



DESARROLLO DE COMPETENCIAS Y RELACIONES INTERPERSONALES A  
PARTIR DE LOS SÍMBOLOS GRÁFICOS

JAIRO ALEXANDER ORDOÑEZ QUINTERO  
CLAUDIA PATRICIA PORTILLA GÓMEZ

UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE ARTES VISUALES  
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES  
2013

DESARROLLO DE COMPETENCIAS Y RELACIONES INTERPERSONALES A  
PARTIR DE LOS SÍMBOLOS GRÁFICOS

JAIRO ALEXANDER ORDOÑEZ QUINTERO  
CLAUDIA PATRICIA PORTILLA GÓMEZ

Trabajo de grado presentado como requisito para optar el título de Licenciados  
en Artes Visuales

Asesor:  
ALFREDO PALACIOS  
Maestro: En Artes Visuales

UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE ARTES  
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN ARTES VISUALES  
SAN JUAN DE PASTO  
2013

## **NOTA DE RESPONSABILIDAD**

Las ideas y conclusiones aportadas en el siguiente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor

Artículo 1 del acuerdo No. 324 de Octubre 11 1966 emanado por Honorable Concejo Directivo de la Universidad de Nariño

NOTA DE ACEPTACIÓN:

---

---

---

---

---

---

---

---

Firma del presidente de tesis.

---

Firma del jurado

---

Firma del jurado

San Juan de Pasto, Noviembre de 2013

## **AGRADECIMIENTOS**

Los autores expresan agradecimientos:

En primer lugar a Dios por darnos fortaleza paciencia y entendimiento, para cumplir con esta gran meta.

A la Universidad de Nariño por darnos la oportunidad de realizarnos como profesionales.

A la Institución Educativa San José Bethlemitas y a los estudiantes de los grados 7-1 y 9-1 por permitirnos desarrollar nuestra investigación.

Y agradecemos a nuestras familias, por brindarnos el apoyo incondicional y por la motivación para superarnos.

## DEDICATORIA

A mi abuela María Julia Quintero y mi Madre Clemencia Quintero por el gran apoyo y motivación que siempre me han brindado.

Jairo Alexander Ordoñez Quintero.

A mi padre Hernando Portilla M, que en paz descansa, aunque no está conmigo, recuerdo sus palabras de sinceridad, respeto, cariño y motivación.

A mi madre Elvia Gómez, sus palabras, su paciencia y apoyo para hacer alguien en la vida.

A mis hermanos, sobrinos y todos mis amigos especialmente Raúl Caicedo que nunca dejo de creer en mí.

Claudia Patricia Portilla Gómez.

## RESUMEN

El presente proyecto se lo plantea con el fin de aplicar unos procesos de comunicación para favorecer las relaciones interpersonales de los estudiantes sordos y oyentes de los grados 7 – 1 y 9 – 1 de la Institución Educativa San José Bethlemitas, utilizando como herramienta fundamental estrategias didácticas en educación artística que le permita a los estudiantes crear símbolos gráficos como un vehículo privilegiado hacia una comunicación visual.

En el análisis semiótico de los símbolos gráficos se puede encontrar varios puntos de encuentro relacionados con el desarrollo de competencias que ayudan directamente a que el estudiante del aula integrada desarrolle habilidades comunicativas y en relación interpersonal, ya que la comunicación es el común denominador en las tres variables del tema de nuestro proyecto: el desarrollo de competencias en la creación de símbolos gráficos, propiciando las relaciones interpersonales.

Teniendo en cuenta la problemática que se vivencia desde el aula integrada, se aborda este tema de investigación como una opción que favorece la convivencia y la práctica de valores que ayudan a los estudiantes sordos y oyentes a interactuar con respeto, tolerancia y empatía.

## **ABSTRACT**

This project puts it in order to implement a communication process to foster relationships of deaf and hearing students in grades 7-1 and 9-1 of the St. Joseph school Bethlemitas using teaching strategies as a fundamental tool in art education that allows students to create graphic symbols as an excellent vehicle toward visual communication.

In the semiotic analysis of the graphic symbols can be found several meeting points related to the development of skills that directly help the student integrated classroom develop communication and interpersonal skills, and communication is the common denominator in all three variables of the subject of our project: developing skills in creating graphic symbols, fostering relationships.

Considering the problem that is experienced from the integrated classroom, this research topic is discussed as an option that promotes coexistence and practice of values that help students interact with respect, tolerance and empathy , promoting through art interaction in the integrated classroom.

## CONTENIDO

	INTRODUCCIÓN	17
<b>1</b>	REFERENTE TEÓRICO	21
<b>1.1</b>	El símbolo	21
<b>1.2</b>	Procesos de creación, el estudiante como creador	23
<b>1.3</b>	Comunicación	26
<b>1.4</b>	Competencias cognitivas	28
<b>1.4.1</b>	Competencia interpretativa	29
<b>1.4.2</b>	Competencia argumentativa	30
<b>1.4.3</b>	Competencia propositiva	30
<b>1.5</b>	La importancia de las relaciones interpersonales	31
<b>1.6</b>	La condición del estudiante sordo	32
<b>2</b>	ANÁLISIS SEMIÓTICO PARA EMPLEAR ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DESDE EL APRENDIZAJE COLABORATIVO.	35
<b>3</b>	DESARROLLO DE COMPETENCIAS BÁSICAS COGNITIVAS A PARTIR DE LA CREACIÓN DE SÍMBOLOS GRÁFICOS.	44
<b>3.1</b>	Reconocimiento y construcción del sistema de significación básico.	45
<b>3.2</b>	Explicación del uso del proceso de significación.	50
<b>3.3</b>	Control y posicionamiento crítico en la comunicación.	54
<b>4</b>	LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES CON LA CREACIÓN DE SÍMBOLOS GRÁFICOS.	58
<b>4.1</b>	Espacios de interacción y socialización	59

<b>4.2</b>	<b>Relaciones interpersonales en el entorno social.</b>	<b>62</b>
<b>5</b>	<b>CONCLUSIONES</b>	<b>67</b>
<b>6</b>	<b>RECOMENDACIONES</b>	<b>68</b>
	<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>69</b>
	<b>ANEXOS</b>	<b>71</b>

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Semiótica Visual	35
Figura 2 Elementos Sintácticos	37
Figura 3 Simetría	38
Figura 4 Ejemplo de potencialidad de expresión	39
Figura 5 El desorden. Ángela Cuchalá	45
Figura 6 La Tarea. Nathalia Cruz	45
Figura 7 Los buses blancos. Davison Galeano	46
Figura 8 El Perrito. Luz Stella Delgado	46
Figura 9 El Pezpica. Estudiantes del grado 9-1	47
Figura 10 Socialización de significados	47
Figura 11 Dinámica de integración estudiantes del grado 9-1	48
Figura 12 Trabajo en grupos colaborativos. Grado 7-1	48
Figura 13 Obra: La muerte y tú. Estudiantes del grado 9-1	48
Figura 14 Socialización de trabajos. Estudiantes del grado 9-1	48
Figura 15 Exposición Práctica Pedagógica. Palatino	49
Figura 16 Doña ILDA. Estudiantes del grado 9-1	51
Figura 17 El país poseído por la muerte y la esperanza. Grado 7-1	51
Figura 18 El árbol poderoso. Estudiantes del grado 9-1	51
Figura 19 El último beso. Estudiantes del grado 9-1	52
Figura 20 El alma en pena y el taxista. Estudiantes del grado 9-1	52
Figura 21 Elaboración del juego de mesa. Grado 7-1	54
Figura 22 Elaboración de elementos para utilizar el juego de mesa.	54
Figura 23 Elaboración de elementos. Grado 9-1	54

Figura 24 Proceso. Estudiantes grado 9-1	54
Figura 25 Juego de mesa: La serpiente loca. Grado 9-1	55
Figura 26 Juego de mesa la Jungla. Grado 7-1	55
Figura 27 Diseños Creativos. Grado 9-1	55
Figura 28 Juego de mesa: El gato Sam. Grado 9-1	55
Figura 29 Trabajo en grupos colaborativos. Grado 9-1	57
Figura 30 Exposición de significados. Estudiante Nicol Portillo	58
Figura 31 Exposición de significados. Estudiante Eliana Villareal	58
Figura 32 Trabajo en grupos integrados. Grado 9-1	59
Figura 33 Trabajo en grupos colaborativos. Grado 7-1	59
Figura 34 Estudiantes trabajando con la técnica del colash. Grado 7-1	60
Figura 35 Estudiantes trabajando en grupos colaborativos. Grado 7-1	60
Figura 36 Estudiantes sordos y oyentes. Grado 9-1	60
Figura 37 Estudiantes sordos y oyentes trabajando en grupo	62
Figura 38 Formas recursivas de comunicación. Grado 7-1	62
Figura 39 Estudiantes sordos y oyentes en el taller del juego de mesa	63
Figura 40 Trabajo en Grupos Colaborativos. Grado 9-1	64
Figura 41 Estudiantes del grado 7-1	64
Figura 42 Socialización de los juegos de mesa. Grado 9-1	65
Figura 43 Explicación de los trabajos. Grado 9-1	65
Figura 44 Interacción de estudiantes sordos y oyentes	65
Figura 45 Dinámica de integración “baraja de colores”. Grado 9-1	90
Figura 46 Taller: los colores en nuestra vida. Grado 9-1	90

## LISTA DE ANEXOS

Anexo 1 Cuadros de las estrategias didácticas de la investigación	70
Taller 1.	71
Taller 2	72
Taller 3	73
Taller 4	74
Taller 5	75
Taller 6	77
Taller 7	78
Taller 8	79
Taller 9	81
Taller 10	82
Taller 11	84
Anexo 2 Guía de entrevista a docentes y/o interpretes	86
Anexo 3 Guía de entrevista a estudiantes	88
Anexo 4 Formato de Diario de Campo	89
Anexo 5 Momentos Significativos. Fotografías	90

## GLOSARIO

**Ambigüedad:** Posibilidad de que algo pueda entenderse de varios modos o de que admita distintas interpretaciones

**Analogía:** Semejanza formal entre elementos lingüísticos de igual función o con alguna coincidencia de significado

**Aula integrada:** Brinda educación especializada de calidad a los niños, niñas y adolescentes con dificultades de aprendizaje desde una perspectiva holística que permite fortalecer el desarrollo armónico de su personalidad, en un ambiente de respeto a la diversidad, con la finalidad de favorecer y contribuir al ingreso, prosecución y culminación académica, necesaria para su continuidad en el sistema educativo así como el desarrollo de habilidades y destrezas que favorezcan su conocimiento personal, en función de su participación activa en la sociedad.

**Contexto:** Es un entorno físico o de situación a partir del cual se considera un hecho. El entorno del contexto puede ser material (algo que se presencié en el momento de ocurrir el hecho), simbólico (por ejemplo: el entorno cultural, histórico u otro) o dicho en otras palabras, es el conjunto de circunstancias en el que se produce el mensaje.

