaciones espaciales entre los objetos. |
| Fomenta el correcto uso de la textura en la composición del dibujo artístico | En relación a los resultados reflejados en este criterio, demuestra que los aprendices presentan dificultad para la utilización correcta de la textura en la representación gráfica del dibujo. La textura para representar gráficamente el dibujo, es un elemento esencial puesto que coadyuva en el aprendizaje ya que les permite desarrollar habilidades para la comprensión de conceptos, para la realización de observaciones y el análisis de situaciones. |
| Promueve una mayor autonomía en el aprendizaje del dibujo artístico | En el análisis del respectivo criterio, se observó que, a los discentes se les presentan problemas que les impide la autonomía en el aprendizaje del dibujo artístico, esto es, carecen de habilidades para la comprensión y aplicación de conceptos complejos |
| Genera conocimientos sobre los saberes ancestrales de las leyendas tradicionales de Valledupar | En este criterio, se evidenció falta de reconocimiento por parte de los educandos de los saberes ancestrales de las leyendas tradicionales de Valledupar. |
| Profundiza en la historia para mejorar el conocimiento de las leyendas y mitos tradicionales de la ciudad de Valledupar | En referencia al criterio descrito, los estudiantes demostraron necesidad con respecto a la profundización de la historia para mejorar el conocimiento de las leyendas y mitos tradicionales de la ciudad de Valledupar. Por tanto, promover en la escuela el trabajo con este tipo de literatura se fortalecen los conocimientos histórico-culturales y se estimula tanto la creatividad y la imaginación estudiantil |
| Fomenta el reconocimiento de lugares en los estudiantes para el aprendizaje de las | Al examinar los educandos en este criterio, se constató que desconocen los lugares de las leyendas tradicionales de Valledupar. |

| | |
|---|---|
| leyendas tradicionales de Valledupar | Los mitos y leyendas han servido en diversos contextos como vehículos simbólicos para expresar una gama temática, tales como el enfrentamiento entre el bien y el mal, la importancia de la virtud ante la debilidad, el amor, la superación de obstáculos y la reflexión, por tanto, es de importancia despertar el interés de los educandos hacia el conocimiento del legado cultural que existe en Valledupar. |
| Fomenta el reconocimiento de lugares en los estudiantes para el aprendizaje de las leyendas tradicionales de Valledupar | Los resultados en este criterio dejaron ver con claridad que se les dificulta realizar imágenes para representar los mitos y leyendas tradicionales de Valledupar. |
| Fomenta el reconocimiento de la imagen en los estudiantes para el aprendizaje de los mitos y leyendas tradicionales de Valledupar | |

En efecto, en el análisis de los resultados del diagnóstico se pudo evidenciar que los discentes presentan una serie de dificultades que les impide realizar representaciones gráficas, estos son: no utilizan los elementos regulares, tales como el punto, la línea, entre otros; ni utilizan los elementos irregulares, como distanciamiento, superposición, entre otros; les cuesta hacer uso correcto de la medida como es el tamaño de las formas, el color en la composición, la textura, la autonomía para el aprendizaje del dibujo artístico. También se observa que presentan dificultades para el reconocimiento de los saberes ancestrales de las leyendas tradicionales de Valledupar; no han profundizado en la historia para conocer sus leyendas y mitos tradicionales; desconocen los lugares de las leyendas tradicionales; se les impide realizar imágenes para representar los mitos y leyendas tradicionales.

Tabla 3

Triangulación de resultados del diagnóstico

| Acción-Logros | Teóricos | Reflexiones de los investigadores |
|---|--|--|
| <p>Los resultados del diagnóstico dejaron ver con claridad que los estudiantes de sexto Grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar, presentan bajas competencias para la representación gráfica ya que no utilizan elementos regulares ni irregulares como el punto, la línea, distanciamiento y superposición; no utilizan correctamente las dimensiones, composición y textura; tampoco demuestran autonomía para el aprendizaje del dibujo. Fue notorio ver también que no poseen conocimientos sobre los saberes ancestrales de las leyendas tradicionales de Valledupar; no han profundizado en la historia para conocer sus leyendas y mitos tradicionales; desconocen los lugares de las leyendas tradicionales; tampoco realizan</p> | <p>Existen diferencias entre los resultados diagnósticos con lo propuesto en el Boletín Oficial del país vasco (2023) donde se considera que el dibujo es una herramienta de conocimiento, expresión y comunicación donde las personas proyectan su visión del mundo por medio de la imaginación, reinventando la realidad. De otro lado, Jacobson (2002), dijo que la cultura de los pueblos son una experiencia de aprendizaje puesto que desarrolla la imaginación y la creatividad. Estas consideraciones, cobran mayor relevancia cuando la cultural, propicia el despliegue de una serie de habilidades y estrategias cognitivas y metacognitivas que les permitan acceder a la comprensión de los valores</p> | <p>Estos resultados generaron en los investigadores grandes desafíos y reflexiones en torno a ¿qué se puede aportar para transformar la realidad encontrada? ¿Cuál estrategia será la más pertinente para motivar a los estudiantes hacia el aprendizaje de herramientas necesarias que les permita fortalecer las representaciones gráficas? Con estas inquietudes, los investigadores pensaron en la planificación de talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar.</p> |

imágenes para representar los identitarios (Fidalgo, et. al
mitos y leyendas tradicionales. 2014).

Realizada la sistematización de los resultados del diagnóstico, bajo la mirada de las dificultades que presentan los estudiantes de sexto grado en relación a las representaciones gráficas conjugada con la pregunta problematizadora, ¿de qué manera el dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata contribuye al fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar?, como respuesta se planificaron talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar, pensando en la concreción de actividades y poder alcanzar los objetivos propuestos en la investigación. Vale agregar que, la planificación partió de la consideración de los estándares y derechos básicos de aprendizajes propuestos por el MEN.

2.2.2. Planificar talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar.

En correspondencia con lo que se viene planteando, fundamentado en la revisión literaria, se hizo la distinción de talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes de sexto grado y de esa forma, dar cumplimiento al objetivo general, fortalecer las representaciones gráficas a través del dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar. Llegados a este punto, la planificación se realizó a partir de las dificultades diagnosticadas en los educandos, tal como se muestra seguidamente en la tabla 4.

Figura 5

Título de la propuesta



Fortaleciendo las representaciones gráficas en los estudiantes mediante el dibujo artístico de los Mitos y leyendas de la cultura vallenata

Tabla 4

Planificación de los talleres

| Primer Taller | | |
|---|---|--|
| Elementos básicos del dibujo artístico (punto, línea, plano, volumen y textura) | | |
| Propósito | Estrategia | Observación |
| Conocer los elementos básicos y principales del dibujo y su importancia en el arte, la escuela, la vida y aplicarlos en ejercicios de dibujo artístico. | Preguntas (indagación conceptual). *Diapositivas (PowerPoint y videos). *Explicación de los temas y toma de apuntes. *Actividades (reconocimiento de los tipos de puntos, líneas, planos, volumen y texturas en ejercicios de repetición y composición libre). | El taller se realiza en la clase de Artística en tres sesiones, debido al horario especial de la institución educativa, el cual resulta poco tiempo para el desarrollo eficiente del taller. |

Segundo Taller

Concepto de Representación Gráfica

| Propósito | Estrategia | Observación |
|---|---|--|
| Conocer el concepto de representación gráfica aplicada al dibujo artístico. | Preguntas (indagación conceptual). *Presentación del tema en paralelo con el concepto de lectura crítica. *Ejercicios de dibujo en el tablero (estudiantes) | El concepto de lectura crítica facilita el aprendizaje del concepto de representación gráfica, ya que lo conocen grados atrás. |

Tercer Taller

Mitos y Leyendas de Valledupar

| Propósito | Estrategia | Observación |
|---|---|--|
| Conocer e identificar los mitos y leyendas más populares de Valledupar. | *Presentación digital de los mitos y leyendas a través álbum ilustrado (PDF). *Lectura por parte de los estudiantes. *Paralelo de historias conocidas por los estudiantes ante la información presentada. *Representaciones gráficas de los mitos y leyendas con lápices de colores y/o grafito. | El álbum referenciado está basado es el resultado de una investigación de pregrado de la facultad de Bellas Artes de la UPC. |

Cuarto Taller

Representación gráfica de mitos y Leyendas de Valledupar.

| Propósito | Estrategia | Observación |
|--|---|-------------|
| Representar gráficamente los mitos y leyendas más populares de Valledupar. | Realizar las representaciones a través de: 1) La oralidad (audio). 2) La lectura (texto). 3) Imágenes. | Ninguna |

Quinto Taller

Valoración de talleres sobre representaciones gráficas

| Propósito | Estrategia | Observación |
|--|---|--------------------|
| Evaluar la aplicación de talleres de representación gráfica para el fortalecimiento del dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata | Retroalimentación de los temas vistos: 1) Elementos del dibujo 2) Concepto de representación 3) Mitos y leyendas de Valledupar 4) Representaciones gráficas de mitos y leyendas. Dibujar un mito o leyenda con su respectiva historia. | Ninguna |

2.2.3. Implementar talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar.

Con la finalidad de emprender la ejecución del objetivo, implementar talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar, se consideró pertinente iniciar por dar a conocer al grupo estudiantil el propósito de implementar dichos talleres y el proceso a seguir, a la vez la necesidad de adquirir el consentimiento y la intervención de sus padres, representantes y/o cuidadores. Así pues, se da comienzo a la metodología que indica los cinco talleres planificados, destacando los propósitos y las estrategias seguidos en cada uno de ellos, con la finalidad de conseguir el objetivo de la investigación. Seguidamente se pormenoriza el proceder de este accionar:

En el **primer taller** se trabajó con los elementos básicos del dibujo artístico (punto, línea, plano, volumen y textura), cuyo propósito fue, conocer los elementos básicos y principales del dibujo y su importancia en el arte, la escuela, la vida y aplicarlos en ejercicios de dibujo artístico. Es necesario decir, que este primer taller se ejecutó en tres sesiones de trabajo.

En la primera sesión se dio inicio a la temática indagando sobre los conocimientos previos, seguidamente se hizo una proyección de diapositivas en PowerPoint con información clara y concisa para su mejor comprensión, dando las instrucciones al grupo de estudiantes, de la toma de apuntes necesarios para en adelante, realizar gráficos en sus cuadernos. Se concluye este primer encuentro, aclarando las dudas presentadas.

La segunda sesión se inicia haciendo una retroalimentación con preguntas orientadoras y dibujos en el tablero para identificar los tipos de puntos, líneas y planos. A través de unas imágenes proyectadas en una pantalla, se dan ejemplos de dibujos realizados con puntos, otros con líneas y planos, los cuales copiaron con la posibilidad de alterar los colores o proporciones. En la tercera sesión, habiendo hecho el protocolo teórico como introducción, se desarrollaron ejercicios prácticos, sobre el volumen se usó la línea para dibujar una mano y se aplicó la técnica del frotis grabada en la hoja de un árbol.

Las percepciones de los docentes en estos tres encuentros fue que, en principio los estudiantes manifestaron deferencia ante el hecho de ser seleccionados para realizar los talleres, pero, fue de inquietud para ellos pensar en una calificación, al mismo tiempo manifestaron la necesidad de aprovechar los nuevos conocimientos y experiencias obtenidas con el desarrollo del proyecto. Otra situación de interés, fue en la parte práctica, pues, inicialmente dudaron de sus habilidades para el dibujo, necesitando más acompañamiento motivacional para atreverse a cumplir con las actividades.

