

MediArte: una estrategia innovadora para el desarrollo de habilidades cognitivas en personas con Discapacidad Intelectual

Gisell Vanessa Ariza Daza

Angie Katherine Castañeda Patiño

Sharon Dayan Clavijo Cortés

Camila Alejandra Hernández Gualteros

Luna de los Mares Orjuela Mendieta

Lina Johana Oviedo Quiñonez

Érika Vanessa Pineda Quitián

Oscar Nicolás Piracún Cely

Karen Alejandra Preciado Contreras

Estudiantes Licenciatura en Educación Especial

Universidad Pedagógica Nacional

Andrea Juliana Herrera Plata

Docente-Asesor Licenciatura en Educación Especial

Universidad Pedagógica Nacional

Correo de contacto ajherrera@pedagogica.edu.co

La siguiente experiencia pedagógica es producto del proyecto de grado que se llevó a cabo en la Institución Asociación Colombiana ACONIR, ubicada en la localidad de Suba, Bogotá. La institución con

un carácter de Institución Prestadora de Servicios (IPS), en convenio con el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF) busca la restitución de derecho vulnerados atendiendo alrededor de 70 participantes entre niños, niñas, jóvenes, adultos y personas mayores, con discapacidad intelectual, entre 6 y 70 años, divididos en siete grupos según sus habilidades, características y grupo etario.

Al inicio del desarrollo del proyecto pedagógico investigativo y a través de la observación participante de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Especial, se identificaron las dinámicas y necesidades de la institución, entre ellas, el interés de sus docentes —varias de ellas educadores especiales— por favorecer la atención a nivel educativo bajo las características de un contexto no formal a partir del desarrollo de un proyecto pedagógico innovador desde los intereses de los participantes, que respondiera a las características y diferentes grupos etarios de la población a través de procesos de aprendizaje para su vida cotidiana.

Teniendo en cuenta lo anterior, los estudiantes de la Licenciatura diseñaron e implementaron un proyecto pedagógico que buscaba desarrollar y potencializar las habilidades cognitivas de los sujetos con discapacidad intelectual a partir de los lenguajes artísticos y la mediación docente. Para ello, se acogió el modelo pedagógico social cognitivo, el cual, según Flórez (2005), busca la adquisición de nuevos saberes a través de los distintos modos de enseñar y hacer del aprendizaje algo significativo. Por otra parte, se abordó la teoría del aprendizaje mediado de Feuerstein (1980, citado por Orrú, 2003), entendido como la forma en que los estímulos emitidos por el ambiente son transformados por un agente mediador (padres, docentes, pares u otro); este agente selecciona y organiza los estímulos más apropiados para los sujetos de manera que en futuras situaciones este mismo logre identificar, clasificar y organizar los estímulos más importantes para su aprendizaje. Por último, se utilizó como estrategia pedagógica el Proyecto Pedagógico de Aula (PPA), el cual se caracteriza porque “[...] los alumnos participan activamente en la construcción

del conocimiento, buscan soluciones a problemas que les afectan o interesan para adquirir habilidades intelectuales y sociales, competencias y nuevos aprendizajes que podrán poner en práctica en situaciones futuras [...]” (Forero, Guerrero, López, y Réquíz, 2002, p. 3).

Para cumplir con el propósito, se desarrollaron estrategias pedagógicas a partir de la mediación de los lenguajes artísticos y el docente, basadas en la exploración de los sentidos, reconociendo las diferentes formas de expresiones de los participantes para así brindar alternativas de innovación pedagógicas y didácticas en el aula, basada en los aspectos educativos multiculturales, experienciales, creativos y sensibles.

Para responder a las características e intereses observados por los estudiantes de la Licenciatura, se crea el PPA llamado “Colombia, historias fantásticas”, a partir del reconocimiento de diferentes mitos y leyendas, donde se aborda como eje transversal los lenguajes artísticos, incorporando experiencias desde lo corporal, musical, visual y literario. A partir de estos lenguajes, se motiva y posibilitan al ser humano expresarse desde sus habilidades, gustos e intereses, se despierta su sensibilidad y transmite una visión de su propio mundo, así logra integrarse de manera activa y potencia, las habilidades de pensamiento, organización, análisis y comprensión de los sujetos en todos los grupos etarios (Herrera, Esguerra, Parra, y Torres, 2017).