**Empatía:** Llamada también inteligencia interpersonal en la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, es la capacidad cognitiva de percibir en un contexto común lo que otro individuo puede sentir. También es un sentimiento de participación afectiva de una persona en la realidad que afecta a otra.

**Explícito:** Expresar algo de forma clara y precisa

**Homología:** cuando dos cosas tienen las mismas características o son sinónimos

**Implícito:** Algo que va incluido en alguna afirmación o negación sin decirlo directamente

**Individuo:** Persona perteneciente a una clase o grupo, considerada independientemente de las demás.

**Interacción:** Es el fenómeno básico mediante el cual se establece la posterior influencia social que recibe todo individuo.

**Intuición:** Percepción clara e inmediata de una cosa idea u objeto

**Logopedia:** Es la disciplina médica que diagnostica, evalúa y rehabilita, los problemas, disfunciones, retrasos o trastornos que se presentan en la comunicación, el lenguaje, el habla, la voz y la deglución. Para ello se trabaja desde los campos cognitivos físicos y fisiológicos.

**Logopedia:** Es la disciplina médica que diagnostica, evalúa y rehabilita, los problemas, disfunciones, retrasos o trastornos que se presentan en la comunicación, el lenguaje, el habla, la voz y la deglución. Para ello, se trabaja desde los campos cognitivo, físicos y fisiológicos.

**Percepción:** Obedece a los estímulos cerebrales logrados a través de los 5 sentidos, vista, olfato, tacto, auditivo y gusto, los cuales dan una realidad física del entorno. Es la capacidad de recibir por medio de todos los sentidos, las imágenes, impresiones o sensaciones para conocer algo. También se puede definir como un proceso mediante el cual una persona, selecciona, organiza e interpreta los estímulos, para darle un significado a algo. Toda percepción incluye la búsqueda para obtener y procesar cualquier información.

**Relación:** Correspondencia o conexión que hay entre dos o más cosas o personas

**Sentido:** Razón de ser o finalidad, significación. Manera como se ha de entender algo

**Signo:** Objeto, fenómeno o acción material que, natural o convenientemente, representa y sustituye a otro objeto, fenómeno o señal.

## INTRODUCCION

Esta investigación se basa en el estudio de la función de los símbolos gráficos creados por los estudiantes, en la comunicación y relaciones interpersonales en las aulas integradas 7-1 y 9-1. El aula integrada está conformada por estudiantes sordos y oyentes.

Este proceso comenzó con un análisis teórico de dos componentes: los símbolos visuales y estrategias didácticas con los cuales se diseñaron talleres orientados hacia las actividades grupales.

En la Institución Educativa San José Betlemitas se observó una problemática en la comunicación y las relaciones interpersonales entre los estudiantes sordos y oyentes, porque a pesar de encontrarse en una misma aula estaban prácticamente separados por un límite permanente, la barrera de la diferencia del lenguaje.

Del mismo modo, esta situación se presenta en general en toda la Institución y se ve reflejada en las actitudes y comportamientos de los estudiantes en todos los momentos de la vida escolar, (actos culturales, religiosos deportivos y recreacionales) de manera que en estas actividades siempre debía estar presente la persona interprete de lengua de señas como actor fundamental de transmisión de información.

De lo anterior, se deduce que los estudiantes sordos se encuentran en la situación de simples receptores y actores pasivos en la comunidad educativa, porque a pesar que ellos cuentan con muchas capacidades no existió el espacio ni los medios adecuados para la expresión frente a los demás y de la misma manera los estudiantes oyentes no podían conocer los puntos de vista de sus compañeros sordos.

Por otra parte el área de educación artística se desarrolla de una manera tradicional, como una más de las asignaturas que cumple las mismas condiciones en cuanto a la forma de enseñar, es decir, también necesitaba de una persona intérprete en el desarrollo de la clase, por consiguiente se formuló el problema de la siguiente manera, ¿Cómo, a partir de la creación de símbolos visuales se desarrolla competencias básicas cognitivas propiciando relaciones interpersonales, entre los estudiantes sordos y oyentes de los grados 7-1 y 9-1, de la Institución Educativa San José Bethlemitas de la Ciudad de Pasto?.

Ante la formulación problemática el objetivo general se planteó así: analizar el desarrollo de competencias básicas cognitivas y las relaciones interpersonales a

partir de la creación de símbolos gráficos, con los estudiantes sordos y oyentes de los grados 7-1 y 9-1 de la Institución Educativa San José Bethlemitas; del anterior objetivo general, se desglosan los siguientes tres objetivos específicos. Se realiza un análisis semiótico de los símbolos visuales para deducir estrategias didácticas. Se explica el desarrollo de competencias a partir de la creación de símbolos visuales con los estudiantes sordos y oyentes, se describen las características de los símbolos visuales en la comunicación y las relaciones interpersonales en los estudiantes sordos y oyentes.

Esta investigación se desarrolló con el fin de deducir estrategias didácticas en educación artística a partir de la creación de símbolos visuales desde la cotidianidad, para mejorar la comunicación, las relaciones interpersonales en el aula integrada, para brindar los espacios pertinentes, los métodos para la expresión y creatividad, que permitan transmitir ideas, opiniones, conocimientos y sentimientos.

Desde este ángulo y bajo las características existentes en la diversidad del aula integrada, se tomó las diferencias de cada estudiante no como un obstáculo sino como un factor fundamental que favorece al aprendizaje y el acceso a los puntos de vista de los demás, teniendo contacto permanentemente.

Por lo anterior se puede decir, que los símbolos gráficos, hoy, son uno de los medios más utilizados para la expresión y transmisión de información, es por eso que se contempló este tema desde un comienzo para tomarlo como herramienta principal en el desarrollo de esta investigación desde el aula.

La Institución Educativa San José Bethlemitas es la única en la Ciudad de Pasto que está encargada y capacitada para la educación de las personas sordas o en situación de discapacidad auditiva, por tanto se da la oportunidad de identificar la necesidad de establecer estrategias didácticas a partir de la creación de símbolos visuales que le permitan a los estudiantes de las aulas integradas 7-1 y 9-1 realizar aportes que al intercambiarlos con los demás, logren enriquecerlo personalmente mediante una forma de comunicación visual, por consiguiente la relación entre los estudiantes y sus diferencias ayuda a la construcción de su identidad.

Esta investigación es innovadora en el sentido que nos permitió analizar un proceso de comunicación a través de los símbolos visuales que dejó a un lado las diferencias del lenguaje para dar paso a nuevas alternativas de interacción personal de manera que fue importante desde el punto de vista educativo; de que el estudiante de aula integrada aprende a reconocerse a sí mismo como integrante de la sociedad y reconoce al otro como alguien distinto, pero con las mismas capacidades a la hora de aprender.

Para el desarrollo de esta investigación fue necesario analizar el contexto tomando como información relevante lo siguiente: En el año 1975 la Hermana María de los Ángeles Castaño de acuerdo con el señor obispo Jorge Giraldo Restrepo obtuvieron

un auxilio de Alemania que se puso en interés, para comprar un predio donde se construiría las instalaciones de la actual institución educativa.

Años después Al iniciar el periodo escolar 2003-2004 la secretaria de educación municipal solicito a la escuela San José Bethlemitas que acogieran a un grupo de niños con discapacidad auditiva niños que venían atendiéndose en la escuela del barrio obrero, de tal manera que se los vinculo al P.E.I. del establecimiento San José Bethlemitas en todos sus componentes adecuando el currículo a sus condiciones y sus necesidades.

Posteriormente se habilita el camino hacia la básica secundaria empezando con el grado sexto para continuar paulatinamente con la básica completa y la media. La Institución Educativa San José Bethlemitas de Pasto, está ubicada en el barrio Mijitayo situado en la calle 8 sur. Numero 25c- 55, dispone de dos hectáreas de terreno distribuidas adecuadamente en su planta física, espacios deportivos, zonas de recreación, jardines, vías de acceso y el hogar san José Bethlemitas, que permite a la comunidad estudiantil desarrollar cómodamente todas sus actividades.

En la revisión de proyectos de investigación y trabajos de grado relacionados con los temas de nuestro trabajo hemos analizado:

Hacia una comunicación lúdica y formativa, por Doris Bolaños, Milagros Fernández y Nidia Muñoz de la Institución Educativa Municipal Santa Teresita de Catambuco; cuyos resultados con la creatividad recursividad y lúdica se realizaron cotidianamente acciones comunicativas que redundaran en un pro de un dialogo pedagógico dinámico alegre y muy constructivo. Analizando esta investigación con nuestro trabajo encontramos semejanzas en cuanto al estudio de formas de comunicación que de una o de otra manera son habilidades que se desarrollan con la práctica de los talleres que se plantearon. Las diferencias se encuentran en que las relaciones interpersonales de esta investigación se abordan desde el hogar.

Para continuar con el análisis de investigaciones se estudió, el trabajo de grado: Proyecto de convivencia social y desarrollo humano, de Institución Ciudad de Pasto sede Miraflores, elaborado por María Elena Arturo, Gladis Delgado y Ruth Revelo; la finalidad de esta investigación es ejecutar desde la cotidianidad actividades en el entorno comunitario que permitan la facilitación de la convivencia pacífica y armónica, esta investigación logró estimular la interacción y la participación de los grupos en el afán de fortalecer los vehículos de afectividad y comunicación en este trabajo podemos reiterar que la comunicación y las relaciones interpersonales son complemento para lograr una sana convivencia, por eso en este proyecto de investigación también se lograron acciones para fomentar una relación afectiva entre los estudiantes sordos y oyentes, utilizando herramientas similares.

Para continuar, también se revisó el trabajo de grado la lúdica como estrategia pedagógica para favorecer la competencia comunicativa verbal y la convivencia, con esta investigación lograron identificar las características de competencia comunicativa en la cotidianidad de los niños, además las estrategias didácticas utilizadas permitieron mejorar la competencia comunicativa verbal, diseñando así una guía didáctica que se encargaba de orientar a los docentes en la enseñanza teniendo en cuenta la convivencia en el aula. Esta investigación trata el tema de la cotidianidad y la utiliza como herramienta para diseñar actividades, de igual manera en este trabajo también se tuvo en cuenta dicho tema para utilizarlo como puente entre las relaciones de los estudiantes ya que se podían tomar características en común y así hacer más efectivos los talleres logrando el éxito del trabajo en grupo.

Por otra parte, esta investigación se trabajó desde el paradigma cualitativo, puesto que permitió la interacción necesaria entre el investigador y el objeto de investigación en este sentido dio lugar para interactuar con los estudiantes mediante la participación directa permitiendo descubrir y entender cuáles son los factores que han generado dificultades para que los estudiantes de las aulas integradas se relacionen.

Por lo tanto el paradigma cualitativo, ha facilitado el desarrollo investigativo, mediante una adecuada comprensión de la cultura, los valores de cada estudiante.