En consecuencia, se hizo evidente que, para cada elemento del dibujo explicado y desarrollado, tuvo una asimilación particular; mientras algunos se relajaron haciendo puntos, otros se estresaron con ellos, a pesar de todas estas manifestaciones, cada elemento les ofreció opciones diferentes donde se reflejaron sus habilidades psicomotrices. Se puede decir entonces, que lograron trabajar de forma correcta con los elementos básicos del dibujo artístico (punto, línea, plano, volumen y textura), haciendo evidente a través de sus producciones que, comprendieron y expresaron adecuadamente una amplia gama de emociones en sus dibujos o representaciones artísticas.

Figura 6

Evidencias del primer taller de dibujo artístico. Elementos básicos

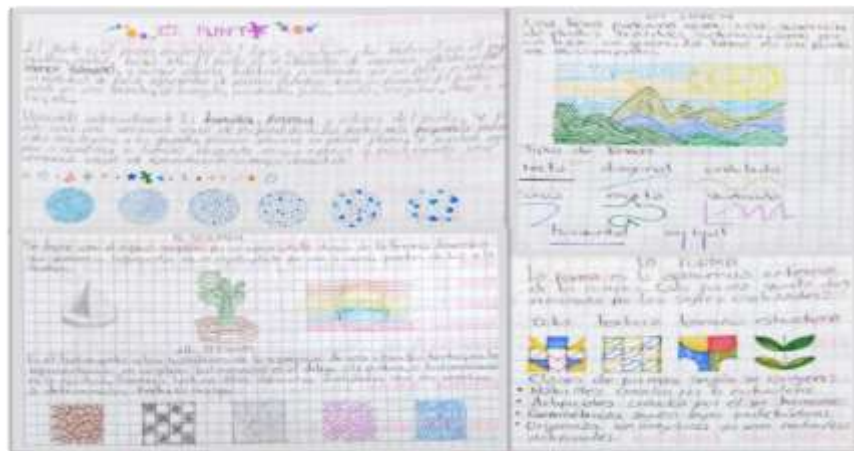
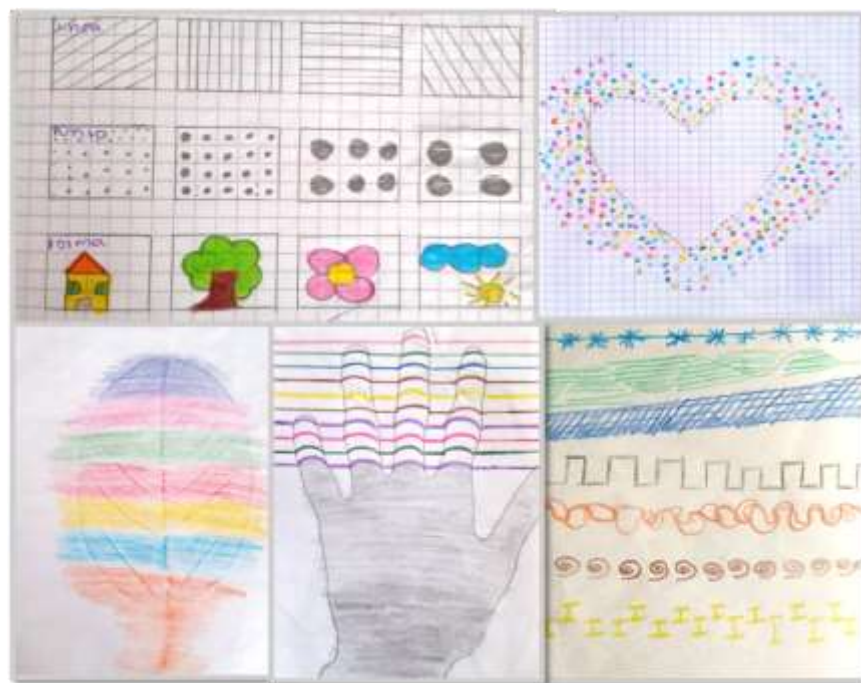


Figura 7

Evidencias del primer taller de dibujo artístico. Ejercicios prácticos



En el **segundo taller** se abordó el concepto de representación gráfica, teniendo como propósito, conocer el concepto de representación gráfica aplicado al dibujo artístico. Precisado el norte, se da inicio al encuentro formulando algunas interrogantes a los educandos, dirigidas a conocer el concepto de representación gráfica, con las respuestas dadas se construyó colectivamente un nuevo

concepto. Este momento fue aprovechado para trabajar en paralelo el concepto de representación gráfica y lectura crítica, para establecer un punto de análisis crítico, ya que existe una relación operacional entre ambos.

Más adelante, como parte del desarrollo del taller, se realizó un ejercicio a partir de la palabra “corazón”, donde se solicitó al grupo estudiantil representarla gráficamente en el tablero. De ahí que, constructivamente, se aclaró el concepto enfatizando a la vez que las perspectivas tomadas para dibujar son independientes de la habilidad, al igual que la manera en que la imagen se define en el formato.

Fue significativo el hecho de propiciar la construcción conceptual solicitada, ya que esto generó en los estudiantes un momento de reflexión, por tanto, se dieron un espacio para buscar una respuesta que distara del error. Dos posturas asumidas por parte de los discentes al iniciar la actividad, una, cuando intentaron crear un ambiente jocoso donde emitieron comentarios inadecuados con el propósito de centrar la atención. Otra postura fue de reacción del grupo opuesto quienes con apreciaciones interesantes manifestaron su opinión acerca de la temática abordada, emitiendo significados como que “la representación gráfica es dibujar ideas”, “graficar lo que se piensa de algo”, hacer un dibujo de algo”, entre otros.

Es de gran envergadura también decir que, la actividad en el tablero generó en el grupo, mucho interés hacia la participación, sobre todo porque dentro de los dibujos se representó el corazón como el órgano natural que es, diferente al corazón simbólico usado para significar el amor. Lo que sirvió para aclarar que, en lo absoluto ese detalle importa a la hora de la representación gráfica, lo importante es que la idea pueda darse bajo la definición individual o personal. Se puede afirmar con propiedad que los estudiantes construyeron conceptos, reflexionaron, dibujaron y comprendieron el concepto de representar gráficamente las ideas, demostraron su nivel de imaginación y creatividad al representar emociones y experiencias utilizando recursos artísticos de forma innovadora.

Figura 8

Evidencias del segundo taller de dibujo artístico.



Para el **tercer taller**, dedicado a los mitos y leyendas de Valledupar a través del cual se planteó como propósito, conocer e identificar los mitos y leyendas más populares de Valledupar, fue un momento provechoso para propiciar aprendizajes, puesto que a través de una pantalla Smart se proyectó un álbum ilustrado en pdf que muestra algunos de los mitos y leyendas más populares de Valledupar.

En este orden, la actividad inició con la lectura de los mitos y leyendas por parte de los estudiantes; donde tomaron los fragmentos ilustrados, posteriormente los redactan en su cuaderno y los analizaron en función de las imágenes. Acto seguido, se abrió un espacio para la socialización de las versiones construidas sobre las historias señaladas, así como las representaciones gráficas de los mitos y leyendas hechas con lápices de colores y/o grafito en el cuaderno de artística, con la libertad que tuvieron de dibujar de acuerdo a las interpretaciones que les dieron a las historias.

Un entusiasmo y admiración manifestaron los estudiantes al ver en la pantalla historias ilustradas ante lo que se preguntaban si ellos eran parte de esas imágenes. Envueltos en esa atmósfera, aunque con nerviosismos, risas, indecisiones tartamudeos y jocosidad lograron leer, participar activamente, representar los mitos y leyendas, desarrollaron la capacidad de comprender sucesos y representarlos gráficamente, alcanzaron habilidades motrices en el sentido de que hicieron visible la historia a través del dibujo.

Figura 9

Evidencias del tercer taller de dibujo artístico



En el **cuarto taller**, las actividades versaron en función de la temática, representación gráfica de mitos y Leyendas de Valledupar, su propósito fue, representar gráficamente los mitos y leyendas más populares de Valledupar. Para el desarrollo de la actividad en este taller, se seleccionó, de los mitos y leyendas abordados en el anterior, El Doroy para dibujar su historia, desde tres perspectivas o interpretación; esto es, la oralidad o un audio, la lectura o un texto y una imagen o fotografía.

Como primera instancia, se lee a los estudiantes un texto relacionado con el mito. Después de la lectura, en un tiempo de 20 minutos debieron realizar el dibujo. Luego se proyectó en una pantalla un texto, sobre el mito seleccionado, donde también se dio un tiempo de 20 minutos para dibujar. Se concluyó con la proyección de imágenes del mito, seguidamente, bajo las instrucciones del mismo espacio de tiempo, realizaron la representaron gráficamente.

La actividad generó gran satisfacción desde el inicio, debido a que se logró la atención y participación de todos los estudiantes, manifestaron inquietudes y dudas ante la idea de seleccionar una de las perspectivas planteadas para realizar sus producciones. Efectivamente se evidenció el avance que tuvieron los educandos en cuanto al desarrollo de habilidades para el dibujo artístico, en el transcurrir de las actividades se fueron apropiando de métodos y estrategias para lograr representar fielmente la realidad en un papel. En consecuencia, se logró que los discentes transmitieran de manera clara y efectiva mensaje emocionales y narrativas a través de sus dibujos y/o representaciones artísticas.

Figura 10

Evidencias del cuarto taller de dibujo artístico



En lo correspondiente al **quinto taller**, la mirada se centró en la valoración de talleres sobre representaciones gráficas, con el propósito de evaluar la aplicación de talleres de representación gráfica para el fortalecimiento del dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata.

La actividad para este encuentro, se realizó iniciando con una retroalimentación de los temas desarrollados en los progresivos talleres. La misma se llevó a cabo mediante la proyección en la pantalla en donde los estudiantes tuvieron la oportunidad de aportar sobre los respectivos contenidos impartidos. Concluida esta primera parte, se procedió a dar las instrucciones para la realización del dibujo de un mito o leyenda con su respectiva historia. Sin apoyarse en los apuntes de sus cuadernos, debieron seleccionar la historia de su agrado.

Este taller dejó en evidencia que, los estudiantes tomaron la información que les resultó interesante o que en cierto modo desconocen. Fue notable observar estudiantes que, al repasar un tema específico o realizar un dibujo, participaron resaltando lo aprendido, demostrando una mejor disposición ante la acción de dibujar, también se visualizó que el esmero puesto en la organización de su imaginación para poderla llevar a la práctica.

La actividad mantuvo la necesidad de aterrizar ideas e incentivar la representación espontánea y sincera; en el sentido de mostrar fidelidad u originalidad en sus dibujos, permite entender que la libertad gráfica genera mayor expresión plástica y visual. Es preciso agregar la interacción que

tuvieron los estudiantes con los mitos y leyendas, es decir, se evidenció sobre manera que más que aprender a dibujar bajo los parámetros básicos estudiados, fueron las historias populares y tradicionales, las que se robaron la atención. Aun así, el dibujo artístico no sale perdiendo en este proceso, los estudiantes con aptitudes plásticas y visuales aprovecharon las recomendaciones para crecer en el dibujo, mientras que aquellos que poco se interesaban en esta parte, solo se divirtieron venciendo su ignorancia sobre el tema.

Figura 11

Evidencias del quinto taller de dibujo artístico



Tabla 5

Triangulación de resultados de la implementación de los talleres

| Acción-Logros | Referencial Teórico | Reflexiones de los investigadores |
|--|---|--|
| Basado en las competencias referidas a la realización de representaciones gráficas | Los resultados alcanzados en la implementación de talleres de dibujo artístico de los | Los talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura |

presentes en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar, el estudio de investigación se dirigió a la planificación de talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas en los mencionados estudiantes.