PPA “Colombia, historias fantásticas”

A continuación, se presentan los objetivos aplicados al proyecto desde los lenguajes artísticos, los cuales se sintetizan en la figura 1.



Figura 1. Lenguajes artísticos.

Fuente: elaboración propia. Basado en Herrera, Esguerra, Parra, y Torres, 2017.

El Lenguaje literario: tuvo como objetivo potenciar las habilidades cognitivas y comunicativas. Este lenguaje fue el eje transversal del proyecto, pues desde allí se realizó la narración de los mitos y leyendas a partir de la palabra escrita, oral y pictográfica, lo que permitió al sujeto imaginar, crear, interpretar y adaptar historias de acuerdo con sus niveles de comprensión.

El lenguaje musical: tuvo como objetivo desarrollar las habilidades cognitivas y comunicativas, al invitar a los participantes a interpretar y cantar canciones sencillas relacionadas con los mitos y leyendas; de igual manera, se realizaron composiciones cortas relacionadas con las historias abordadas para complementar su comprensión. En el momento de saludo, hicieron uso de este lenguaje como elemento de motivación y activación de los participantes, para promover un espacio de escucha y de seguimiento de instrucciones que obtuvo gran acogida entre los mismos.

El lenguaje corporal: tuvo como objetivo desarrollar las habilidades sociales en relación con su propio cuerpo, con el otro y con el espacio, proponiendo momentos de exploración de sus posibilidades corporales y del fortalecimiento en la expresión gestual y corporal; a partir de la narración de los mitos y leyendas, realizaban representaciones corporales y acciones características de cada historia con el fin de potenciar los procesos de interiorización y comprensión de la información.

El lenguaje visual: tuvo como objetivo fortalecer las habilidades cognitivas a partir de la capacidad de observación que exige el lenguaje. Los participantes lograron vincular las experiencias narrativas con imágenes u objetos concretos relacionadas con las narraciones trabajadas; también potencializaron su capacidad de elaboración de experiencias desde lo plástico y lo visual, donde realizaban representaciones de las interpretaciones de los mitos y leyendas (transformación de los objetos).

Momentos pedagógicos

A continuación se presenta la estructura de las sesiones, integrando los lenguajes artísticos como mediadores de la siguiente manera:

Momento 1: Encuentro o convocatoria (saludo y qué recordamos)

Saludo: Este momento tuvo como propósito motivar y convocar a los participantes por medio de

la interacción con los docentes a través de actividades pedagógicas basadas en el lenguaje musical y corporal ya que estas permitieron establecer rutinas, el reconocimiento de sí mismo y del otro, así como despertar el interés de los participantes teniendo en cuenta las habilidades y características de los sujetos.

En los grupos de niños y jóvenes el saludo se realizó de forma lúdica, con instrumentos musicales, canciones sencillas, las cuales permitieron el reconocimiento del grupo y la anticipación a la actividad central. Para los sujetos que requerían de un acompañamiento constante, se complementó el lenguaje musical con el uso de la foto de cada participante como estrategia pedagógica para potenciar el reconocimiento de sí mismo y del otro.

En los grupos de adultos y personas mayores, el saludo se realizó a partir de actividades corporales, las cuales pretendían potenciar en los sujetos la toma de decisiones sencillas y la resolución de problemas mediante estrategias basadas en la activación del corporal.

¿Qué recordamos?: El objetivo de este momento era fortalecer la memoria a través del lenguaje visual y musical usando como estrategia un mapa de Colombia elaborado por los estudiantes de la Licenciatura, el cual dentro de sus características tenía detalladas las regiones naturales del país con diferentes colores, con un tamaño accesible para todos los sujetos ubicado en cada uno de los grupos adaptado a las habilidades de los participantes. En el mapa se recogieron las sesiones realizadas por medio de imágenes que daba cuenta de los mitos, leyendas trabajadas en la implementación del PPA.