Por consiguiente el enfoque etnográfico permitió conocer el comportamiento de los estudiantes sordos y oyentes de los grados 7-1 y 9-1 de la Institución San José Bethlemitas de la ciudad de Pasto y sus relaciones, este estudio se caracterizó por el trabajo dentro de un grupo, con el que se interactuó con sus costumbres y rutina en general. De esta manera surgieron ciertas interpretaciones y explicaciones a la conducta del grupo.

Se puede deducir que a través de la etnográfica fue posible descubrir y describir las acciones de los estudiantes, dentro de su interacción social, posibilitando una mayor comprensión e interpretación del tema objeto de estudio.

# 1 REFERENTE TEÓRICO

## 1.1 EL SÍMBOLO

En nuestra sociedad actual y en la época en que vivimos, dominada por los medios de comunicación origina interrogantes respecto de la eficacia de la imagen junto a la oralidad, pero es evidente que la palabra no es el único lenguaje. Para hablar sobre los conceptos teóricos dentro del desarrollo de esta investigación se plantea, en primer lugar, la concepción de lo que es el símbolo.

Helena Beristáin<sup>1</sup> define el símbolo como aquel signo que, en la relación signo objeto, se refiere al objeto que denota en virtud de una ley o convención que es su condición constitutiva y que suele consistir en una asociación de ideas generales que determina la interpretación del símbolo por referencia al objeto. En otras palabras la representación sólo se relaciona con su objeto por mediación del interpretante (ya que perdería el carácter que lo convierte en símbolo si careciera del interpretante), como consecuencia de una asociación mental, a esto Pierce menciona: “Desde el punto de vista de las categorías, es una ley, y desde el punto de vista psicológico es un hábito nacido de una convención, y es símbolo prescindiendo de los motivos que lo originaron como tal”.<sup>2</sup>

A lo anterior le podríamos agregar el pensamiento de Aristóteles<sup>3</sup>. “No se piensa sin imágenes, a lo que podríamos añadir que tampoco sin el símbolo que es su sustituto. El símbolo es así resultado o producto, y acaso causa, de nuestra percepción de mundo”.

El símbolo como código comunicativo. A veces, las imágenes representan muchas más cosas de las que aparecen en ellas. Se produce así un proceso comunicativo de carácter simbólico que hace posible la representación de ideas abstractas o inmateriales. Las relaciones entre los símbolos y aquello que simbolizan pueden establecerse: por analogía; por relación causa-efecto; o por convenciones sociales.

---

<sup>1</sup> BERISTÁIN, Helena. Diccionario de retórica y poética. Editorial Porrúa. México, 1977. p. 47

<sup>2</sup> Ibid., p. 48

<sup>3</sup> La enciclopedia libre universal, disponible en: <http://enciclopedia.us.es/index.php/S%EDmbolo>

El pensamiento simbólico. La capacidad de abstracción permite conceptualizar los objetos aunque no estén presentes. Según Piaget<sup>4</sup> El pensamiento simbólico de los niños se manifiesta en sus juegos, dibujos y en el uso del lenguaje.

El pensamiento es sinónimo de inteligencia. La inteligencia es la capacidad de adaptar el pensamiento a las necesidades que plantea la vida y la facultad para dar sentido a lo que nos rodea, estableciendo conexiones, significaciones y relaciones. La palabra símbolo significa juntar, reunir. Se trata de una representación, gracias a la cual, los seres humanos somos capaces de asociar una realidad a otra cosa. Cuando hablamos de pensamiento simbólico nos referimos a la capacidad de pensar, imaginar o crear por medio de símbolos. Las Artes visuales tienen la capacidad propia para expresar emociones y sentimientos a través de símbolos que no pertenecen a los ámbitos verbales sino al de las imágenes. De igual forma se define las formas artísticas como las más complejas de las formas simbólicas conocidas. En una buena obra de arte símbolo y significado se presentan unificados ante el espectador quien siente y se emociona frente a ella.

Arte, símbolo y aprendizaje. La comprensión de los símbolos es imprescindible en todos los ámbitos de la vida, de aquí la gran importancia del pensamiento simbólico para la educación. Independientemente de la voluntad del artista, toda obra de arte nos comunica algo. Por consiguiente los símbolos han tenido, históricamente hablando, una desigual presencia en las obras de arte. En el arte egipcio o románico, las obras artísticas se centraban en simbolización de un concepto o idea y buscaban la forma más idónea para representarlo. En el renacimiento, neoclasicismo, la preocupación estaba en acercarse lo más posible a una representación naturalista. En cambio la fuerte carga simbólica de los dibujos infantiles, su utilización de esquemas flexibles para representar diferentes figuras y objetos, la utilización del espacio, son características que nos recuerdan el arte egipcio o románico. Vygotsky<sup>5</sup> plantea que los niños cuando dibujan no trasladan al papel lo que ven, sino todo lo que conocen del objeto representado.

Así, la competencia comunicativa de la Educación Artística busca que los sujetos que la ejercen accedan y se vinculen con los contextos artísticos y culturales, de manera que puedan relacionarse en y mediante éstos a través de la producción artística y la transformación simbólica.

Transformación Simbólica. Ahora bien, en el campo de la Educación Artística, por transformación simbólica se entiende un proceso comunicativo de manipulación y modificación de los distintos lenguajes artísticos y símbolos propios de una cultura, por medio del cual el estudiante puede aprender a enriquecer sus posibilidades de expresión.

---

<sup>4</sup> MARÍN VIADEL, Ricardo. Didáctica de la educación artística. Disponible en: <http://www.publidisa.com/PREVIEW-LIBRO-9788483229101.pdf>

<sup>5</sup> Ibid.

La transformación simbólica recae sobre un producto específico que puede ser de carácter teatral, musical, visual, etc. Esta acción implica una especie de traducción, esto es, supone captar la esencia de una realidad, de un hecho perceptivo u otra expresión simbólica, para trasladarlo a otro contexto o lenguaje diferente. Dicho en otros términos, el estudiante traslada una forma, creación o situación que proviene del contexto y la convierte en su propia expresión.<sup>6</sup>

De acuerdo con lo anterior, podemos manifestar la relevancia de la transformación simbólica en cuanto permite la relación del estudiante y su comunidad con mundos posibles, a través de los cuales se amplía la forma de comprender la cultura y la sociedad. Las obras como actos transformadores de sentido, dinamizan nuestro entorno cotidiano y facilitan al ser humano disfrutar, interrogarse sobre las cosas, viajar sin moverse y renovarse continuamente mediante la posibilidad del asombro y el juego.

## **1.2 PROCESOS DE CREACIÓN, EL ESTUDIANTE COMO CREADOR**

El acto creativo del estudiante está mediado por la adquisición de habilidades y destrezas necesarias para la práctica artística. Por esta razón, en la Educación Artística se distinguen los procesos creativos de los de apropiación, pues, aunque ambos puedan darse simultáneamente, implican la realización de actividades diferentes y obedecen a propósitos pedagógicos distintos.

Los procesos de apropiación facilitan la adquisición de los conocimientos, técnicas y habilidades prácticas, son exploratorios y tienen un componente lúdico. Los procesos de creación aplican los conocimientos adquiridos en la realización de las obras del estudiante; le permiten revisar los resultados y la calidad de los productos artísticos que ha desarrollado en el aula.<sup>7</sup>

Los procesos creativos (apropiación y creación) trabajan en torno a proyectos en los cuales la imaginación, la indagación, la discusión, los acuerdos y los desacuerdos están presentes: docente y estudiante entran en un diálogo de construcción de conocimiento, marco dentro del cual se enriquecen las competencias básicas.

*Apropiación:* requiere, como su nombre lo indica, que el estudiante adquiera los conocimientos, técnicas, actitudes, destrezas físicas y mentales, hábitos o modos de hacer de una o varias prácticas artísticas. En este proceso el docente orienta al

---

<sup>6</sup> Colombia. Ministerio de educación nacional. Orientaciones pedagógicas para la educación artística básica y media. Bogotá, 2010. p. 44

<sup>7</sup> Ibid. p. 49

estudiante para “aprender a aprender”. La apropiación debe relacionar también, la disposición o motivación del estudiante con el medio expresivo en el cual se desarrolla su actividad creativa, generando entornos de aprendizaje donde él pueda desenvolverse de manera autónoma.

De esta forma, en la Educación Artística el docente debe lograr que el estudiante maneje con suficiente destreza instrumentos, materiales y lenguajes que le permitan expresarse, comprender e interpretar, procurándole un ámbito de aprendizaje dotado con obras de calidad de diversa índole y procedencia.

Para ello, es preciso que la didáctica se apoye en actividades de imitación, indagación y de ejercitación.

*La indagación:* como actividad de apropiación, permite al estudiante adquirir conocimientos y descubrir técnicas, lenguajes y posibilidades expresivas que nutren su creatividad, a través de la observación de la naturaleza, del entorno y de diferentes fuentes informativas.

*La imitación:* es una antigua práctica pedagógica que surge del análisis y de la observación detallada de un objeto o de la manera de hacer que ejemplifica un maestro. Desde la tradición de las “bellas artes”, esta actividad implica la reproducción de modelos e imágenes (usualmente obras de maestros representativos); no obstante, más allá de la mera reproducción de imágenes o modelos, consiste en la enculturación o adquisición de prácticas y habilidades en la enseñanza de la música, del teatro, de la danza y las artes visuales. El estudiante imita las acciones del maestro y reconstruye internamente los *procesos mentales* que dirigen dicha acción, aplicando métodos de conocimiento inductivos. Esto obliga al docente a reconocer su rol como “ejemplo”, además de poner al estudiante en contacto con obras y artistas representativos.

*La ejercitación:* comprende aquellas actividades prácticas cuya repetición sistemática le permite al estudiante desarrollar las destrezas físicas o mentales necesarias para el dominio de una técnica, de un saber hacer. El desarrollo de habilidades y destrezas artísticas depende de su ejercitación.

*Creación:* es el proceso mediante el cual se realiza una obra artística. Se incluye entre ellas los diferentes objetos o eventos visuales, sonoros, escénicos o literarios, la interpretación musical y teatral. Desde el punto de vista pedagógico, toda producción en el aula debe ser tratada por el docente como obra de arte y comprendida por el estudiante como tal.

La realización de proyectos de creación en el aula potencia en el estudiante el desarrollo de habilidades técnicas, de conceptos, actitudes, recursos expresivos, etc. A diferencia de la práctica artística profesional, en la Educación Artística el propósito pedagógico no es sólo el producto artístico en sí mismo, sino también el

proceso que lo ha generado, pues éste permite al docente y a los estudiantes identificar el nivel de desarrollo de cada una de las competencias específicas.

La creatividad en las artes visuales. Se puede considerar la creatividad como cualquier aportación valiosa y novedosa. Concebimos la creatividad como una característica de la persona, como un proceso y una capacidad para la resolución de problemas. El primer paso para la solución de un problema es la comprensión del mismo y esto en sí ya es un acto creativo. Sin embargo su solución puede ser producto de determinadas habilidades técnicas. El proceso de resolver problemas suele encontrar dificultades, algunas de ellas pueden ser:

- La tendencia a emitir respuestas estereotipadas.
- Convenciones o prejuicios sociales o culturales.
- Problemas emocionales.
- La falta de información o desconocimiento de un tema.