Al respecto, se planificaron cinco talleres, accionar que se denominó *“Fortaleciendo las representaciones gráficas en los estudiantes mediante el dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata”*. Durante los respectivos encuentros se evidenció en los estudiantes que progresivamente fueron logrando, además del entusiasmo, la participación activa y efectiva, trabajar correctamente con los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes, cuyo propósito estuvo orientado al conocimiento de: los elementos básicos y principales del dibujo y su importancia en el arte, la escuela, la vida y aplicarlos en ejercicios de dibujo artístico; del concepto de representación gráfica aplicado al dibujo artístico; a identificar los mitos y leyendas más populares de Valledupar y a representar gráficamente los mitos y leyendas más populares de Valledupar, significaron una herramienta interesante para que los estudiantes fortalecieran las representaciones gráficas. En este orden de ideas, se pudo observar durante su desarrollo, el interés

elementos básicos del arte, siendo un paso previo puesto de manifiesto en la dibujo artístico (punto, en la solución de proyectos y participación y línea, plano, volumen y propuestas artísticas, de ahí cumplimiento de las textura), haciendo evidente su relación con el presente tareas asignadas en cada a través de sus estudio. taller.

producciones que, Teóricamente, el diseño de En consecuencia, el comprendieron y los talleres tiene su trabajo llevado a través de expresaron adecuadamente fundamento en lo propuesto los talleres mencionados, una amplia gama de por Jacobson (2002), quien les permitió a los emociones en sus dibujos o sostuvo que, la cultura de los docentes estructurar de representaciones artísticas. pueblos para los niños son manera fácil y sencilla su A estos logros también se una experiencia de quehacer pedagógico. suma, la construyeron aprendizaje que genera conceptos, las reflexiones placer, puesto que desarrolla realizadas ante realidades la imaginación y la presentadas, dibujaron y creatividad.

comprendieron el concepto A esta idea se suma lo de representar gráficamente publicado en la Revista las ideas, demostraron su Entorno (2021) donde se dijo nivel de imaginación y que, la cultura vallenata es creatividad al representar una de las más ricas y emociones y experiencias diversas de Colombia, y tiene utilizando recursos una gran variedad de mitos y artísticos de forma leyendas que reflejan su innovadora. historia, su identidad y su Igualmente, lograron leer, imaginario, por lo que se participar activamente, considera de interés para que representar los mitos y los estudiantes reconozcan leyendas, desarrollaron la sus valores culturales y los capacidad de comprender reflejen en sus producciones, sucesos y representarlos de tal manera que, logren

gráficamente, alcanzaron fortalecer las habilidades motrices en el sentido de que hicieron visible la historia a través del dibujo. representaciones gráficas.

De otro lado, avanzaron en el desarrollo de habilidades para el dibujo artístico, se apropiaron de métodos y estrategias para lograr representar fielmente la realidad en un papel. Transmitieron de manera clara y efectiva mensajes emocionales y narrativas a través de sus dibujos y/o representaciones artísticas. De igual manera, tomaron la información que les resultó interesante, participaron resaltando lo aprendido, demostraron una mejor disposición ante la acción de dibujar y manifestaron esmero puesto en la organización de su imaginación para poderla llevar a la práctica.

2.2.4. Evaluar la efectividad de los talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar.

Las actividades abordadas en los talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes, con la finalidad de contestar a la pregunta problematizadora del proceso investigativo, ¿de qué manera el dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata contribuye al fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar?, originando el diseño y aplicación de una rúbrica analítica con el objeto de evaluar la capacidad de los estudiantes para representar de manera gráfica los mitos y leyendas de la cultura vallenata usando dibujos o recursos de los lenguajes artísticos.

Es oportuno decir que, los criterios de evaluación fueron diseñados de manera clara, diferenciada y coherente con los objetivos propuestos en los talleres. Así que, la evaluación se hizo de forma individual en cada criterio, con la cual se obtuvo una visión detallada de las fortalezas y debilidades del estudiante en los aspectos evaluados. La rúbrica consta de 2 columnas, especificando los criterios de evaluación, la observación y las descripciones de los niveles de desempeño. A continuación, se presenta el análisis de sus resultados

Tabla 6

Evaluación de la efectividad de los talleres

| Categoría: Competencias para realizar representaciones gráficas | |
|--|--|
| Sub categoría: Representación gráfica | |
| Criterios de evaluación | Resultado |
| Comprende y expresa emociones | Al examinar los resultados registrados en la rúbrica para evaluar la efectividad de los talleres, se pudo constatar que, de los 41 estudiantes evaluados; 31 estudiantes lograron comprender y expresar adecuadamente una amplia gama de emociones en sus dibujos o representaciones artísticas; mientras que 10 estudiantes |

| | |
|--------------------------------------|--|
| | comprendieron y expresaron correctamente algunas emociones en sus dibujos o representaciones artísticas |
| Utiliza elementos visuales adecuados | 33 estudiantes utilizaron de manera creativa una variedad de elementos visuales, como colores, formas y líneas, para representar emociones y experiencias y 8 utilizaron de manera adecuada algunos elementos visuales, como colores, formas y líneas, para representar emociones y experiencias. |
| Muestra imaginación y creatividad | 32 estudiantes mostraron un alto nivel de imaginación y creatividad al representar emociones y experiencias, utilizando recursos artísticos de forma innovadora. El otro restante (9 estudiantes) mostraron cierto nivel de imaginación y creatividad al representar emociones y experiencias, utilizando algunos recursos artísticos. |
| Transmite mensajes claros | 37 discentes transmitieron de manera clara y efectiva mensajes emocionales y narrativas a través de sus dibujos o representaciones artísticas. En tanto que, 4 transmitieron de manera adecuada algunos mensajes emocionales y narrativas a través de sus dibujos o representaciones artísticas. |

A la luz de los resultados de la valoración de la efectividad de los talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar, se pudo demostrar que se logró el objetivo de la investigación.

2.3. Discusión de resultados

Seguidamente se presentan la discusión de los resultados alcanzados en el proceso investigativo y que certifican la pregunta problematizadora planteada como norte a seguir. Por tanto, es el producto del análisis de los datos, momento en que el investigador compara, contrasta y discute los hallazgos y procedimientos, al mismo tiempo que reconoce las limitaciones, fortalezas y contribuciones del

estudio a la circunstancia problemática que generó la interrogante de investigación para luego formular las conclusiones y hacer las respectivas recomendaciones (Hernández et al., 2014).

En el marco de la IA, en su primer ciclo, con la aplicación de una guía de observación se dio inicio al recorrido indagatorio a través cual se pudo identificar las competencias para realizar representaciones gráficas que presentan los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar. Los resultados evidenciaron que estas bajas competencias se deben a que los estudiantes utilizan los elementos regulares, como el punto, la línea, entre otros; ni los irregulares, distanciamiento, superposición, entre otros; les cuesta hacer uso correcto de la medida como es el tamaño de las formas, el color en la composición, la textura, la autonomía para el aprendizaje del dibujo artístico.

Se observa también que presentan dificultades para el reconocimiento de los saberes ancestrales de las leyendas tradicionales de Valledupar; no han profundizado en la historia para conocer sus leyendas y mitos tradicionales; desconocen los lugares de las leyendas tradicionales; se les impide realizar imágenes para representar los mitos y leyendas tradicionales.

Estos resultados difieren de lo propuesto en el Boletín Oficial del país vasco (2023) donde se considera que el dibujo es una herramienta de conocimiento, expresión y comunicación donde las personas proyectan su visión del mundo por medio de la imaginación, reinventando la realidad. De otro lado, Jacobson (2002), dijo que la cultura de los pueblos son una experiencia de aprendizaje puesto que desarrolla la imaginación y la creatividad. Estas consideraciones, cobran mayor relevancia cuando la cultural, propicia el despliegue de una serie de habilidades y estrategias cognitivas y metacognitivas que les permitan acceder a la comprensión de los valores identitarios (Fidalgo et al., 2014).

Los hallazgos condujeron a los investigadores a planificar talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes de sexto grado, tomando como referente el estudio de Jaramillo (2022) quien concluyo su estudio que la propuesta de una guía didáctica para el dibujo artístico promueve en los estudiantes la comunicación visual y al desarrollo comunicacional por lo cual se mejora la memoria y la capacidad de comprensión.

Así también, el estudio presentado por Álvarez et al. (2018), en cuyos resultados logró comprobar que el aprovechamiento del contexto sociocultural de la música vallenata y particularmente la utilización de los elementos del folclor vallenato como innovación didáctica, fortaleció en los estudiantes el proceso de metacognición. Igualmente, para Gómez (2019) en su investigación justificó la importancia del dibujo artístico infantil como factor fundamental para el desarrollo de la creatividad.

Estos planteamientos coinciden con los formulados por Ibáñez, (2018) al considerar la representación gráfica como una colección de actividades educativas que promueven el aprendizaje ya que estimula la creatividad, la imaginación y la sensibilidad estética; promueve el desarrollo cognitivo, emocional y social; mejora la comunicación, expresión y comprensión; desarrolla la motricidad fina, la coordinación y el equilibrio y enriquece el patrimonio cultural y artístico. Asociado a estas ideas, para Guzmán y Hernández (2022), la representación gráfica es una forma de expresar pensamientos, sentimientos, creencias y cultura a través de imágenes.

Los resultados alcanzados en la implementación de talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráfica en estudiantes, guarda relación con el estudio de Ramírez (2022) quien en su investigación comprobó que, la explotación del dibujo artístico influye significativamente en la identidad cultural de los estudiantes.

Igualmente, desde el punto de vista de Ríos (2021) al confirmar la importancia de la representación grafica aporta a la construcción de significados, los cuales dependerán en gran medida del contexto sociocultural. De otro lado, guarda relación con lo propuesto por Jacobson (2002), quien sostuvo que, la cultura de los pueblos para los niños son una experiencia de aprendizaje que genera placer, puesto que desarrolla la imaginación y la creatividad. A esta idea se suma lo publicado en la Revista Entorno (2021) donde se dijo que, la cultura vallenata es una de las más ricas y diversas de Colombia, y tiene una gran variedad de mitos y leyendas que reflejan su historia, su identidad y su imaginario, por lo que se considera de interés para que los estudiantes reconozcan sus valores culturales y los reflejen en sus producciones, de tal manera que, logren fortalecer las representaciones gráficas.

3. Conclusiones

Finalizado en recorrido del estudio titulado, El dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata por medio de la representación gráfica en estudiantes sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar, contando con datos precisos recogidos en el transcurrir de su desarrollo, los investigadores consideran pertinente presentar las conclusiones a la luz de los objetivos específicos que se plantearon:

En relación al primer objetivo, *identificar las competencias para realizar representaciones gráficas que presentan los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar*, mediante la aplicación de una guía de observación se pudo comprobar que los estudiantes desconocen la utilización de elementos regulares e irregulares, por tanto, no emplear el punto, la línea, el distanciamiento, la superposición, entre otros; también se les dificulta hacer uso correcto de la medida como es el tamaño de las formas, el color en la composición, la textura; carecen de autonomía para el aprendizaje del dibujo artístico.

También se observó que presentan desconocimiento de los saberes ancestrales de las leyendas tradicionales de Valledupar; no han profundizado en la historia para conocer sus leyendas y mitos tradicionales; desconocen los lugares de las leyendas tradicionales; les cuesta realizar imágenes para representar los mitos y leyendas tradicionales.

En lo que toca al segundo objetivo, *planificar talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar*, la planificación fue titulada, “Fortaleciendo las representaciones gráficas en los estudiantes mediante el dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata”, ejecutada en cinco talleres. En el primero se trabajó con los elementos básicos del dibujo artístico (punto, línea, plano, volumen y textura), el propósito fue, conocer los elementos básicos y principales del dibujo y su importancia en el arte, la escuela, la vida y aplicarlos en ejercicios de dibujo artístico.

En el segundo taller giró en torno al concepto de representación gráfica, teniendo como propósito, conocer el concepto de representación gráfica aplicado al dibujo artístico. El tercero fue

dedicado a los mitos y leyendas de Valledupar a través del cual se planteó como propósito, conocer e identificar los mitos y leyendas más populares de Valledupar. El cuarto, versó sobre la representación gráfica de mitos y Leyendas de Valledupar, su propósito fue, representar gráficamente los mitos y leyendas más populares de Valledupar. Finalmente, el quinto, centró la mirada en la valoración de talleres sobre representaciones gráficas, con el propósito de evaluar la aplicación de talleres de representación gráfica para el fortalecimiento del dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata.