Para el grupo que requería de un mayor acompañamiento se hizo necesario recordar las sesiones a partir del lenguaje musical y los objetos concretos animados por los estudiantes de la licenciatura

o por los mismos participantes, debido a que la imagen fija no era relevante para potenciar sus procesos de memoria.

Momento 2: Actividad Central

El objetivo de este momento fue abordar los mitos y leyendas a partir de actividades literarias, para desarrollar y fortalecer las habilidades cognitivas, por ello, se realizó a partir de la narración oral y pictórica. Para tal fin, se realizaron adaptaciones de las historias teniendo en cuenta las habilidades y niveles de comprensión de los participantes; entre esas adaptaciones se hizo uso de palabras cotidianas con relación a la historia y el contexto, utilización de imágenes fijas y en movimiento (audiovisuales), utilización de objetos representativos que se animaban en cada historia.

Momento 3: Socialización y despedida

El objetivo fue verificar los aprendizajes trabajados durante la sesión, teniendo en cuenta sus habilidades, para desarrollar en los participantes la observación, comprensión y creación, usando como estrategia pedagógica el lenguaje visual y musical para promover la libre expresión desde las diferentes posibilidades que ofrecen los lenguajes artísticos.

En este momento, se recogía al grupo en círculo para evidenciar el trabajo realizado por los participantes, se recurría de nuevo al mapa de Colombia y se invitaba a los participantes a reconocer el espacio geográfico donde se encuentran los mitos y leyendas dejando una imagen representativa de la información trabajada.

Para el cierre de la intervención con los niños y jóvenes, se utilizaron canciones que recordaran la historia desarrollada; otras estrategias estuvieron

basadas en el lenguaje visual donde se materializaba a través de diferentes representaciones plásticas los aprendizajes adquiridos en la sesión.

Con los adultos y personas mayores, también se implementó el cierre de la sesión de forma verbal, recordando la actividad central y recuperando la información por medio de preguntas orientadoras, dando la oportunidad a los participantes de retroalimentar la sesión desde sus habilidades comunicativas. De igual manera, el lenguaje musical y visual se utilizó para potenciar los procesos de confirmación de los aprendizajes alcanzados.

Asimismo, y con el fin de seguir enriqueciendo el proyecto de aula, los estudiantes de la licenciatura vincularon las sugerencias de las docentes titulares de la institución, las cuáles desde su experiencia aportaron al desarrollo del proyecto y a la reflexión del quehacer pedagógico.

Resultados

A continuación, se presentan los resultados del desarrollo del proyecto pedagógico investigativo, donde se abordaron como categorías de análisis los lenguajes artísticos, habilidades cognitivas y la mediación docente, las cuales responden la pregunta de investigación: ¿Qué estrategias pedagógicas fortalecen las habilidades cognitivas de personas con Discapacidad Intelectual a través de la mediación docente y los Lenguajes Artísticos?

En la implementación del proyecto de aula “Colombia, historias fantásticas” se evidenció que los participantes fueron motivados y receptivos frente a las nuevas experiencias artísticas propuestas por los docentes, pues desde los lenguajes artísticos se brindaban gran variedad de elementos que permitieron diferentes formas de expresión, representación y comprensión.

Por otro lado, al comprender las estrategias pedagógicas como aquellas acciones del maestro para facilitar la formación de los estudiantes, estas se consideraron como la mediación una vez el maestro realizó los ajustes que cada grupo y cada participante requería para participar en las

actividades. Esta mediación se realizó a partir de la observación e interacción con los participantes y buscaba en todo momento potenciar las habilidades cognitivas (atención, concentración, memoria, percepción, conocimiento, comprensión, aplicación, entre otras).

Teniendo en cuenta que las habilidades cognitivas son un “(...) conjunto de operaciones mentales, cuyo objetivo es que el alumno integre la información adquirida a través de los sentidos, en una estructura de conocimiento que tenga sentido para él” (Bracqbien, Brito, Leue y Castillo, 2008, p. 3), el uso de los lenguajes artísticos favoreció la comprensión y aplicación de conocimiento a partir de la utilización de los diferentes canales (visuales, corporales, narrativos y musicales) permitiendo el acceso al conocimiento de los sujetos a partir de su potencial e intereses.