No haber solucionado en otras situaciones problemas similares. Dentro de estas investigaciones sobre la creatividad, destacan los del Instituto para la Evaluación en investigación de la Personalidad en la Universidad de California, que se caracterizan por su sesgo psicoanalítico, cuyos descubrimientos más notables indican que las personas con un grado elevado de creatividad suelen demostrar un gran interés por problemas estéticos y teóricos. Guilford<sup>8</sup> descubrió que la presencia del talento creador no se circunscribe a unos pocos seres privilegiados, sino que probablemente, en grados diversos, a través de la población. Las aptitudes que guardan una relación con el pensamiento creativo se establecen en dos categorías:

-Aptitudes de producción divergente, que se caracterizan como tipos de flexibilidad, fluidez y aptitudes para la elaboración.

-Aptitudes de transformación, que permiten revisar lo que se conoce para producir pautas y formas nuevas. Su seña de identidad sería la flexibilidad. Torrance es autor de un test para medir la creatividad. Se evalúan cuatro descriptores de la creatividad: originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración. Torrance defiende la importancia del pensamiento creativo para el individuo y la sociedad, y apuesta por crear métodos de instrucción y materiales para facilitar el desarrollo y la actuación creativa en las escuelas. También apuesta por ayudar al profesorado a llevar a cabo una enseñanza creativa y a promover el aprendizaje creativo en los niños. Gardner defiende que el estudio sobre creatividad debe ir unido al estudio de la inteligencia. En su manual *Inteligencias creativas* ejemplifica su teoría sobre las múltiples inteligencias comentando las circunstancias que se han dado para la aparición a lo

---

<sup>8</sup> REVISTA KÁLATHOS. Disponible en:  
[http://kalathos.metro.inter.edu/Num\\_4/Articulo%20Creatividad%20para%20Kalatos.pdf](http://kalathos.metro.inter.edu/Num_4/Articulo%20Creatividad%20para%20Kalatos.pdf)

largo de la historia de determinadas personas con cualidades creativas excepcionales.

Componentes y fases del pensamiento creativo. La originalidad se ha considerado como el rasgo más característico de la creatividad. Nos referimos a lo único o lo irreplicable. A una obra de arte se le ha exigido para considerarla como genuinamente creativa que aporte algo nuevo u original, diferente a todo lo que existía en ese momento. La flexibilidad es todo lo contrario a la rigidez, del estereotipo, de lo inmóvil. La flexibilidad supone una capacidad para dar diferentes respuestas a un problema planteado. La productividad o fluidez consiste en la capacidad para producir muchas obras o dar respuesta a problemas de la manera más rápida posible. La elaboración es un indicador característico de las producciones gráficas y artísticas, está relacionada con la capacidad para producir obras o resolver problemas de una forma minuciosa, con detalle. Estos cuatro indicadores son considerados como los más relevantes de la creatividad. Existen otros indicadores que los investigadores han utilizado ampliamente:

- El análisis o capacidad para descomponer una realidad en partes.
- La síntesis o capacidad para resumir, esquematizar u organizar.
- La comunicación o capacidad de trasladar un mensaje convincente a los demás.
- La sensibilidad para los problemas. O capacidad para ver en todo su lado perfectible o su vertiente superadora.
- La redefinición o capacidad para encontrar usos, funciones o aplicaciones diferentes a las habituales.
- El nivel de inventiva o capacidad para llevar a cabo invenciones o proyectos.

## 1.2 LA COMUNICACIÓN

Al comunicarnos pretendemos establecer una comunidad con el otro nos proponemos compartir una información, una idea, una actitud, establecer contacto, expresar pensamientos y sentimientos.

La persona que inicia la comunicación es el EMISOR quien transmite pensamientos, opiniones, sentimientos, dudas. RECEPTOR se le denomina a quien escucha, acoge, recibe lo emitido. Al contenido comunicado entre ambos se le llama MENSAJE. La forma empleada para emitir dicho mensaje se refiere al CANAL que puede ser mediante palabras, por gestos, movimientos, cara a cara, por escrito. Los elementos que integran el proceso comunicativo representan un sistema complejo, dinámico e interdependiente, por lo que las variaciones en uno de ellos afectan a los demás y a la propia comunicación.

*La naturaleza de la comunicación.* La comunicación es el fundamento de toda la vida social. Si se suprime en un grupo social todo intercambio de signos orales o

escritos, el grupo deja de existir. En efecto, desde el momento de su nacimiento hasta el de su muerte, el individuo establecerá intercambios. Se trata de una actividad compartida que, necesariamente, pone en contacto psicológico a dos o más personas. La comunicación permite satisfacer ante todo un deseo primario: el de informar, ya que se dirige a la razón a la inteligencia humana. Responde a continuación a una segunda necesidad: la de persuadir, dirigiéndose entonces a la efectividad, es decir, a los sentimientos y emociones. El hombre está siempre dispuesto a comunicar de forma verbal o explícita, o de forma no verbal o implícita. Por consiguiente, la comunicación consiste en cualquier comportamiento que tenga como objetivo suscitar una respuesta o comportamiento específico por parte de una persona o de un grupo determinado. La comunicación es un proceso de transición de un mensaje, que se realizará gracias a un código que puede estar formado por gestos, palabras, expresiones, etc.

*Funciones de la comunicación.* La comunicación cumple diferentes funciones aunque en un momento, determinado a nosotros nos interese más una que otra o predomine efectivamente algún sobre las demás no podemos olvidar que la comunicación entra de lleno en las relaciones humanas y que éstas son difíciles de reducir a dimensiones estandarizadas. Sin embargo, podemos hablar de cuatro funciones que la comunicación produce en mayor o menor medida en cada situación concreta.

*-Función informativa.* La comunicación nos sirve para transmitir ideas: la forma en la que se deben realizar las agrupaciones, los límites de la provincia de Soria o las potencias del alma según Aristóteles son ejemplos de este tipo. Lo importante en todo caso es lo que se está transmitiendo, se resalta el contenido objetivo de la comunicación.

*-Función afectiva.* La comunicación también permite la transmisión de sentimientos. En este caso lo que se transmite no se puede separar de quien lo transmite pues refleja en cierto modo la forma en que ese contenido es vivido en ese momento por el emisor. El sujeto, tanto el emisor como el receptor, adquiere aquí la mayor importancia. Aunque en educación se tratan de ocultar los sentimientos, esto no siempre es posible ni tan siquiera deseable pues muchas veces es necesario entusiasmo, alegría o pesar para que el mensaje tenga más impacto.

*-Función empática.* La comunicación necesita la conexión entre los que están implicados en ella. Se deben dar unas características para comenzar la comunicación y para que ésta se mantenga. La importancia descansa aquí en la forma que adopte la comunicación. La monotonía o la ininteligibilidad cuando se da una comunicación de forma verbal son dos causas para dificultar ésta. Para que una comunicación se dé, primero tiene que nacer y luego tiene que mantenerse viva. Es decir, debe de haber un momento en que haya una atención de un receptor a un mensaje del emisor y debe procurarse que la atención no decaiga. También, y

puesto que la comunicación involucra a más de uno, hay que saber cuándo parar la comunicación y permitir la participación del otro.

*-Función educativa.* Por último, podemos decir que la comunicación favorece o puede favorecer el acto de comunicarse. Entendemos aquí a la comunicación en general como un contenido y objetivo de aprendizaje que deberíamos potenciar en la práctica más de lo que se da. Estar abiertos al otro, escucharle y ser escuchado, desarrollar los diferentes canales de comunicación o hacer conscientes muchas de nuestras expresiones inconscientes podrían ser destrezas deseables para que fueran desarrolladas por nuestros alumnos.

La comunicación como competencia en la educación artística. ¿Por qué se ha denominado *comunicación* y no simplemente producción? Esta competencia específica enfatiza que el estudiante, como productor de ejercicios u obras artísticas, no sólo realiza dichas producciones para sí mismo, sino que mediante ellas, construye un sentido que tendrá efecto en otro. Es decir, se subraya que la producción artística implica la presencia de un espectador, un otro que es “lector”. Este espectador, al estar en contacto con la obra, también construye sentido desde sus propias capacidades de lectura y, por lo tanto, la convierte en hecho “social” al ponerse en relación con ella.

Se señala esto para hacer el siguiente énfasis en el ámbito pedagógico de las artes: los productos de la práctica artística son importantes en la enseñanza-aprendizaje en tanto que establecen una relación con un público o espectador. Lo que destaca esta competencia, más que la producción de arte como fin en sí mismo, tal como se menciona en las orientaciones pedagógicas para la educación artística del ministerio de educación nacional<sup>9</sup>: “Es la adquisición de conocimientos, valoraciones y el desarrollo de habilidades que le permiten a un estudiante imaginar, proyectar y concretar producciones artísticas, y generar las condiciones de circulación para que dichos productos puedan ser presentados en una comunidad de validación”.

Así, la competencia comunicativa de la Educación Artística busca que los sujetos que la ejercen accedan y se vinculen con los contextos artísticos y culturales, de manera que puedan relacionarse en y mediante éstos a través de la producción artística y la transformación simbólica.

### **1.3 COMPETENCIAS COGNITIVAS**

La competencia es “un conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, comprensiones y disposiciones cognitivas, socio afectivas y psicomotoras apropiadamente relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible, eficaz y

---

<sup>9</sup> Op. Cit. p. 59

con sentido de una actividad en contextos relativamente nuevos y retadores” Ministerio de educación nacional<sup>10</sup>.

En educación Niño Rojas<sup>11</sup> habla de tres niveles de competencias: nivel interpretativo, argumentativo y propositivo. También se las denomina competencias básicas cognitivas. La competencia cognitiva es la capacidad de ampliar conocimientos; adquirir responsabilidades y actuar en consecuencia:

Los niños se relacionan al manipular, actuar y experimentar con diferentes materiales, herramientas y procesos. De ese modo, aprenden a aplicar sus conocimientos adquiridos en diferentes procesos. Los niños amplían sus conocimientos de los procesos naturales y culturales, del lenguaje, técnica, creación etc. Adquieren acceso a los bienes educativos y culturales.<sup>12</sup>

Los contenidos de aprendizaje están relacionados con la realidad de la vida de los niños y tienen importancia en su presente y el futuro cercano. Se estimula a la actitud curiosa, cuestionar, deseosa de aprender. Aprenden a resolver preguntas propias y ajenas y a encontrar respuestas y soluciones. Reciben asistencia en caso de dificultades de aprendizaje. Gracias a éxitos en el aprendizaje, llegan a una actitud positiva en materia de adelantos y exigencias. Correspondiendo a sus posibilidades individuales y ofreciéndoles nuevas técnicas de aprendizaje y estrategias para solucionar problemas, los niños experimentan posibilidades de aprender a estudiar. Encuentran oportunidades para practicar y perfeccionar lo aprendido y para solucionar problemas.