En lo correspondiente al tercer objetivo, *implementar talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar*, se evidenció que en el transcurrir de las actividades los estudiantes lograron trabajar de forma correcta con los elementos básicos del dibujo artístico (punto, línea, plano, volumen y textura), haciendo evidente a través de sus producciones que, comprendieron y expresaron adecuadamente una amplia gama de emociones en sus dibujos o representaciones artísticas.

Así también lograron, construir conceptos, reflexionar, dibujar y comprender el concepto de representar gráficamente las ideas, demostraron su nivel de imaginación y creatividad al representar emociones y experiencias utilizando recursos artísticos de forma innovadora; leyeron, participaron activamente, representaron los mitos y leyendas, desarrollaron la capacidad de comprender sucesos y representar los gráficamente, alcanzaron habilidades motrices en el sentido de que hicieron visible la historia a través del dibujo.

Además de lo descrito, atendieron la propuesta de trabajo, participaron, manifestaron inquietudes y dudas, desarrollaron competencias y habilidades para el dibujo artístico, se apropiaron de métodos y estrategias que les facilitó representar fielmente la realidad en un papel. Dicho de otro modo, transmitieron de manera clara y efectiva mensaje emocionales y narrativas a través de sus dibujos y/o representaciones artísticas. Aunado a lo señalado, se logró en los educandos que tomaran la información que les resultó interesante o que en cierto modo desconocían, participaron resaltando lo aprendido, demostrando una mejor disposición ante la

acción de dibujar, demostraron el esmero puesto en la organización de su imaginación para llevarla a la práctica.

En lo que respecta al cuarto objetivo, *evaluar la efectividad de los talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar*, se aplicó una Rúbrica analítica que permitió evaluar la capacidad de los estudiantes para representar gráficamente los mitos y leyendas de la cultura vallenata a través de dibujos y/o lenguajes artísticos, con el cual quedó en evidencia que los educandos comprendieron y expresaron adecuadamente una amplia gama de emociones en sus representaciones, utilizaron creativamente diversos elementos visuales para la representación de emociones y experiencias; transmitieron de forma clara y efectiva, mensajes emocionales y narrativas a través de sus representaciones.

De otro lado, se consideró, desde la reflexión docente, aportar sobre el enriquecimiento obtenido en el trabajo implementado. En este sentido, fue de gran experiencia el actuar con prudencia y brindar los acompañamientos respectivos a los estudiantes para que pudieran seguir un horizonte despejado de dudas y lograran entender que la libertad gráfica genera mayor expresión plástica y visual, en tanto que se fortaleció el trabajo como mediadores de aprendizajes. En igual medida, se reconoció la importancia de profundizar en las necesidades objetivas que presentan los niños y niñas, para implementar mecanismos novedosos que contribuyan, al gusto y disfrute de utilizar los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas.

Así pues, participar con los estudiantes en estos talleres, les brindó a los docentes la oportunidad no solo de impartir conocimientos y coadyuvar al desarrollo de habilidades en los educandos, sino que además su trabajo pedagógico estuvo dirigido a comprender el arte y la creatividad; por tanto, fue un proceso bidireccional en el que todos aprendieron y crecieron juntos.

Estos resultados demuestran que, el objetivo general planteado en la investigación con el cual se buscó, fortalecer las representaciones gráficas a través del dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar, fue logrado absolutamente.

4. Recomendaciones

Llegados a este punto, habiendo presentado las conclusiones derivadas del desarrollo del estudio, los investigadores consideran pertinente ofrecer algunas recomendaciones:

A las universidades, promover investigaciones y recopilar documentos sobre mitos y leyendas de tal forma que, se estimule la exploración de archivos, entrevistas a los mayores, la recopilación de historias originales; la creación visual y escrita de los datos; brindar talleres sobre técnicas, composiciones y narrativas sobre temática mítica; convocar a los artistas de la localidad, entre otros.

A los rectores educativos, desde los Proyectos Educativos Institucionales (PEI) establecer políticas y elaborar planes curriculares con objetivos específicos donde se incorpore el dibujo artístico como herramienta para la exploración y representación de los mitos y leyendas vallenatas; en igual medida, gestionar los recursos necesarios para el dibujo artístico en la institución educativa.

También es de gran valía, promover institucionalmente la colaboración entre docentes de diversas disciplinas, entre ellas, el arte, la historia y la literatura; animar a los docentes para la distinción y apreciación de las producciones plásticas de diversos períodos y formas, relacionadas con mitos y leyendas de la cultura vallenata e invitar a expertos en folclor y artistas comunitarios para mantener con ellos conversatorios para fortalecer en los estudiantes los conocimientos y experiencias. Dicho de otro modo, los rectores educativos deben concebir un entorno favorable para el desarrollo efectivo del proceso de aprendizaje y apreciar la riqueza cultural y artística que aportan los mitos y leyendas en la pintura y el patrimonio cultural.

A los docentes en sus prácticas educativas, contextualizar y sensibilizar en el sentido de hacer que los estudiantes se interesen por conocer los antecedentes culturales y folclóricos de la cultura vallenata, a través de los cuales pueden fortalecer sus representaciones gráficas. Es bien

significativo para el aprendizaje de los estudiantes, la exploración de fuentes tales como las consultas bibliográficas, las entrevistas a los mayores, visitas a lugares históricos, entre otros, a través de los cuales lleguen a la comprensión de los elementos visuales y narrativos de los mitos y leyendas y lo más importante, se apropien de herramientas que les permitan atreverse a realizar producciones artísticas.

Las producciones de los estudiantes no deben quedarse en el aula, por tanto, se recomienda organizar exposiciones donde se muestren sus creaciones a la comunidad en general, pues, esto los anima a seguir explorando y manifestando sus habilidades. La reflexión crítica y el desafío hacia la representación gráfica basada en los mitos y leyendas, también son de importancia, así que deben facilitarse discusiones sobre las elecciones artísticas, entre las que se mencionan, que expliquen el porqué de elegir determinados colores, formas, texturas, enfoques. En síntesis, el docente como mediador debe tener presente que, el proceso creativo es propio de cada sujeto, así que el dibujo artístico se puede constituir en una herramienta poderosa para conectarse con las raíces culturales y manifestar la magia del mito y la leyenda.

Referencias bibliográficas

- Agustín, M. y Torregrosa, J. (2017). Información visualizada: leyendo gráficos, tablas e infografías. *Cultura Académica*, 195-215. doi:<http://books.scielo.org/id/3pk5m>
- Albert, M. (2007). *La investigación educativa: claves teóricas*. España: Mc Graw Hill.
- Álvarez, A Camacho, D García, y Nieves, N. (2018). *El contexto sociocultural de la música vallenata como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora en el nivel inferencial en el grado noveno de la Institución Educativa Manuel Germán Cuello Gutiérrez*. Trabajo de grado de maestría, Universidad Santo Tomás, Valledupar. Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/14292/2018alidemaralvarez.pdf?sequence=5&isAllowed=y>
- Anguita, J Repullo, J y Donado, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos. *ELSEVIER Vol. 31. Núm. 8*. Obtenido de <https://www.elsevier.es/es-revista-atencion-primaria-27-articulo-la-encuesta-como-tecnica-investigacion--13047738>
- Aponte, M. (2011). *La historia del vallenato: discursos hegemónicos y disidentes*. (Tesis de Maestría). Pontificia Universidad Javeriana, Bogota Colombia.
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica* (6 ed.). Caracas, Venezuela: Episteme.
- Arias, J., Villasís, M., & Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: La población de estudio. *Revista Alergia*, 201-206. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>.
- Arnal, J., & La Torre, A. (1992). *Investigación Educativa. Fundamentos y Metodología*. Barcelona: Labor, S.A.
- Bermúdez, E. (2004). ¿Qué es el vallenato? Una aproximación musicológica. *Ensayos. Historia y Teoría del Arte, Vol. IX, N° 9-21 gráficas, 9-62*.
- Bernal, C. (2016). *Metodología de la investigación cuarta edición*. Colombia: Pearson.

- Blasco, J., & Perez, J. (2007). *Metodologías de investigación en educación física y deporte: Ampliando horizontes*. Alicante, España: Club Universitario. Retrieved febrero 05, 2022, from <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/12270>
- Boletín Oficial del País Vasco. (24 de junio de 2023). *Saberes básicos*. Obtenido de El dibujo artístico: <file:///D:/Downloads/307144-Text%20de%20l'article-432604-1-10-20160408.pdf>
- Editorial. (febrero de 2015). *DefiniciónABC*. Obtenido de Importancia del Dibujo Artístico: <https://www.definicionabc.com/importancia/im-dibujo-artistico.php>
- Etxabe, E, Soria, L, Etxeberria, X, & Armesto, R. (2016). *La confidencialidad en el entorno educativo*. Bilbao: Fevas. Obtenido de https://fevas.org/?wpfb_dl=111
- Farga, M. (2012). *Historia del arte* (2 ed.). Valencia, España: Pearson.
- Fundación Aequae. (s.f.). *¿Cuánto sabes sobre educación? ¿Cuál es el Objetivo de Desarrollo Sostenible dedicado a la educación?* Obtenido de Aequae Fundación: <https://www.fundacionaequae.org/cuanto-sabes-sobre-educacion/>
- Fundación Aequae. (28 de mayo de 2020). *La educación artística: transformar el presente, soñar el futuro*. Obtenido de Aequae Fundación: <https://www.fundacionaequae.org/wiki/educacion-artistica/>
- Galarza, A López, P y Mendoza, B. (2020). Los estudios culturales y el problema de la identidad latinoamericana. *Conrado*, 16(72), 116-122. Epub 02 de febrero. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000100116&lng=es&tlng=es.
- Gómez, E. (2019). *Análisis de representaciones gráficas elaboradas por alumnos del segundo ciclo de educación infantil*. Trabajo de grado, Universidad de Valladolid, Valladolid, España. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/39238/TFG-G3836.pdf?sequence=1>
- Guevara, R. (2016). El estado del arte en la investigación: ¿análisis de los conocimientos acumulados o indagación por nuevos sentidos? *FOLIOS*, 165-179. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/folios/n44/n44a11.pdf>
- Guzmán, N. y Hernández, R. (2022). *Portal Académico del CCH, UNAM*. Obtenido de El dibujo en la expresión gráfica. En Importancia de la expresión gráfica:

<https://portalacademico.cch.unam.mx/teg1/importancia-expresion-grafica/el-dibujo-en-la-expresion-grafica>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mexico: McGRAW - HILL INTERAMERICANAL.

Hurtado, J. (2012). *Metodología de la investigación: Guía para una comprensión holística de la ciencia*. Caracas: Ciea-Sypal y Quirón.

Inañez, L. (2021). *Análisis de la representación gráfica y evolución gráfica*. [Trabajo de grado. Universidad de Valledolid]. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/48994>

Jaramillo, W. (2023). *El dibujo artístico como proceso de aprendizaje para la enseñanza de las leyendas tradicionales de Ibarra en segundo año de bachillerato de la unidad educativa "Victor Manuel Guzmán"*. Trabajo de grado, Universidad Tecnica del Norte, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14362/2/FECYT%204230%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>

Kuper. (2001). *Cultura. La versión de los antropólogos*", trans. Albert Roca, Barcelona y Buenos Aires: Ediciones Paidós 2001.

Laboratorio de Ofimática BV. (22 de mayo de 2017). *ropósito: reconocer las diferentes formas de representación gráfica que se emplean en tecnología*. Obtenido de Tipos de representación gráfica: <https://jessar1.blogspot.com/2017/05/3-tipos-de-representacion-grafica.html>

Latorre, A. (2005). *La investigación-acción. Conocer u cambiar la practica educativa*. Barcelona: Editorial Graó.