Es así que el desarrollo del proyecto de aula permitió generar diferentes tipos de mediaciones desde la modelación docente hasta las instrucciones verbales o ejemplificaciones, siendo los lenguajes artísticos la estrategia transversal para el desarrollo y fortalecimiento de habilidades cognitivas lo que facilitó la comprensión, observación e interpretación. Es importante mencionar que los docentes no fragmentaron los lenguajes artísticos, sino por el contrario al hacer uso de estos de forma integrada se complementaron uno con el otro para que la información fuera adquirida de forma eficaz por los sentidos de los participantes, enriqueciendo así las habilidades cognitivas.

Conclusiones

Los aprendizajes adquiridos por los participantes son el resultado de las diversas interacciones de los individuos con su entorno y con los actores involucrados, que son todas las experiencias sensoriales basadas en los lenguajes artísticos y que se transforman en conocimiento. Por lo tanto, el estudiante en el desarrollo del proyecto de aula fue un agente activo que conoce, comprende, aplica y se apropia del conocimiento desde los recursos de su experiencia.

Los procesos de mediación se caracterizaron por ser acciones intencionadas entre los miembros de un grupo y se lograron a partir de diferentes mediadores como fueron los docentes y los pares, quienes mediaron en los procesos de enseñanza y aprendizaje. De igual manera, las acciones mediadas basadas en los lenguajes artísticos permitieron a los participantes fortalecer su capacidad de organización y comprensión de la información, el desarrollo de procesos de pensamiento a partir de la experiencia y facilitan su aplicación en contextos cotidianos.

Las artes como estrategias pedagógicas en el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades cognitivas en personas con discapacidad intelectual impactaron de forma positiva y generaron, desde sus distintas expresiones, el incremento de la participación de los sujetos dentro de un grupo, mayores niveles de motivación y atención, lo que favoreció la resolución de problemas y adaptación de situaciones nuevas presentadas en su entorno escolar.

Teniendo en cuenta la experiencia mencionada, se logró aportar al campo de la educación especial desde la línea de investigación de Artes y Lenguajes de la Licenciatura En Educación Especial, ya que el docente cumplió un rol esencial como mediador de procesos de enseñanza-aprendizaje, transformando la mirada de los lenguajes artísticos como instrumental a una estrategia pedagógica y didáctica para fortalecer las habilidades cognitivas de los sujetos; es así que el docente se vuelve “(...) gestor de los procesos de aprendizaje y dinamizador de las acciones de planificación, direccionamiento y evaluación de la enseñanza, para que los estudiantes construyan los saberes socialmente exigidos” (Hernández, Buitrago y Torres, 2009, p. 30).

La participación intencionada dentro de las experiencias pedagógicas posibilitó y propició una atmósfera que invitaban a los sujetos a explorar,

crear, imaginar, jugar y expresar; siendo esta una experiencia innovadora y significativa en el contexto, ya que brindó un sinfín de posibilidades a través de la exploración y la creación artística, acogiendo los diferentes grupos etarios.

Referencias

- Bracqbien, C., Brito, M., Leue, M. y Castillo, M. (2008). *Habilidades Cognitivas*. Tabasco: Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.
- Orrú, S.E. (2003). Reuven Feuerstein y la teoría de la modificabilidad cognitiva estructural. *Revista de educación*, (332), 33-54.
- Flórez, R. (2005). *Pedagogía del conocimiento*. Bogotá: NOMOS.
- Forero, E., Guerrero, A., López, G. y Réquíz, M. (2002). El proyecto pedagógico de aula: una utopía, una posibilidad o una realidad. *Educere*, 5(16), 397,404.
- Hernández, R., Buitrago, L. y Torres, L. (2009). *La secuencia didáctica en los proyectos de aula*. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio institucional puj (en versalitas). <https://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/educacion/tesis59.pdf>.
- Herrera, J., Esguerra, A., Parra, M. y Torres, M. (2017). *Línea de Investigación Artes y Lenguajes*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional. Documento de circulación interna no publicado.
- Universidad de Antioquia. (s.f.). *Estrategias pedagógicas*. http://docencia.udea.edu.co/educacion/lectura_escritura/estrategias.html