#### **1.4.1 COMPETENCIA INTERPRETATIVA**

Esta competencia incluye la habilidad que se tiene para identificar y comprender las ideas fundamentales en una comunicación, un mensaje, una gráfica, un dibujo, para comprender las relaciones existentes entre estas ideas.

Se basa en capacidades para la comprensión de la información con base en los sistemas simbólicos para la formulación de teorías o la reconstrucción de conocimiento. En el proceso de comunicación, se ejercita principalmente en la escucha, la lectura y el desciframiento de otros tipos de textos, para la cual es necesario el conocimiento de lenguajes verbales y no verbales. En la competencia

---

<sup>10</sup> Op. Cit. p. 49

<sup>11</sup> NIÑO ROJAS, Víctor Miguel. Competencias en la comunicación. Hacia las prácticas del discurso, Bogotá. ECOE. 2003. p. 29

<sup>12</sup> BOGOYA, Daniel. Proyecto evaluación de competencias básicas. Santa Fe de Bogotá: La Alcaldía, Universidad Nacional de Colombia, 2000. p. 32

interpretativa de desarrollan las siguientes habilidades: Analizar, comparar, determinar lo esencial, abstraer, sintetizar, conceptualizar, caracterizar, identificar, describir relacionar e interpretar.

#### **1.4.2 COMPETENCIA ARGUMENTATIVA**

Esta competencia incluye la habilidad del razonamiento en cuanto a la explicación de cómo las diferentes partes de un proceso, se ordenen y se relacionan entre sí, para lograr cierto efecto o conclusión. Al argumentar se explica el porqué de las cosas, se justifican las ideas, se dan razones, se establecen los propios criterios, se interactúa con el saber.

Su propósito es dar razón de la tesis o afirmaciones que el ser humano, hace con base en los datos que la información le proporciona. Este dar razón se basa en la formulación y articulación de argumentos, en planteamientos, nuevas teorías, establecimientos de causas, efectos y relaciones, la formulación de conclusiones y la formación del pensamiento lógico y científico, en general. En la comunicación ésta competencia se ejercita en la producción de discursos, especialmente expositivos, argumentativos y directivos. En la competencia argumentativa se desarrollan las siguientes habilidades: ejemplificar, explicar y argumentar.

#### **1.4.3 COMPETENCIA PROPOSITIVA**

Esta competencia supone una transmisión creativa de los elementos para formar un sentido nuevo; es decir se ordenan ideas bajo un nuevo patrón o se crean nuevas configuraciones de ideas. Esta competencia representa la cúspide de la pirámide del desarrollo del pensamiento; puesto que requiere de una síntesis, de un cambio o transformación de las ideas.

Busca formular hipótesis explicativas resolver problemas concretos, mostrar alternativas en el campo del conocimiento y de la acción, señalar formas de resolver conflictos o de hacer aplicaciones, informar sobre resultados, etc. Se ejercita en la producción de discurso oral y texto escrito en la medida en que los comunicadores dan a conocer por medio del lenguaje sus puntos de vista y su pensamiento. En la competencia propositiva se desarrollan las siguientes habilidades: clasificar, ordenar, generalizar, demostrar, valorar y proponer.

## 1.4 LA IMPORTANCIA DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES

Las relaciones interpersonales juegan un papel fundamental en el desarrollo integral de la persona. A través de ellas, el individuo obtiene importantes refuerzos sociales del entorno más inmediato que favorecen su adaptación al mismo. Las relaciones interpersonales se tratan de un conjunto de comportamientos aprendidos que se ponen en juego en la interacción con otras personas.

De acuerdo con Prieto<sup>13</sup>, centrándose en el contexto educativo, las destrezas sociales incluyen conductas relacionadas con los siguientes aspectos, todos ellos fundamentales para el desarrollo interpersonal del individuo:

- Las conductas interpersonales (aceptación de la autoridad, destrezas conversacionales, conductas cooperativas, etc.)
- Las conductas relacionadas con el propio individuo (expresión de sentimientos, actitudes positivas hacia uno mismo, conducta ética, etc.)
- Conductas relacionadas con la tarea (trabajo independiente, seguir instrucciones, completar tareas, etc.)
- La aceptación de los compañeros.

Existe una clasificación, ya clásica pero aún vigente, de las posibles habilidades sociales, elaborada por Goldstein<sup>14</sup>, que se recogen en el Programa de Aprendizaje Estructurado de habilidades sociales para adolescentes, y que resulta sumamente útil para revisar qué habilidades son manejadas adecuadamente por un joven o adulto y cuáles de ellas requerirán de un entrenamiento específico. Se tratan de las siguientes habilidades:

Iniciación de habilidades sociales: Atender, comenzar una conversación, mantener una conversación, preguntar una cuestión, dar las gracias, presentarse a sí mismo, presentar a otras personas, saludar.

-Habilidades sociales avanzadas: pedir ayuda, estar en compañía, dar y seguir instrucciones, discutir, convencer a los demás.

-Habilidades para manejar sentimientos: Conocer los sentimientos propios, expresar los sentimientos propios, comprender los sentimientos de los demás,

---

<sup>13</sup> LA IMPORTANCIA DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES. Disponible en:  
[http://www.down21.org/act\\_social/relaciones/i\\_import\\_relacion/import\\_relacion.htm](http://www.down21.org/act_social/relaciones/i_import_relacion/import_relacion.htm)

<sup>14</sup> Ibid.

afrontar la cólera de alguien, expresar afecto, manejar el miedo, recompensarse por lo realizado.

-Habilidades alternativas a la agresión: Pedir permiso ayudar a los otros negociar, utilizar el control personal, defender los derechos propios, responder a la amenaza, evitar pelearse con los demás Impedir el ataque físico.

-Habilidades para el manejo de estrés: Exponer una queja, responder, ante una queja tras el juego, manejo de situaciones embarazosas, ayudar a un amigo, responder a la persuasión, responder al fracaso, manejo de mensajes, contradictorios, manejo de una acusación, prepararse para una conversación difícil, Manejar la presión de grupo.

-Habilidades de planificación: Decidir sobre hacer algo, decir qué causó un problema, establecer una meta, decidir sobre las habilidades propias, recoger información, ordenar los problemas en función de su importancia, tomar una decisión, concentrarse en la tarea.

## **1.6 LA CONDICIÓN DEL ESTUDIANTE SORDO**

El alumnado sordo tiene una desventaja en relación a sus compañeros que oyen: No está en igualdad de condiciones para recibir las informaciones orales, y a menudo también escritas, que se dan en el aula. Esta desventaja no sólo está relacionada con el grado de pérdida auditiva y el momento de aparición de la sordera. También influye el conjunto de sus características personales, familiares, etc. Sin dejar de tener presente que entre uno y otro alumno sordo habrá marcadas diferencias en cuanto a sus capacidades respectivas para captar la información oral y escrita, hace falta prever que este alumnado, principalmente aquel que presenta una pérdida auditiva severa o profunda requiere:

-Que el profesor trate de una manera adecuada la información oral que proporciona, tanto lo referente al contenido como a la forma de expresarla.

-Una ubicación determinada en el aula, así como del maestro, para optimizar la llegada de la información.

-El uso de recursos ilustradores o amplificadores de la información, generalmente visuales.

-Más esfuerzo que sus compañeros oyentes para expresarse, para aprender nuevo léxico, giros, frases hechas y gramática en general.

Aquel alumnado sordo que presenta necesidades educativas especiales suficientemente significativas requiere, además de los recursos usuales que todos los centros disponen, de ayudas específicas que proporciona el ministerio de Educación, tales como apoyo logopédico. También aquel alumnado que haya escogido la modalidad bilingüe es decir, la lengua materna que es el español y la lengua de señas, así como los estudiantes de etapas postobligatorias que lo hayan solicitado, podrán disfrutar de interpretación en el aula, que puede incluir toda o buena parte de la jornada lectiva o sólo algunas horas semanales, según las circunstancias.

Estos recursos en caso alguno sustituyen el papel del maestro en relación al alumnado sordo que tenga asignado, del cual continúa siendo responsable de la elaboración de su currículum, de trabajar los contenidos correspondientes y de su tutoría. Por ello es importante que el profesorado de aula ordinaria conozca aquellas estrategias y situaciones que pueden facilitar que el alumnado sordo reciba de modo eficiente la información que proporciona al conjunto del grupo-clase.

Sigue a continuación un conjunto de sugerencias y consideraciones, que se ofrecen como orientación general. Pueden ser de utilidad tanto para la modalidad oral como para la bilingüe, puesto que muchas situaciones reales dentro del aula no son exclusivas de uno u otro abordaje educativo, y se sitúan en un punto continuo que va de la palabra al signo. Por ejemplo, un alumno sordo con intérprete en el aula, además de observar a éste debe tener la facilidad y el interés de mirar al maestro cuando habla, y éste, como tutor, de dirigirse a ella. Así pues, en esta serie de indicaciones se supone que el alumnado sordo se encuentra en el aula ordinaria con otros compañeros oyentes, o con compañeros sordos y oyentes, y que todos los recursos posibles a utilizar, tanto visuales, orales, escritos y gestuales suman en relación al objetivo de aspirar a que consiga la máxima información posible.

*El estudiante sordo y la educación.* Al analizar el rendimiento académico del alumnado sordo, el panorama actual nos dice que existe una gran heterogeneidad de estos niveles de rendimiento; aunque, en general, los niveles académicos están por debajo del promedio de sus compañeros y compañeras oyentes. Así mismo, también hay mucha desigualdad en sus niveles lingüísticos, incluyendo también la competencia en lectura y escritura. La explicación de estos datos puede ser muy diversa pero es importante tener siempre presente que la sordera no implica un déficit en la capacidad intelectual. Una respuesta educativa en edades tempranas y de calidad adecuada a sus necesidades, sumado a unos entornos escolares y sociales accesibles para este alumnado produce un considerable aumento en los logros educativos y académicos.

Como ya hemos indicado, los alumnos y alumnas tienen sus propias características y necesidades educativas que es preciso atender, no obstante, el alumnado sordo además de contar con estas diferencias individuales (estilos de aprendizaje, disposición hacia el aprendizaje, hábitos de estudio, implicación de la familia, etc.) puede presentar algunas otras necesidades educativas específicas que no se debe

olvidar: a nivel personal, a nivel social y emocional, a nivel cognitivo, y a nivel lingüístico, y que es importante tener en cuenta para organizar las agrupaciones, los apoyos, la programación de las clases, etc.

Como ocurre con muchos otros colectivos, sobre las personas sordas y el alumnado sordo en concreto, circulan o se forman muchos conceptos e ideas erróneas. Puede pasar que cualquier comportamiento o particularidad de una alumna o un alumno sordo se asocie o se vincule estrictamente a su sordera, e inconscientemente, esto nos lleve a generalizar ese comportamiento a la totalidad de este alumnado.