Londoño, O Maldonado, L y Calderon, L. (2016). *Guia para construir estados del arte*. Bogotá: Network.

López, N. (2017). *El aprendizaje del dibujo como herramienta de conocimiento y desarrollo personal*. Tesis Doctoral, Universidad de Jaén – España. .

Martínez, M. (2000). La investigación acción en el aula. *Agenda Académica*, 7(1), 27-39. Retrieved Mayo 20, 2020, from http://files.doctorado-en-educacion-2-cohorte.webnode.es/200000071-abf7bacf11/MARTINEZ_MIGUELEZ_La%20investigacion_accion_en_el_aula.pdf

- Mata, L. (07 de mayo de 2010). *Investigalia*. Recuperado el 30 de junio de 2022, de El enfoque de investigación: la naturaleza del estudio: <https://investigaliacr.com/investigacion/el-enfoque-de-investigacion-la-naturaleza-del-estudio/>
- Mercado, Y. (2010). *Relación entre motivación e identidad cultural en adolescentes de la ciudad de Puno*. Lima, Perú. Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Perú.
- Ministerio de Educación Nacional. (2010). *Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media*. Bogota. Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-241907_archivo_pdf_orientaciones_artes.pdf
- Ministerio Nacional de Información Cultural. (s.f.). *Colombia Cultural*. Obtenido de Mitos y Leyendas - CESAR: <https://www.sinic.gov.co/SINIC/ColombiaCultural/ColCulturalBusca.aspx?AREID=3&SECID=8&IdDep=20&COLTEM=212>
- Moya, A Moya, S y Habib, V. (2022). Estrategia didáctica para el fortalecimiento de la identidad cultural para el nivel de transición. *Revista UNIMAR*, 40(1), Revista UNIMAR, 40(1), 114-135. doi:<https://doi.org/10.31948/Rev.unimar/unimar40-1-art6>
- Nidia, C. (2 de junio de 2021). *Dibujo.net*. Obtenido de Los elementos básicos del dibujo y sus características: <https://dibujo.net/los-elementos-basicos-del-dibujo-y-sus-caracteristicas/>
- ONU. (9 de junio de 2019). *Noticias ONU. Mirada global Historias humanas*. Obtenido de El mundo no cumplirá con los compromisos de la Agenda 2030 relacionados con la educación: <https://news.un.org/es/story/2019/07/1459011>
- Pérez, G. (2007). *Modelos de investigación cualitativa en educación social. Animación sociocultural*. Madrid: Narcea.
- Pérez, J y Merino, M. (2009). *Metodología de la investigación científica*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Pérez, J., & Merino, M. (2021). *Guía de observación - Qué es, utilidad, definición y concepto*. Obtenido de <https://definicion.de/guia-de-observacion/>
- Piñero, M. y Rivera, M. (2013). *Investigación cualitativa: orientaciones procedimentales*. Barquisimeto, Venezuela.: 2º reimpresión. Fundein Upel. Barquisimeto: Fondein Upel.: 2º reimpresión. Fundein Upel. Barquisimeto: Fondein Upel.

- Puerta, Alejandro y Ramirez, M. (2020). *El dibujo artístico y el museo virtual de paz para mejorar la convivencia escolar mediante el uso de la wiki en estudiantes de grado sexto*. Trabajo de grado, UDES, Manizale|. Obtenido de <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/3dd074df-7827-43d4-b087-824c1fffba63/content>
- Ramírez, F. (2022). *El dibujo artístico en la identidad cultural en estudiantes de Educación Secundaria, Huancane – Apurímac*. Trabajo de grado, Ayacucho, Perú. Obtenido de <https://renati.sunedu.gob.pe/bitstream/sunedu/3307501/1/TESIS%20DE%20EPIFANIO%20EMERSON%20RAMIREZ%20PERALES.pdf>
- Ramones, L. (2019). *Evaluar con rúbricas: qué son, cómo aplicarlas y cuáles son sus beneficios*. Obtenido de <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/evaluar-con-rubricas/>
- Revista Entorno. (12 de enero de 2021). Obtenido de Los mitos en el vallenato, el discurso hiperbólico: <https://revistaentornos.com/los-mitos-en-el-vallenato-el-discurso-hiperbolico/>
- Riaño, M y Cabedo, A. (2013). La importancia del patrimonio musical en el aula. Estudio sobre la opinión del profesorado en educación infantil. *Eufonía Didáctica de la Música | núm. 58 julio*, 67-79. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/80523127.pdf>
- Ricoy, C. (2006). Contribución sobre los paradigmas de investigación. *Educação. Revista do Centro de Educação, vol. 31, núm. 1.*, 11-22. Recuperado el 13 de junio de 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/1171/117117257002.pdf>
- Ríos, W. (2021). Aplicación de las epresentaciones gráficas y la visualización a la resolución de problemas con fracciones: una transición hacia el algoritmo. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, (63), 196–222. Obtenido de <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/1264/1639>
- Salvo, J. (2010). *Artes visuales. Primera Edición*.
- Sánchez, Z. (2017). nvestigación en educación artística. Más allá de los riesgos, la búsqueda por las posibilidades. *Pensam. palabra obra no.18 July/Dec*. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2011-804X2017000200087
- Tolozá, Y. (2019). *Factores que han influido en la transformación de la identidad cultural: una mirada desde los integrantes de la escuela identidad cultural Municipio del Charco - Nariño*. Trabajo de grad, Universidad Libre . Obtenido de

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/22281/MD0030.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

UNESCO. (2005). *Informe de Seguimiento de la Educación para Todos en el Mundo*. Obtenido de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000137334_spa (Consulta: 2019, abril 30).

UNESCO. (2021). *Un marco para la educación cultural y artística*. Obtenido de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000376144_spa

UNESCO. (08 de febrero de 2022). Obtenido de La UNESCO advierte sobre persistentes inequidades para el desarrollo de la educación artística en Chile: <https://www.unesco.org/es/articulos/la-unesco-advierte-sobre-persistentes-inequidades-para-el-desarrollo-de-la-educacion-artistica-en>

UNESCO. (2023). *Educación para el Desarrollo Sostenible*. Obtenido de <https://www.unesco.org/es/education-sustainable-development>

Universidad Católica de Valencia (España). (s.f.). *¿Qué es un cuestionario? ¿Para qué sirve?* Obtenido de Campus Virtual Universidad Católica de Valencia (España): <https://campusvirtual.ucv.es/ayudas/estudiantes/4.1.pdf>

Universidad de Colima. (s/f). *Investigación acción*. Obtenido de [https://recursos.ucol.mx/tesis/investigacion_accion.php#:~:text=Seg%C3%BAAn%20Creswell%20\(2014%2C%20p.,un%20problema%20espec%C3%ADfico%20y%20pr%C3%A1ctico%E2%80%9D](https://recursos.ucol.mx/tesis/investigacion_accion.php#:~:text=Seg%C3%BAAn%20Creswell%20(2014%2C%20p.,un%20problema%20espec%C3%ADfico%20y%20pr%C3%A1ctico%E2%80%9D)

Valencia, D Baracaldo, N y Londoño, P. (2023). *El dibujo artístico como herramienta facilitadora en el aprendizaje de las matemáticas del grado 3° en la I.E.T.I Humberto Raffo Rivera de la ciudad de Palmira*. Trabajo de grado, Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá. Obtenido de https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/5942/Baracaldo_Londoño_Valencia_2023.pdf?sequence=1

Valverde, O., & Valverde, Y. (2016). *Linea: Formación y Práctica pedagógica*. Pasto: Universidad Mariana.

Velasco, E. (. (2017). *El concepto de identidad*. doi:<https://www.fuhem.es/cip-ecosocial/dossier-intercultural/contenido/9%20EL%20CONCEPTO%20DE%20IDENTIDAD.pdf>

Anexos

Anexo A. Consentimiento informado

Valledupar, 27 de Julio de 2022

Rector
Robinson Fernandez Pereira
IE Alfonso López Pumarejo
Ciudad



ASUNTO: consentimiento informado.

Reciba un cordial saludo.

En el marco de la investigación titulada *Ilustraciones gráficas del mito el Doroy para fortalecer la capacidad de representación en lo estudiantes de la jornada de la tarde de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar*, como requisito para optar al título de magister en Pedagogía en la Universidad Mariana de Pasto (sede en Valledupar); como investigador deseo realizar las fases del trabajo de campo con los estudiantes de la jornada de la tarde de esta institución. Para ello solicito su colaboración de la manera más comedida a fin de autorizar el trabajo en el aula de clase y la aplicación de instrumentos de recolección de la información a docentes y estudiantes.

La información que se suministre al respecto aportará significativamente no solo al desarrollo del estudio sino también al fortalecimiento de la capacidad de representación gráfica de los estudiantes de la básica y media. El trabajo de campo, la aplicación de la propuesta y de los instrumentos de recolección de la información tendrá lugar a partir del 1 de agosto de 2022, sin que esto afecte el desarrollo normal de las clases.

Atentamente:


Alexander Betancourt Márquez
CC 77193988 de Valledupar





Institución Educativa ALFONSO LÓPEZ PUMAREJO

Resolución de Aprobación No.00007 del 7 de Enero de 2021.
para los Grados Preescolar, Básica y Media
NIT: 897.300.448-1 · DANNE 120001000077

Licenciado
ALEXANDER BETANCOURT MARQUEZ
77.193.988 Docente de Artística J.T
IE Alfonso López Pumarejo

ASUNTO: CONSENTIMIENTO INFORMADO

Por medio del presente me permito darle el consentimiento para que lleve a cabo las fases del trabajo de campo con los estudiantes de la jornada de la tarde de esta Institución Educativa en las aulas de clases y la aplicación de recolección de la información a docentes y estudiantes.

El trabajo de campo y la aplicación de la propuesta y de los instrumentos de recolección de esta información será a partir del Primero (1º) de Agosto de 2022, sin que esto afecte el desarrollo normal de las clases.

Lo anterior con el fin de aportar como requisito para optar al título de Magister en Pedagogía en la Universidad Mariana de Pasto (Sede Valledupar)

Cordialmente,



ROBINSON DE JESUS FERNANDEZ PEREIRA
CC.12.619.559 de Ciénaga – Magd
Rector

Calle 13B Bis No. 19-120 - Teléfono: 5713577 - Fax 5601491 - Valledupar
Alfonsista y Tejedores de Sueños, Constructores de Realidades
E-mail: colalpu@hotmail.com

Anexo B. Validación de instrumentos. Experto 1

Validación de Instrumentos de Expertos

JUICIO DE EXPERTOS ESPECIALISTA 1

Nombre: Luz Mary Sierra

Cargo: docente

Formación: licenciada en educación, magister en educación y doctora en ciencias de la educación.

1. Valoración global del conjunto de preguntas del instrumento

| | | | |
|--|-------------------------------|----------------------------------|------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Muy bien | <input type="checkbox"/> Bien | <input type="checkbox"/> Regular | <input type="checkbox"/> Mal |
|--|-------------------------------|----------------------------------|------------------------------|

1. Considera que están expresadas con claridad las variantes del estudio:

| | |
|--|-----------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Si | <input type="checkbox"/> No |
|--|-----------------------------|

2. La longitud del instrumento es:

| | | |
|-----------------------------------|--|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Excesiva | <input checked="" type="checkbox"/> Adecuada | <input type="checkbox"/> Corta |
|-----------------------------------|--|--------------------------------|

3. Las preguntas están categorizadas

| | | |
|--|----------------------------------|------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Bien | <input type="checkbox"/> Regular | <input type="checkbox"/> Mal |
|--|----------------------------------|------------------------------|

4. El número de ítems asignados a cada variable es el adecuado

| | |
|--|-----------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Si | <input type="checkbox"/> No |
|--|-----------------------------|

5. Es necesario añadir nuevas preguntas

| | |
|-----------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> Si | <input checked="" type="checkbox"/> No |
|-----------------------------|--|

6. En caso de creer que es necesario añadir algún otro ítem diga cuales:

7. En caso de creer que hay que suprimir ítems diga cuales

8. El lenguaje expresado en el instrumento es claro

| | |
|------|----|
| ✓ Si | No |
|------|----|

9. Las preguntas están expresadas con precisión

| | |
|------|----|
| ✓ Si | No |
|------|----|

11. Indique descriptores básicos que encuentran en este instrumento:

Los descriptores básicos están organizados de tal forma que los instrumentos cuestionario, diario de campo y rúbrica permiten obtener información sobre el diagnóstico y los logros alcanzados en la investigación.

12. Representa las categorías y subcategorías

Dibujo artístico, mitos y leyendas de la cultura vallenata y la representación gráfica

13. Haga por favor un comentario del instrumento:

Los instrumentos presentados por los maestrantes Alexander Betancourt Márquez y Yornis Andrés Blanco Rodríguez, son coherentes con los objetivos planteados en la investigación, están redactados en un lenguaje de fácil comprensión, que además se corresponde con el grado de escolaridad del personal objeto de investigación.

Luz Mary Sierra

Nombre: Luz Mary Sierra

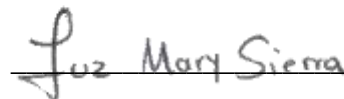
CC 373213715

Constancia de Validación

Yo, Luz Mary Sierra identificada con la cédula de ciudadanía 373213715 de Valledupar, por medio de la presente hago constar que revisé y por lo tanto valido, los instrumentos presentados por los estudiantes Alexander Betancourt Márquez y Yornis Andrés Blanco Rodríguez, quienes actualmente cursan maestría en pedagogía, en la Universidad Mariana como parte de su trabajo de investigación titulado: El dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata por medio de la representación gráfica en estudiantes sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar.

La presente constancia se firma en Valledupar a los 20 días del mes de septiembre de 2023.

Atentamente,

 _____

Firma del Experto

Nombre: Luz Mary Sierra

CC 373213715

Anexo C. Validación de instrumentos. Experto 2

Nombres y Apellidos: Osmady López Herrera

Institución donde Trabaja: IE Bello Horizonte, Sede Villa Yaneth

Cargo: Directivo docente Coordinador

Título de Pregrado: Lcda en Matemáticas y Física

Institución donde la Obtuvo: Universidad Popular del Cesar

Año: 1998

Título de Posgrado: Magister en Gestión de la Tecnología Educativa

Institución donde la Obtuvo: Universidad de Santander. UDES

Año: 2016

Estudios Actuales: Doctorando en Educación con énfasis en administración educativa

Institución: UMECIT

Instrumentos: Cuestionario, rúbrica y diario de campo

1. Valoración global del conjunto de preguntas del instrumento

Muy Bien Bien Regular Mal

2. Considera que están expresadas con claridad las variantes del estudio: Si No

3. La longitud del instrumento es: Excesiva Adecuada Corta

4. Las preguntas están categorizadas: Bien Regular Mal

5. El número de ítems asignados a cada variable es el adecuado: Si No

6. Es necesario añadir nuevas preguntas: Si No

7. En caso de creer que es necesario añadir algún otro ítem diga cuáles:

8. En caso de creer que hay que suprimir ítems diga cuáles:

9. El lenguaje expresado en el instrumento es claro: Si No

10. Las preguntas están expresadas con precisión: Si No

11. Indique descriptores básicos que encuentran en este instrumento:

Dibujo artístico, mitos y leyendas de la cultura vallenata y la representación gráfica

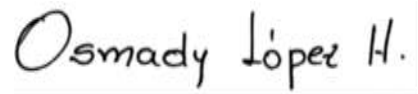
12. Representa las categorías y subcategorías:

Dibujo artístico

Representación gráfica

13. Haga por favor un comentario del instrumento:

El instrumento permite la recolección de los datos cualitativos, teniendo en cuenta un óptimo grado de adecuación a las características del objeto de estudio de la investigación.

A handwritten signature in black ink that reads "Osmady López H." The signature is written in a cursive style and is contained within a thin black rectangular border.

Firma

Anexo D. Instrumento de diagnóstico

Instrumento para el diagnóstico: Guía de observación

| Categoría: Competencias para realizar representaciones gráficas | | |
|--|---|--------------------|
| Sub categoría: Representación gráfica | | |
| Nº | Ítems | Observación |
| 1 | Utiliza los elementos regulares (punto, línea, etc.) para la enseñanza del dibujo artístico | |
| 2 | ¿Utiliza los elementos irregulares (distanciamiento, superposición, etc.) para la enseñanza del dibujo artístico? | |
| 3 | ¿Fomenta el correcto uso de la medida (tamaño de las formas) en la composición del dibujo artístico? | |
| 4 | ¿Fomenta el correcto uso del color en la composición del dibujo artístico? | |
| 5 | ¿Fomenta el correcto uso de la textura en la composición del dibujo artístico? | |
| 6 | ¿Promueve una mayor autonomía en el aprendizaje del dibujo artístico? | |
| 7 | ¿Genera conocimientos sobre los saberes ancestrales de las leyendas tradicionales de Valledupar? | |
| 8 | ¿Profundiza en la historia para mejorar el conocimiento de las leyendas y mitos tradicionales de la ciudad de Valledupar? | |
| 9 | ¿Fomenta el reconocimiento de lugares en los estudiantes para el aprendizaje de las leyendas tradicionales de Valledupar? | |
| 10 | ¿Fomenta el reconocimiento de lugares en los estudiantes para el aprendizaje de las leyendas tradicionales de Valledupar? | |

| | | |
|----|---|--|
| 11 | ¿Fomenta el reconocimiento de la imagen en los estudiantes para el aprendizaje de los mitos y leyendas tradicionales de Valledupar? | |
|----|---|--|

Anexo E. Diario de campo 1

Diario de campo Taller N° 1

Elementos básicos del dibujo artístico (Punto, Línea, Plano, Volumen y Textura)

Fechas: 3, 10 y 17 de agosto de 2023

Hora de inicio: 2:20 pm

Hora de Finalización: 4:10 pm

Lugar: I.E. Alfonso López Pumarejo, sede temporal UAN (Universidad Antonio Nariño)

Participantes: Estudiantes del grado 601 jornada tarde

Responsables: Alexander Betancourt y Yornis Blanco

| Desarrollo | Percepciones |
|---|---|
| <p>El taller inicia con preguntas sobre el tema a manera de indagación preconceptual. En adelante, se proyectan diapositivas en PowerPoint apoyados de videos con la información clara y concisa para su mayor comprensión, con la exigencia de tomar apuntes y realizar los ejemplos gráficos en el cuaderno para reforzar la caligrafía y la concentración. En la primera sesión se despeja el tema, se abre un espacio para aclarar dudas. En la segunda sesión, se hace una breve retroalimentación con preguntas orientadoras y, dibujos en el tablero para identificar los tipos de puntos, líneas y planos. A través de unas imágenes proyectadas en una pantalla,</p> | <p>Durante las dos sesiones se percibieron varias situaciones particulares: La primera, es relacionada con la presentación del taller en cuanto hace parte de un proyecto de investigación de maestría; algunos chicos no comprendían el por qué sus docentes estaban estudiando y otros se sintieron honrados que los escogieran para participar en él. En segundo lugar, una vez aclaradas las inquietudes e iniciando el taller, se generó en los estudiantes un ambiente de inseguridad evaluativa, es decir que, comenzaron a preguntar si habría una nota como compensación positiva. En cierto modo, sintieron la necesidad de sacar provecho por su aporte en el desarrollo del proyecto. La tercera situación, estuvo relacionada con la parte práctica, fue curioso ver en gran medida,</p> |

se dan ejemplos de dibujos realizados con puntos, otros con líneas y planos, los cuales copiaron con la posibilidad de alterar los colores o proporciones. En el tercer encuentro, después del protocolo teórico ya referenciado en las sesiones anteriores, se hace evidente el respaldo de los temas aprendidos, en este momento fue menos la exigencia para el entendimiento de los elementos del dibujo que faltaban. Tanto que, el tiempo asignado para el desarrollo de los ejercicios prácticos, fue mejor aprovechado por los estudiantes. Para el volumen se usó la línea para dibujar una mano con tal efecto y con la técnica del frotis se logra grabar la hoja de árbol.

estudiantes que dudaban de sus habilidades dibujísticas, necesitando más acompañamiento motivacional para atreverse a cumplir con las actividades. Fue evidente que, para cada elemento del dibujo explicado y desarrollado, tuvo, por parte de los estudiantes, una asimilación particular; mientras algunos se relajaban haciendo puntos, otros se estresaban con ellos. Por los motivos que sea, cada elemento les ofrecía opciones diferentes donde se reflejaban sus habilidades psicomotrices.

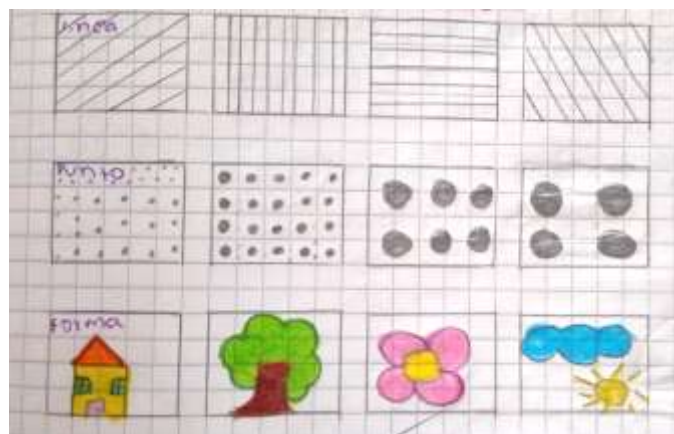
Imágenes de la actividad

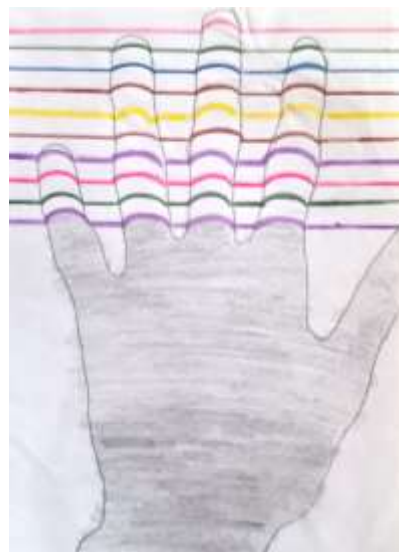
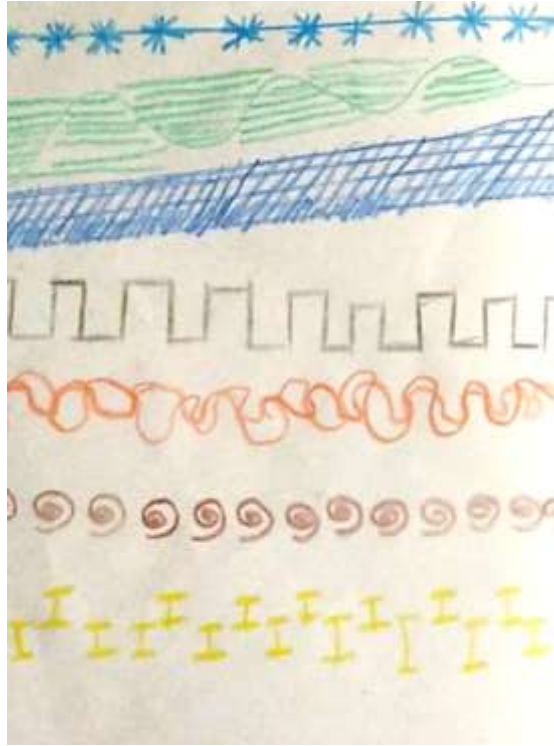
Contenido elementos básicos del dibujo