Pensamientos como que por llevar un audífono o un implante coclear va a oír perfectamente y no va a necesitar ningún tipo de adaptación educativa, o reacciones como la de desistir ante alguna dificultad en la comunicación entre alumno y profesor son bastante habituales y no muy beneficiosas para el proceso de enseñanza y aprendizaje en las aulas donde se encuentra este alumnado.

## **2 ANÁLISIS SEMIÓTICO DE LOS SÍMBOLOS GRÁFICOS PARA DEDUCIR ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DESDE EL APRENDIZAJE COLABORATIVO.**

Por medio de la semiótica se busca establecer formas de producción de sentido, que provocan en los signos unas significaciones, es decir, interpretaciones. El signo expresa y comunica ideas, Celébrese <sup>15</sup>comenta: La semiótica considera todos los fenómenos culturales como fenómenos de comunicación. Y no sólo eso, los considera también como procesos de significación.

Desde la semiótica se interpreta los significados que le damos a los objetos y fenómenos de un contexto o medio cultural. Es por esto que a través de los talleres de simbología, los estudiantes hacen representaciones de su percepción de la vida cotidiana, esas representaciones que pueden ser por medio de símbolos, pictogramas o historietas etc., ayudan al estudiante del aula integrada a que construya significados y los pueda relacionar con los demás para nutrir su personalidad frente a su entorno sociocultural, de esta manera el estudiante desarrolla habilidades que le permiten recrear formas de comunicación, de acuerdo con lo que afirma Dondis:

Leer imágenes es una destreza sintáctico semántica y una actividad cognoscitiva cuyo objetivo desde una perspectiva educativa es capacitar a los alumnos y alumnas para establecer relaciones entre un contenido y su expresión y presupone una competencia textual del lector entendida como dominio de las reglas de uso que rigen los mensajes visuales en cuanto sistemas de representación inscritos en contextos culturales muy precisos. Supone en última instancia pasar del ver indiscriminado al leer selectivo y cognoscitivo.<sup>16</sup>

De lo anterior se puede decir, que para llevar a cabo procesos de comunicación en educación desde la creación de imágenes o representaciones gráficas, es necesario considerar al proceso semiótico (Semiosis) como guía en la búsqueda de estrategias didácticas para llevar paso a paso el desarrollo de competencias básicas cognitivas .

---

<sup>15</sup> EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN. Disponible en: [http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/libros/literatura/lect\\_teoría\\_lit\\_i/arte\\_y\\_comunicacion.htm](http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/libros/literatura/lect_teoría_lit_i/arte_y_comunicacion.htm)

<sup>16</sup> DONDIS, Donis A. La sintaxis de la imagen; introducción al alfabeto visual. *Diseño*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 1985. p. 34

Se trataría por tanto, de entender los símbolos gráficos como un complejo proceso de producción de sentido y como una estrategia discursiva, supone pues trabajar en el aula el uso de las mediaciones visuales en un determinado contexto cultural, que en este caso es el aula integrada. Se hace necesario recurrir a este medio de comunicación visual ya que sirve como puente para traspasar los límites de la comunicación que existen entre las diferencias del lenguaje de los estudiantes sordos y oyentes y más aún en esta época en la que las imágenes y símbolos actúan como lenguaje universal, tal como lo afirma Aicher:

En nuestro tiempo junto al lenguaje hablado y escrito los símbolos gráficos se han convertido en medios de entendimiento indispensables. La aceleración de este desarrollo desde los principios de nuestro siglo indica en determinadas situaciones comunicativas, el idioma y su transmisión escrita se sustituye progresivamente por símbolos. Esta situación se produce en todos aquellos sectores donde se pretende la superación de las barreras lingüísticas.<sup>17</sup>

Como se mencionó anteriormente el proceso del funcionamiento de los signos para transmitir un significado, se denomina Semiosis y dentro de este proceso, De la Torre y Rizo (1992) menciona tres dimensiones que constituyen el análisis semiótico: la Semántica, la Sintáctica y la Pragmática.

La Semántica. Es el estudio de la relación entre los gráficos y el significado que guarda de acuerdo con la función que realiza. La semántica se aplica a todos los signos y símbolos que son portadores de un mensaje, de esta manera se establece la relación grafico significado, la semántica tiene como meta el análisis de los conceptos involucrados en el significado ¿Qué?, ¿con qué? Y ¿para qué?

La semántica integra tres partes importantes para su estudio: el significante, el significado y la función.



**Figura 1** semántica visual. Disponible en:<http://a-dondeir.blogspot.com/2010/04/calentamiento-global-recomendaciones.html>

<sup>17</sup> AICHER, Otl. Sistemas de signos en la comunicación visual. Editorial Gustavo Gili. Barcelona.1997. p. 5

El significante puede ser cualquier gráfico y se considera como el elemento portador de un concepto. El significado es el mensaje o información que tiene un gráfico. La función es el objetivo para el cual fue creado el gráfico. Estos tres elementos siempre trabajan en forma integral.

Teniendo en cuenta lo anterior se puede decir que para trabajar la dimensión semántica en el desarrollo de talleres, se plantea temas claros y precisos para que los estudiantes logren hacer representaciones gráficas cuyo significado este en total relación con dichos temas, al poner en práctica la semántica los estudiantes logran desarrollar habilidades para analizar y sintetizar una idea en un mensaje visual, logrando transmitir una información exitosa.

Así, el creador de un símbolo toma como premisa un significado al que se le debe dar forma gráfica es decir el significado semántico. Luego este símbolo ya realizado es contemplado para extraer un significado, el significado pragmático, es decir la interpretación que le da una persona que observa el símbolo.

En los símbolos gráficos se tiene en cuenta dos clases de valores semánticos: El valor denotativo, es lo que literalmente nos muestra una imagen, lo que percibimos inmediatamente y el valor connotativo, es lo que no se observa directamente y puede no ser igual para todos los receptores y puede ser algo subjetivo, sobre todo cuando pertenecen a culturas o grupos sociales diferentes.

Para continuar con el análisis de la Semiosis ahora hablamos de la dimensión Sintáctica: Aquí se habla del estudio de la relación de los significantes entre si y la relación que guardan con su propia estructura. Para una mejor comprensión y aprovechamiento de la sintáctica de los símbolos gráficos se ha hecho una división en dos áreas tal como lo dice Torre y Rizo:

*La estructura armónica:* es el estudio de la estética y las leyes de percepción donde su objetivo principal es la estructuración armónica de las formas. Aquí se estudian las disciplinas del diseño que rigen la armonía visual de los significantes gráficos para facilitar una adecuada percepción de la forma y para obtener un aspecto estético que impacte sensiblemente las miradas y la mente de las personas.

*Sistemas visuales de comunicación:* el estudio de todos los aspectos que intervienen para relacionar unos significantes con otros en forma adecuada y lógica con el propósito de mejorar la acción significativa que hay en cada uno de ellos para obtener un mensaje más completo.<sup>18</sup>

De igual modo se puede hablar de las leyes de la Gestalt y los Elementos de representación, estos temas se los retoma nuevamente (en el caso del grado noveno ya que anteriormente se habían estudiado estos temas) para el desarrollo de nuevas actividades, para que el estudiante valore de forma creativa su entorno,

---

<sup>18</sup> TORRE Y RIZO, Guillermo. El lenguaje de los símbolos gráficos, introducción a la comunicación visual. Noriega. México. 1992. p. 89

utilizando todos los elementos posibles para crear símbolos. De acuerdo a esto Susan Langer indica que:

Una forma gráfica, equivale a una estructura o a una articulación de un todo, que resulta de la relación entre factores mutuamente dependientes, no es solamente la unión de las partes de una forma sino también el modo como estos elementos se unen. Tales elementos deben estar dispuestos en forma determinada para lograr también un todo armónico que exprese un mensaje único.<sup>19</sup>

De esta manera, se hace posible el desarrollo de habilidades en argumentación, ya que el estudiante crea y comprende al símbolo gráfico como un proceso en el que las diferentes partes se ordenan y relacionan entre sí para lograr transmitir un mensaje o información.

**Figura 2.** Elementos Sintácticos. Obra de Arcimboldo. Disponible en:  
<http://www.smithsonianmag.com/arts-culture/Arcimboldos-Feast-for-the-Eyes.html>



Para continuar, también se habla de los valores sintácticos de la expresión visual, conocidos también como reglas de composición, aquí se tiene en cuenta básicamente, los valores mínimos de expresión como lo son: el punto, la línea y el plano, así como también las características de la forma: contorno, tamaño, color, y textura.

Estos valores sintácticos también se los retoma ahora, ya que se hacen indispensables para que los estudiantes los sigan poniendo en práctica en las siguientes actividades logrando así componer unas imágenes cuyo significado se vea estructurado por determinados elementos.

Dentro de la dimensión sintáctica se habla sobre los principios fundamentales en la expresión artística y juegan un papel muy importante en el proceso de comunicación visual, Fechner menciona estos seis principios:

---

<sup>19</sup> LANGER, Susan. los problemas del arte. Infinito. Buenos Aires. 1966. p. 24

Principio del umbral estético: Las imágenes deben ser poseedoras de una fuerza visual que consta del uso adecuado de los valores sintácticos.

Principio de la ayuda o del esfuerzo: los significantes gráficos que tienen visualmente un valor estético relativo, con ayuda de otro valor de la expresión resultan más atractivos.

Principio de la armonía: Los valores de la expresión visual deben utilizarse de forma variada y sin repeticiones de ninguna especie, para provocar un aspecto armónico agradable.

Principio de la verdad: las manifestaciones graficas deben estar de acuerdo con lo ya conocido dentro del medio que nos rodea.

Principio de claridad: hay que evitar las discordancias formales o cromáticas que impliquen confusiones en la apreciación visual de los significantes gráficos

Principio de asociación: Asociar las imágenes visualizadas con los recuerdos que estas provoquen es vital para lograr una buena comunicación y obtener el significado correcto de un significante<sup>20</sup>

Al hablar de sintáctica, también se habla de composición dinámica. La dinámica visual se expresa sintácticamente en un equilibrio asimétrico, en cambio la simetría está basada en un equilibrio estático sobre un eje central, por lo tanto la composición asimétrica es dinámica y la composición simétrica es estática, la sintáctica refiere la relación de un elemento gráfico con otro en la formación de una estructura visual, pero esa relación estructural puede ser compositivamente estática o dinámica todo dependerá de la expresión visual que se pretenda, la relación estática de un elemento gráfico con otro no es deseable, puesto que provocará una monotonía visual. En cambio una relación de tipo dinámica es deseable siempre que sea posible, pues evita que la composición grafica se vea rígida por falta de movimiento.



**Figura 3. Simetría.**  
Disponble en:  
<http://xgfkfmm.wordpress.com/p1/>

---

<sup>20</sup> MEUMAN, Ernst. Introducción a la estética actual. ESPASA, Buenos Aires 1999. p. 22

Como última dimensión esta la Pragmática, aquí se estudia la relación entre los significantes y los intérpretes y por consiguiente tiene como valor dominante la expresión del significado.