Ejercicios prácticos de los estudiantes





Anexo F. Diario de campo 2

Diario de campo Taller N° 2

Concepto de Representación Gráfica

Fecha: 24 de agosto de 2023

Hora de inicio: 2:20 pm

Hora de Finalización: 4:10 pm

Lugar: I.E. Alfonso López Pumarejo, sede temporal UAN (Universidad Antonio Nariño)

Participantes: Estudiantes del grado 601

Responsables: Alexander Betancourt y Yornis Blanco

| Desarrollo | Percepciones |
|---|---|
| <p>El taller inicia con una serie de preguntas orientadas a conocer el concepto de representación gráfica que los estudiantes tienen. Luego de conversar sobre el tema, se presentan varias definiciones académicas, permitiendo aclarar algunas dudas al respecto. Lo anterior, permitió un debate ameno que dio la posibilidad de crear colectivamente un concepto propio, acomodándose a los imaginarios de los estudiantes. Durante este ejercicio, se hace un paralelo entre el concepto de representación gráfica y lectura crítica, para establecer un punto de análisis crítico, ya que existe una relación operacional entre ambos. Mas adelante, se realiza un ejercicio donde se menciona una palabra (corazón), la cual debe ser representada gráficamente por los estudiantes en el tablero. La palabra fue dibujada muy diferente por los</p> | <p>Las percepciones dadas en esta actividad fueron elementales, las esperadas. Inicialmente, el concepto creo en ellos un momento de reflexión, se dieron un espacio para buscar una respuesta que distara del error. Ante las preguntas previas, algunos con una actitud poco académica, intentaron crear un ambiente de jocosidad lanzando comentarios fuera de lugar para llamar la atención. Sin embargo, otros opacaron lo anterior y sorprendieron con apreciaciones interesantes como que “la representación gráfica es dibujar ideas”, “graficar lo que se piensa de algo”, hacer un dibujo de algo”, entre otros. A la hora de la actividad en el tablero, más de la mitad de los estudiantes querían pasar al tablero a participar. No faltaron los comentarios amenos acerca del estilo dibujístico de los participantes, sobre todo porque dentro de los dibujos se representó el</p> |

estudiantes, pero todos identificaron corazón como el órgano natural que es, claramente la imagen en relación a la palabra dada. De ahí, bajo una mirada constructiva, se aclara el concepto dejando que, en lo absoluto ese detalle importa a la hora de la representación gráfica, lo importante es dibujar son independientes de la habilidad, que la idea pueda darse bajo la definición al igual que la manera en que la imagen se define en al formato. individual o personal.

Imágenes de la actividad

Participación de estudiantes



Anexo G. Diario de campo 3

Diario de campo Taller N° 3

Mitos y Leyendas de Valledupar

Fecha: 31 de agosto y 7 de septiembre de 2023

Hora de inicio: 2:20 pm

Hora de Finalización: 4:10 pm

Lugar: I.E. Alfonso López Pumarejo, sede temporal UAN (Universidad Antonio Nariño)

Participantes: Estudiantes del grado 601

Responsables: Alexander Betancourt

| Desarrollo | Percepciones |
|---|--|
| <p>En una pantalla Smart se proyecta un álbum ilustrado en pdf que recopila algunos de los mitos y leyendas más populares de Valledupar. El documento es el resultado de un proyecto de investigación de unos egresados de la Universidad Popular del Cesar.</p> <p>La actividad inicia con la lectura de los mitos y leyendas por parte de los estudiantes; ellos leen los fragmentos ilustrados, luego los redactan en su cuaderno. Posteriormente analizaban los mismos con relación a las imágenes que la acompañaban.</p> <p>Luego se abre un espacio para que los estudiantes den otras versiones de las historias señaladas,</p> | <p>Los estudiantes se sorprendieron al ver en la pantalla las historias ilustradas en el álbum, algunos preguntaron si éramos los autores de las imágenes, a lo que fue prudente mencionar que la autoría del documento pertenecía a Yunis Cabrales y Juan Camilo Ospino, egresados de la facultad de Bellas Artes de la UPC de Valledupar. Los estudiantes iniciar la lectura de los fragmentos de mitos y leyendas, dejaron ver nervios, risas, indecisiones, tartamudeos, así como seguridad, jocosidad, expresión, entre otras actitudes. Poco a poco, al ambiente de cargó de agrado ante el desarrollo de la actividad, tanto así, que mientras copiaban un texto, se peleaban por ser el próximo en continuar leyendo. Manifestaban solicitar la siguiente hora de asignatura para continuar el taller. Las participaciones eran recurrentes, tanto que se tuvo que extender la actividad a la siguiente semana para poder cumplir con todo el contenido programado, en total fueron necesarias cuatro unidades de clase.</p> |

generalmente, la familia aporta a este tipo de manifestaciones folclóricas.

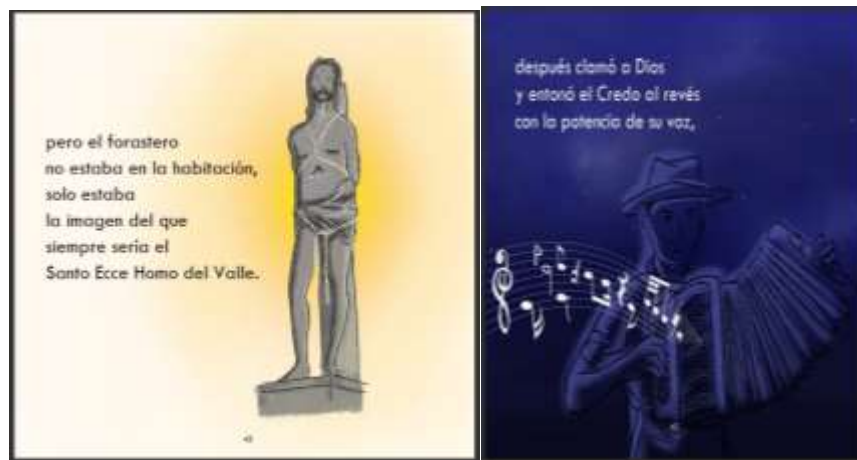
Para finalizar, se hacen representaciones gráficas de los mitos y leyendas con lápices de colores y/o grafito en el cuaderno de artística, con la libertad de dibujar de acuerdo a las interpretaciones que les den a las historias.

El taller finalizó con la representación gráfica de los mitos y leyendas proyectados en clase. Algunos estudiantes querían que se les proyectara en la pantalla para orientarse, aclarando que lo importante es llevar al papel lo que sus imaginarios definan sobre la historia. Sin embargo, es apenas normal que algunos de los estudiantes se muestren inseguros por dibujar una idea que no cumpla con las expectativas de los docentes. Los resultados fueron interesantes. La capacidad de representación mide la manera de entender el suceso complementado a la habilidad motriz de hacerlo visible, en este caso, a través del dibujo.

Imágenes de la actividad

Álbum ilustrado de mitos y leyendas de Valledupar





Representaciones gráficas de mitos y leyendas de Valledupar











Anexo H. Diario de campo 4

Diario de campo N° 4

Representaciones gráficas de mitos y Leyendas de Valledupar

Fecha: 14 de septiembre de 2023

Hora de inicio: 2:20 pm

Hora de Finalización: 4:10 pm

Lugar: I.E. Alfonso López Pumarejo, sede temporal UAN (Universidad Antonio Nariño)

Participantes: Estudiantes del grado 601

Responsables: Alexander Betancourt y Yornis Blanco

| Desarrollo | Percepciones |
|--|--|
| La actividad trata de representar los mitos y leyendas vistos en el taller anterior. Sin embargo, solo se escoge uno de ellos para dibujarlo (Doroy) y se hace a través de una encuesta informal, para realizarla desde tres maneras diferentes puntos de perspectivas o interpretaciones; la oralidad o un audio, la lectura o un texto y una imagen o fotografía. Como primera instancia, se lee a los estudiantes un texto relacionado con el mito, tomado de otra investigación de la facultad | Al iniciar la actividad, un estudiante preguntó que, si se iban a dibujar todos los mitos y leyendas, ante esto, una compañera le respondió: “sería mejor si solo dibujáramos uno solo, porque no alcanzará el tiempo para hacerlos a todos”. Esa situación originó que se eligiera una de las historias para dibujar. Ante la importancia de las historias en la tradición oral de Valledupar, se decide tomar como objeto de trabajo la menos conocida por los estudiantes, en este caso, el Doroy gana la encuesta. Para decidir lo anterior, se hizo lo siguiente: se mencionaban los mitos y leyendas y en la medida en que se nombraba cada una, los estudiantes levantaron la mano. La actividad fue satisfactoria desde el inicio. Las situaciones particulares no fueron la excepción, sin embargo, la atención y la actitud de aprendizaje fue positiva. Entre los casos específicos se destacan las preguntas sobre el resultado del taller; ya que se requirió un dibujo tras escuchar el audio, otro tras leer un texto y otro al observar una imagen, lo que por momentos creaba |

de bellas artes de la UPC, confusiones en ellos, por creer que era un dibujo por las diferente a la del álbum tres propuestas.

ilustrado. Después de la Es de esperar que, con relación al objetivo general del lectura, se dan 20 minutos proyecto, se note un gran avance en el dibujo artístico, pero para que dibujen. Luego se la realidad muestra otra cosa. Por más que se oriente en la proyecta en una pantalla un resolución de las imágenes a través de alguna técnica de texto, también sobre el dibujo en particular, es visible la conservación de un estilo mito, una versión de otro propio libre de condicionamiento académico, es decir que, autor y, 20 minutos para en la medida que una persona se va apropiando de métodos dibujar. Para terminar, se y estrategias para lograr representar fielmente la realidad proyectan imágenes del en un papel, va perdiendo instinto e inocencia. En los niños mito, seguido el mismo la situación se mantiene constante en su etapa de espacio para representar exploración artística, les cuesta soltar la idea de no dibujar gráficamente. apoyados en su expresión natural. Lo anterior se observa

Lo anterior, se desarrolla cuando al intentar dibujar bajo las indicaciones específicas con el acompañamiento del tutor, quedan reprimidos sin saber que hacer, solo por los docentes a cargo. el temor de no defraudar al docente o maestro de apoyo.

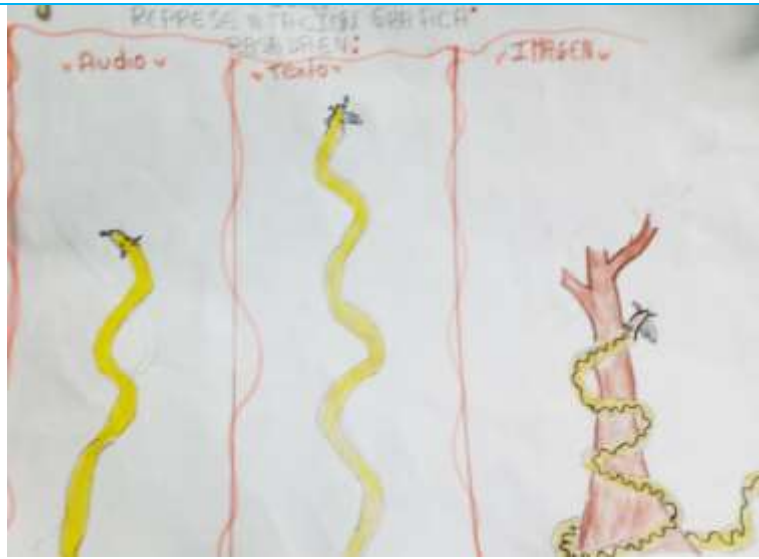
Imágenes de la actividad

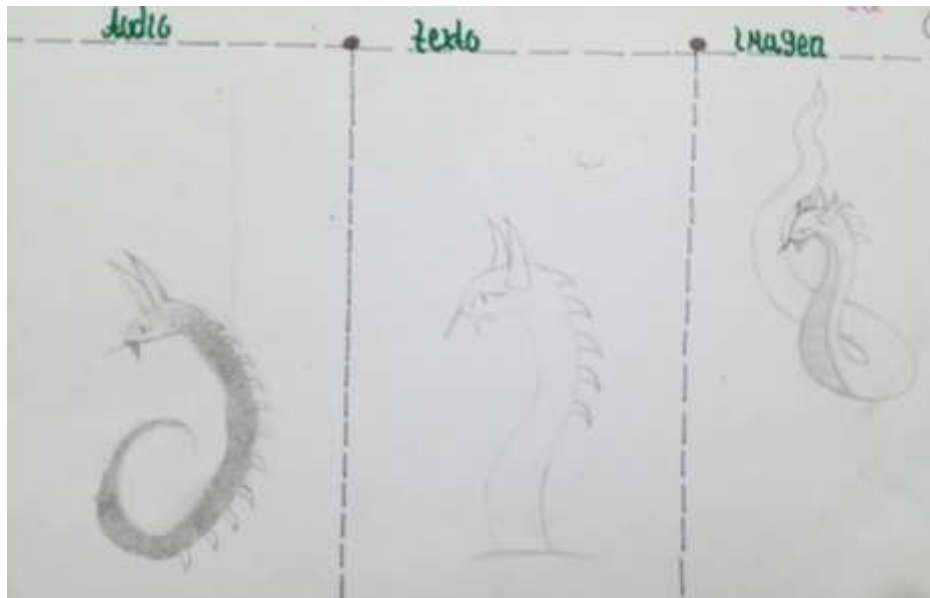
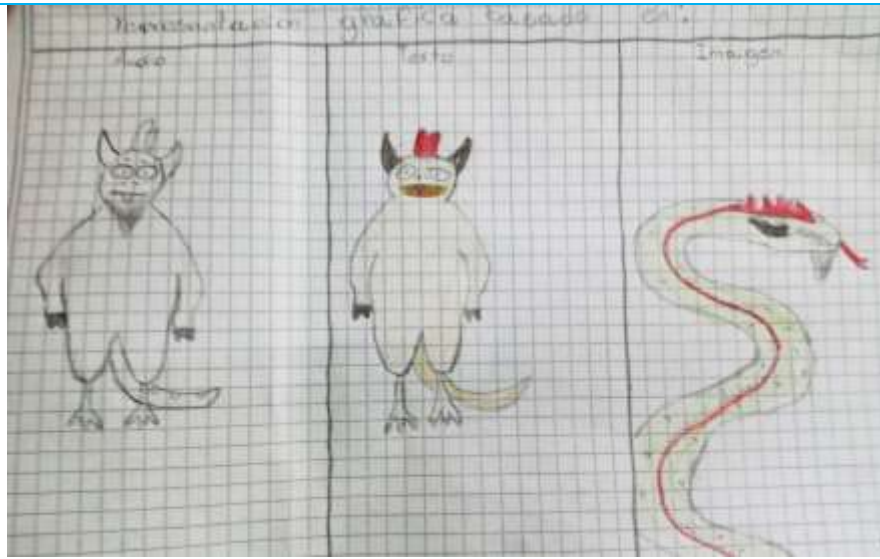


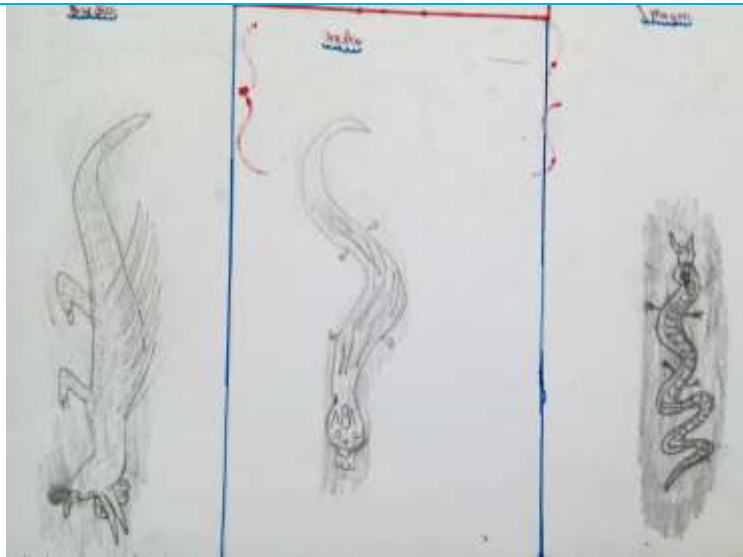














Anexo I. Diario de campo 5

Diario de campo N° 5

Valoración de talleres sobre representaciones gráficas

Fecha: 21 de septiembre de 2023

Hora de inicio: 2:20 pm

Hora de Finalización: 4:10 pm

Lugar: I.E. Alfonso López Pumarejo, sede temporal UAN (Universidad Antonio Nariño)

Participantes: Estudiantes del grado 601

Responsables: Alexander Betancourt y Yornis Blanco

| Desarrollo | Percepciones |
|--|---|
| Para realizar la retroalimentación de los temas vistos se proyectaban en la pantalla y, a discreción, se preguntaba sobre ello. En ocasiones, la intención desmedida de algunos estudiantes por responder, los hacía levantar la mano para participar. La intención principal fue que los chicos en su totalidad pudieran aportar al taller. Uno a uno se analizaba cada concepto dejando claro cualquier duda al respecto. Una vez terminado el repaso, se procede a realizar el dibujo de un mito o leyenda con su | Con este taller, queda en evidencia que, los estudiantes toman la información que les interesa o que en cierto modo desconocen. Lo anterior, destaca actitudes selectivas con relación a lo que es importante de acuerdo al contexto temático. Fue notable observar estudiantes que, al repasar un tema específico, participaban resaltando lo aprendido. Algo similar sucedió con los dibujos, a la hora de representar gráficamente, algunos jóvenes tenían mejor disposición ante la acción de dibujar, otros, vacilaban tratando de organizar su imaginario antes de llevarlo a la praxis. Un estudiante conocía la historia de un mito, pero no recordaba el nombre del mismo, a la inversa, hubo quien dudaba sobre el relato de una leyenda, aun cuando el nombre del mismo estaba claro. En ambos casos, fue prudente brindar acompañamiento para seguir un horizonte despejado de dudas. La actividad mantuvo la necesidad de aterrizar ideas e incentivar la representación espontánea y sincera; en el sentido de mostrar fidelidad u originalidad en sus dibujos, |

respectiva historia. Sin permite entender que la libertad gráfica genera mayor apoyarse en los apuntes de expresión plástica y visual.

sus cuadernos, ellos debían La Sirena vallenata fue representada en un 50%, el seleccionar esa historia que Silborcito un 25%, Francisco el Hombre un 10%, el Doroy más les gustó ante las un 10% y el Ecce Homo un 5%. En taller anterior, cuando demás. Como de se hizo la encuesta para definir cual de las historias era la costumbre, el menos conocida, su pudo analizar de manera contraria que, acompañamiento fue la leyenda de la Sirena Vallenata es la de mayor presencia importante a la hora de la en la memoria de los estudiantes. Cabe añadir que, existe resolución del taller. en Valledupar una escultura de esta leyenda popular ubicada en un río con balneario, esto genera la permanencia de la tradición oral en el colectivo social.

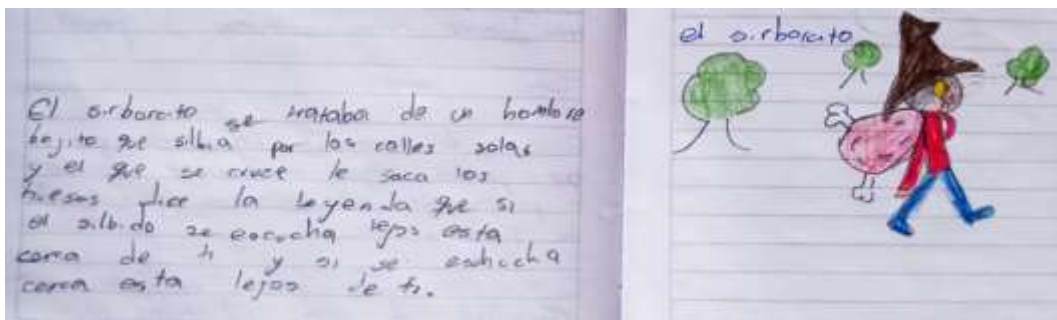
Para terminar, es preciso mencionar la gran interacción que tuvieron los estudiantes con los mitos y leyendas, es decir, se evidenció sobre manera que mas que aprender a dibujar bajo los parámetros básicos estudiados, fueron las historias populares y tradicionales, las que se robaron la atención. Aun así, el dibujo artístico no sale perdiendo en este proceso, los estudiantes con aptitudes plásticas y visuales aprovecharon las recomendaciones para crecer en el dibujo, mientras que aquellos que poco se interesaban en esta parte, solo se divertían venciendo su ignorancia sobre el tema.

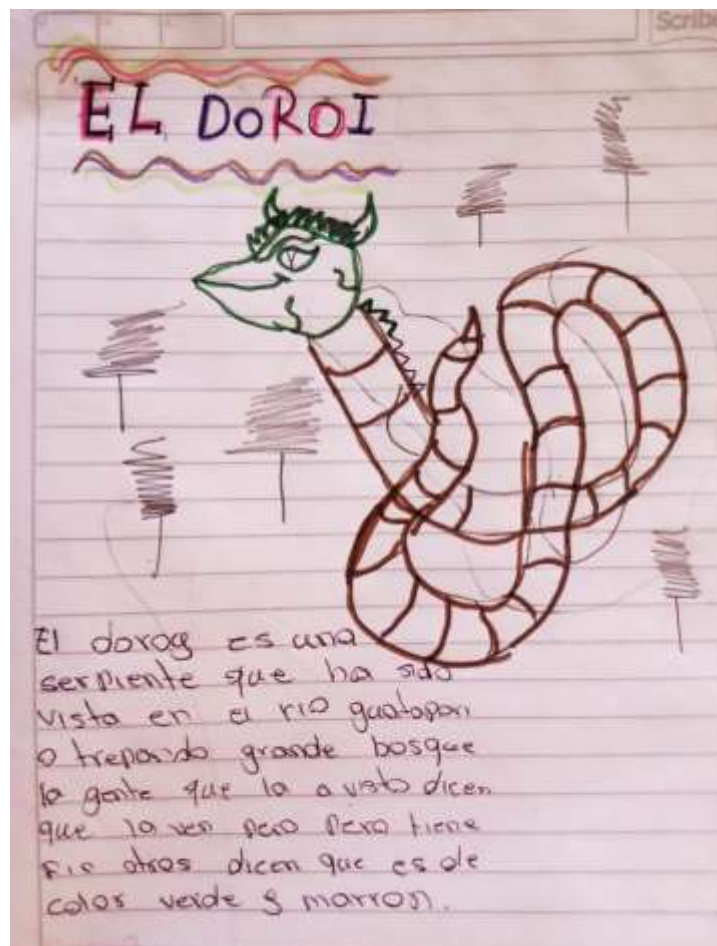
Imágenes de la actividad











Anexo J. Rúbrica de evaluación de la implementación

| Categoría: Competencias para realizar representaciones gráficas | |
|---|-----------|
| Sub categoría: Representación gráfica | |
| Criterios de evaluación | Resultado |
| Comprende y expresa emociones | |
| Utiliza elementos visuales adecuados | |
| Muestra imaginación y creatividad | |
| Transmite mensajes claros | |