El estudio de la pragmática se realiza bajo tres aspectos: la pertinencia y potencialidad de las expresiones, la actitud del intérprete y el significado como consecuencia.

La pertinencia y potencialidad de expresión, corresponde a la correcta expresión de un mensaje, esto evita posibles confusiones en su interpretación porque brinda la imagen más adecuada en la expresión del significado. Hay muchas opciones graficas que pueden dar un mismo mensaje, pero hay que seleccionar una que visualmente sea la que mejor exprese el significado, dicha imagen será la más pertinente y es la que será utilizada.



**Figura 4.** Ejemplo de Potencialidad de expresión. Disponible en: <http://queenluciapaola2011.blogspot.com/2011/05/clase-percepcion.html>

Las figuras que tienen una potencialidad alta en su expresión, están creando una ambigüedad comprensiva e interpretativa, al expresarse de múltiples maneras ante un intérprete, de tal manera que este se desconcierta al no saber qué es lo que en realidad significa una imagen. Por tanto es necesidad y norma importante que todos los gráficos que se usen, sean más precisos en su significado por lo cual deben tener una potencialidad baja con el fin de que sean más exactos en la expresión de su contenido.

La actitud del intérprete. Un intérprete es toda persona que obtiene en forma intuitiva una información a través de una figura significativa (en este caso, todos los estudiantes del aula integrada). Por su lado los significantes funcionan en el momento en que los intérpretes obtienen de ellos un mensaje.

El intérprete ve, intuye, interpreta y obtiene una información de cualquier elemento grafico al relacionar la figura denotada con el concepto mental que ya tiene del objeto o situación representada.

El significado como consecuencia. La expresión del significado al final del proceso de la semiosis, representa la etapa donde se comprueba el verdadero contenido de los significantes o símbolos gráficos y el diseñador debe comprobar si verdaderamente el significante diseñado ha cumplido con su cometido.

El intérprete de los significantes es la mente. La interpretación es un proceso mental que elabora conceptos mediante la amalgama de las impresiones visuales que va captando, a través del análisis que hace de las diversas imágenes, de sus propiedades y características. Se ha comprobado mediante acuciosas investigaciones que los conceptos forjados así son iguales en todos los hombres<sup>21</sup>

El significado pragmático es el objetivo principal de todo proceso semiótico, en esta parte es donde se define el éxito del mensaje que se quiere transmitir a través de los diferentes significantes o en el caso de esta investigación, símbolos gráficos. Cuando un símbolo está diseñado en forma adecuada, permite obtener información de él por medio de un intérprete en forma precisa. Para propósitos estéticos y gráficos, los símbolos pueden requerir de otros signos similares para mejorar su efectividad comunicacional.

Después de este panorama de la semiótica de la imagen que se ha analizado, se toma en cuenta cada uno de los aspectos anteriormente mencionados para formular unas estrategias didácticas que le permitan al estudiante poner en práctica cada una de estas dimensiones, con el fin de lograr apropiarse de sus ideas y transmitir las de tal manera, que logren una comunicación visual dinámica, orientada hacia la interacción en el aula.

Para llevar a cabo el proceso anterior, en la enseñanza, lo conjugamos con el aprendizaje Colaborativo, una estrategia didáctica que se adquiere a través del empleo de métodos de trabajo grupal caracterizado por la interacción y el aporte de todos en la construcción del conocimiento, Vygotsky<sup>22</sup> señala que: “El Aprendizaje Colaborativo consiste en aprender con otros y de otros”.

En el aprendizaje Colaborativo el trabajo grupal apunta a compartir la autoridad, a aceptar la responsabilidad y el punto de vista del otro, a construir consenso con los demás. Como método puede ser muy formalmente estructurado, como en el proceso que actualmente conocemos como aprendizaje cooperativo o simple e informal como cuando los estudiantes discuten sus ideas entre ellos buscando alguna respuesta consensual, para después compartirla con sus compañeros. Sobre el tema, Crook<sup>23</sup> expresa que el aprendizaje se genera a partir de la combinación de una serie de principios como: la articulación, el conflicto y la construcción.

---

<sup>21</sup> MORRIS, Charles. Fundamentos de la teoría de los signos. PAIDOS. Barcelona. 1994. p. 30

<sup>22</sup> APRENDIZAJE COLABORATIVO. Disponible en: [http://es.wikibooks.org/wiki/Aprendizaje\\_colaborativo](http://es.wikibooks.org/wiki/Aprendizaje_colaborativo)

<sup>23</sup> Ibid.

El trabajo colaborativo incrementa, el aprendizaje de cada uno debido a que se enriquece la experiencia de aprender, la motivación por el trabajo individual y grupal el compromiso de cada uno con todos, la cercanía y la apertura, las relaciones interpersonales, la satisfacción por el propio trabajo, las habilidades sociales, interacción y comunicación afectivas, la seguridad en sí mismo, la autoestima y la integración grupal.

Estos son algunos de los beneficios que proporciona a los participantes el aprendizaje colaborativo:

- Favorece la capacidad de resolver problemas de forma creativa, a partir de estrategias de negociación y mediación y la búsqueda cooperativa de alternativas.

- Proporciona oportunidades para aprender a "ponerse en el lugar de otros" y genera empatía hacia los compañeros. No sólo se aprenden conceptos, sino también actitudes y valores.

- Proporciona oportunidades de éxito a todos los participantes, por lo que mejora el rendimiento y la autoestima que a su vez, repercute en una mayor seguridad y compromiso con el grupo.

- Permite reducir estereotipos y prejuicios entre distintos grupos socioculturales, ya que los compañeros son percibidos como fuente de aprendizaje y no como competidores para alcanzarlo.

- Mejora la motivación y las actitudes hacia la materia de estudio, hacia la figura del tutor y hacia la función de la institución formativa.

- Favorece estrategias y procesos mentales de alto nivel que suponen un reto tanto intelectual, afectivo como conductual para el participante.

Para que el aprendizaje colaborativo funcione bien, será necesario incorporar explícitamente en cada clase cinco elementos esenciales:

- La noción de interdependencia positiva.

- La conciencia de la responsabilidad individual y grupal,

- La interacción estimuladora entre los miembros,

- La evaluación grupal

- La enseñanza de prácticas interpersonales y grupales imprescindibles.

El aprendizaje colaborativo es intrínsecamente más complejo que el competitivo y el individualista porque requiere que los alumnos aprendan tanto las materias escolares como las prácticas interpersonales y grupales necesarias para funcionar como grupo.

Así, como resultado de éste análisis se han tomado varios puntos clave para el desarrollo de estrategias, en las que también se tiene en cuenta el desarrollo de competencias básicas cognitivas; Competencia interpretativa, argumentativa y propositiva. Para el desarrollo de cada taller se toman en cuenta los siguientes aspectos:

-El tema, es muy importante tanto para el profesor como para el estudiante tener en cuenta cual será el objeto de estudio.

-Los objetivos de aprendizaje, es decir que es lo que va a aprender y a desarrollar el estudiante en la actividad, igualmente se hace una breve descripción de la actividad en la que se analiza:

-Objetivo colaborativo: es lo que se aprende en la experiencia colaborativa, el objetivo final del trabajo colaborativo no es completar una tarea sino lo primordial es que se presente un aprendizaje significativo y una relación entre los miembros del grupo. Igualmente al finalizar la experiencia colaborativa se expresan un conjunto de habilidades y destrezas.

-Criterio de éxito: aquí se analiza las metas alcanzadas por todo el grupo, se tiene en cuenta la interdependencia positiva y los resultados de los esfuerzos de cada uno, que conllevan a la manifestación del éxito.

-Los roles: los estudiantes negocian entre ellos como se organizan para la tarea, los roles que asumirán y como resolverán la tarea en pequeños grupos.

Después de abordar lo anterior, en la descripción de la actividad, se contempla también lo que serán las actividades individuales y grupales, la sesión plenaria, donde los estudiantes o grupos socializan sus trabajos y para finalizar se hace una evaluación donde se tiene en cuenta algunas preguntas sobre los trabajos desarrollados.

### **3 DESARROLLO DE COMPETENCIAS BÁSICAS COGNITIVAS A PARTIR DE LA CREACIÓN DE SÍMBOLOS GRÁFICOS CON LOS ESTUDIANTES SORDOS Y OYENTES.**

Los estudiantes pueden leer comprensivamente no solo el lenguaje escrito sino también un lenguaje visual o gráfico. Para leer críticamente las imágenes es importante seguir una serie de pasos:

- .Se tiene una visión de conjunto
- .Se analizan los objetos que la componen y su relación interna
- .Se interpreta su significado

La lectura e interpretación de las expresiones gráficas, educa a los estudiantes para poder utilizar un lenguaje adecuado para expresar un amplio conjunto de experiencias y situaciones de la vida cotidiana. La comunicación visual es útil como instrumento para ejercitar la observación, comparar, relacionar, juzgar e interpretar. A su vez, se observa cómo un mismo significante puede adquirir distintas interpretaciones según las experiencias e historias personales de cada intérprete, tal como lo afirma Mantilla<sup>24</sup>, “ La imagen actúa sobre nuestro universo mental en el que conservamos una serie de relaciones emocionales entre escenas y sentimientos, entre emociones e imágenes, Así, éstas se cargan de connotaciones que surgen del mundo interior de cada persona, ya que la imagen es polisémica, por la diversidad de sugerencias posibles que encierra”.

En consecuencia se puede decir que las imágenes son representaciones que se hacen desde los puntos de vista personales, son símbolos, un vehículo del pensamiento y la cultura y una valiosa herramienta para transmitir información.

En el desarrollo de procesos de comunicación, a través de los símbolos gráficos, se dio la oportunidad a los estudiantes del aula integrada, de crear otras imágenes, de criticar sobre las mismas y de argumentar para una mayor profundización en el campo de estudio, habilitándolo para encontrar significados implícitos y explícitos sobre un determinado tema.

Por lo tanto, frente a la semiótica se toma a los símbolos gráficos como base para el desarrollo de las tres competencias básicas cognitivas: Interpretación, Argumentación y Proposición, pero además, tal como se menciona en Las

---

<sup>24</sup> Luis Matilla. Imágenes en acción. Akal. España. 2002. p. 30

orientaciones pedagógicas para la educación artística (Ministerio de educación nacional):

Las competencias asociadas a la Educación Artística son habilidades, conocimientos y actitudes que se relacionan en contextos particulares, y que deben tener unos dominios específicos. En este sentido, el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, comprensiones y disposiciones que son responsabilidad de las artes en la escuela permite identificar tres competencias de cuyo desarrollo se ocupa la Educación Artística: Sensibilidad, Apreciación estética, Comunicación.<sup>25</sup>

Así, en la realización de los diferentes talleres estas tres competencias también se las abordó dentro del desarrollo de las competencias básicas cognitivas. Teniendo en cuenta como referente la explicación específica de cada término contemplado en el análisis semiótico de los símbolos gráficos se inicia el estudio de los niveles de competencia y los desempeños que proponen Nubia Baquero y María Pulido<sup>26</sup> en este aspecto de la comunicación.

### **3.1 RECONOCIMIENTO Y CONSTRUCCIÓN DEL SISTEMA DE SIGNIFICACIÓN BÁSICO**

En este nivel se reconoce a la representación o al Símbolo gráfico como un sistema de significación en situaciones comunicativas, se basa en la intencionalidad (semántica visual) de la información que se quiere transmitir y los aspectos socioculturales.

Para este nivel, Inicialmente las primeras actividades que se realizaron fueron de manera individual, como una introducción al trabajo con representaciones simbólicas, Por ejemplo: en el primer taller: “lo más difícil de mi día”, el objetivo era representar una determinada situación del día a día, donde los estudiantes lograran plasmar de la manera más clara posible este tema, para este trabajo lo único sé que se tomó como referencia fue la narración de uno de los estudiantes sobre lo que vive desde que se levanta hasta que termina su día.

---

<sup>25</sup> Ministerio de educación nacional. Orientaciones pedagógicas para la educación artística básica y media. Bogotá, 2010. p. 19.

<sup>26</sup> BAQUERO, Nubia. PULIDO, María. Desarrollo de competencias en lectura de imágenes. Cooperativa Editorial Magisterio. Bogotá. 2004. p. 25.



**Figura 6.** El desorden. Estudiant: Angela Cuchalá



**Figura 5.** La tarea. Estudiante: Nathalia Cruz

Este tipo de actividades le ayudan al estudiante a aportar visiones y valoraciones inéditas de una realidad conocida puesto que muchos momentos de la vida cotidiana pasan desapercibidos, pero en este caso se utilizó estas ideas para darlas a conocer a través de los diferentes significantes que tiene cada estudiante. Todas las representaciones de los estudiantes fueron socializadas, pero no por la persona que había creado el símbolo, si no por otro compañero, con el fin de hacer una interpretación objetiva (significado pragmático) del símbolo, de esta manera se pudo observar que a los estudiantes les fue fácil identificar el mensaje o significado de una determinada imagen. Para llevar a cabo la socialización se tuvo en cuenta las siguientes preguntas: ¿Qué elementos observas en el dibujo?, ¿Para el autor del símbolo, que es lo más difícil de su día?

Para continuar con el estudio de este nivel, en el desarrollo del segundo taller también se tuvo en cuenta las vivencias o situaciones de la vida cotidiana en la que se ven inmersos los estudiantes, estos aspectos son importantes para poder expresar la percepción que tiene cada individuo del medio que lo rodea logrando así transmitir hacia los demás unas imágenes de sus propias experiencias, de esta manera en las orientaciones pedagógicas para la educación artística (Ministerio de educación nacional) se menciona que:

La función representativa del símbolo no se reduce a remitir lo que no está presente. Por el contrario, el símbolo hace aparecer como presente algo que en el fondo lo está siempre. A este hacer aparecer está estrechamente ligado el acto productivo del Arte que trae, revela o devuelve al espectador una realidad que está oculta detrás de la cotidianidad o de lo obvio.<sup>27</sup>

<sup>27</sup> Ministerio de educación nacional. Orientaciones pedagógicas para la educación artística básica y media. Bogotá, 2010. p. 49

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede decir, que en el desarrollo de este segundo taller, cuyo objetivo era “plasmear una imagen de la primera hora pico del día”, los estudiantes si lograron revelar dicha realidad oculta, o más bien unas situaciones y recuerdos que están reprimidos en la mente de cada individuo, por esto se logró que los estudiantes le mostraran a los demás compañeros su percepción sobre un determinado momento.



**Figura 8.** Los buses Blancos. Estudiante: Davison Galeano



**Figura 7.** El perrito. Estudiante: Luz Stella Delgado

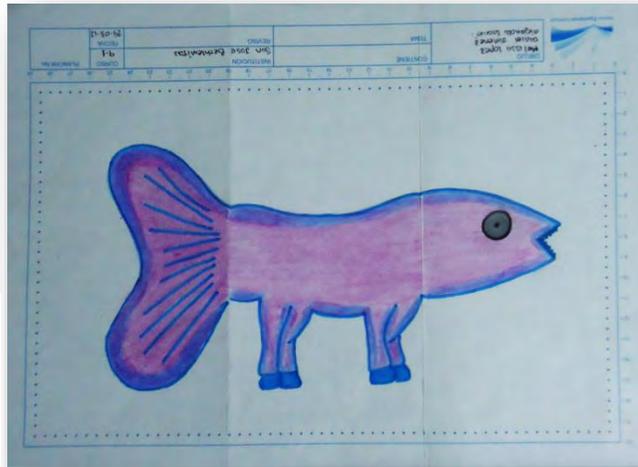
En este taller también se tuvo en cuenta la intencionalidad de la información que se quiso transmitir, es decir, la semántica visual y al igual que en el anterior taller se hizo una socialización de los trabajos en mesa redonda donde los estudiantes intercambiaban sus dibujos para hacer las lecturas o interpretaciones.

En esta primera parte de la investigación se analizan los resultados desde un punto de vista semántico y pragmático porque el estudiante propone una imagen y otro estudiante propone un significado de esta imagen, de manera que el estudiante hace una interpretación no desde su propia experiencia si no desde el sentir y desde la percepción de la persona que hizo la composición, de igual manera se usa la expresividad intencionalmente para provocar diversas reacciones y emociones en otros, acerca de esto, Mantilla<sup>28</sup> dice que: “La sensibilidad está estrechamente relacionada con la expresión, la cual se puede entender como un salir de sí mismo, con el fin de hacer partícipe a otros de vivencias personales y de la interpretación que se hace de las ajenas”.

En el reconocimiento y construcción del sistema de significación básico también se hace necesario encontrar unos significados implícitos que pueden contener determinados símbolos proponiendo textos verbales. En este punto de la investigación se propuso el tercer taller siendo la primera actividad en grupo en la que se utilizó la técnica “cadáver exquisito”, donde los estudiantes debían crear un animal, esta actividad causo mucha expectativa en la clase ya que era la primera vez que los estudiantes utilizaban esta técnica del surrealismo.

<sup>28</sup> Luis Matilla. Imágenes en acción. Akal. España. 2002. p. 38

**Figura 9.** El Pezpica.  
Estudiantes: Melissa  
López, Daniel  
Jimenez y Alejandra  
Soscué



**Figura 10.** Socialización de Significados.

Los resultados obtenidos con los dibujos causaron mucha gracia entre los estudiantes ya que las composiciones logradas fueron muy extrañas. Para finalizar con la actividad todos intercambiaron los trabajos y se socializó los textos que los estudiantes hicieron de cada composición, dando a conocer así un significado implícito teniendo en cuenta un valor connotativo del dibujo.

Cuando el estudiante ha interpretado, ha comprendido y ha argumentado un saber y lo está aplicando de manera que presenta a sus demás compañeros otras alternativas con el fin de complementar, criticar y evaluar, fortaleciendo así su pensamiento.

El aprendizaje colaborativo en este caso, les permitió a los estudiantes del aula integrada el manejo de los símbolos gráficos en situaciones comunicativas que van surgiendo de acuerdo al planteamiento de los temas que son objeto de estudio y de las dinámicas que se dan en los talleres, así, en el cuarto taller se dio la oportunidad

de formar grupos integrados por primera vez, para poder observar dichas situaciones comunicativas.



**Figura 12.** Dinámica de integración. Estudiantes del grado 9-1



**Figura 11.** Trabajo en grupos colaborativos. Estudiantes del grado 7-1

Para esto fue necesario realizar una dinámica de integración donde los grupos de estudiantes quedaron formados al azar, una vez logrado esto cada grupo debía hacer una representación teniendo en cuenta la psicología del color y aspectos de la vida. Ya que este taller se desarrolló con grupos integrados se pudo observar la recursividad de los estudiantes para poder comunicarse y dar a conocer sus ideas y opiniones, al finalizar la clase cada grupo explico el significado de su respectivo trabajo, para esto fue necesario que cada integrante de grupo se pusiera de acuerdo acerca de lo que se iba a decir en la explicación.

Al finalizar este primer nivel se pudo evidenciar la competencia interpretativa en el momento que el estudiante reconoce los significados de los mensajes visuales, igualmente se observó el desarrollo de habilidades en argumentación cuando el estudiante reconoce el significado implícito de lo que expresa una imagen con relación a un tema o campo de ideas identificando las intenciones pragmáticas de quienes participan en la comunicación y finalmente el estudiante logro proponer, criticar y evaluar significados y textos verbales.



**Figura 13.** Socialización de trabajos. Estudiantes del grado 9-1



**Figura 14.** Obra la Muerte y Tu. Estudiantes del grado 9-1

**Figura 15.**  
*Exposición Práctica  
Pedagógica.  
Palatino*



### 3.2 EXPLICACIÓN DEL USO DEL PROCESO DE SIGNIFICACIÓN

En este nivel de competencia se reconoce a los símbolos gráficos en contextos diversos de significación, distinguiéndolos e identificando las intencionalidades y los modos como las personas participantes en la comunicaron realizan sus mensajes.

En este nivel de competencia se tiene en cuenta una destreza sintáctico semántica ya que el hecho de utilizar un símbolo en un contexto determinado, requiere que el estudiante acomode sus ideas de tal manera que su intención comunicativa sea efectiva en la transmisión de una información y así mismo los elementos de representación deben ser los adecuados para lograr un impacto visual.

Siguiendo estos procesos de comunicación y adaptándolos a la situación del aula integrada, podemos transitar por todos los niveles de comprensión semiótica, desarrollando en los estudiantes habilidades tan importantes como la observación, el análisis y la interpretación, de acuerdo a esto Mantilla dice:

La lectura de imágenes supone el análisis de mensajes que, como en la lectura de un texto, puede significar múltiples y particulares interpretaciones por lo que tiene una finalidad fundamentalmente crítica y reflexiva. Existen tanto en libros, revistas como en las medias digitales, imágenes muy poderosas que tanto aportan información y conocimientos, que movilizan sensaciones y el intercambio de ideas, emociones,

creencias y valores, como que también potencian la imaginación lo que las convierte en recursos valiosos en los procesos de enseñanza y aprendizaje.<sup>29</sup>

De acuerdo con lo anterior se puede hablar sobre lo que fue el desarrollo del quinto taller cuyo objetivo era hacer un análisis sobre lo que nos muestran los medios de comunicación, reconociendo unas características y unos temas para realizar una composición simbólica utilizando la técnica del Collage, para iniciar se hizo una reflexión por parte de los estudiantes acerca de todo lo que nos muestran los medios de comunicación, como lo son el internet, la televisión, la radio y la prensa y todos los mensajes y la información que nos transmiten cada día. Para finalizar con la primera parte del taller fue necesario escoger unos temas determinados de todos los que se había hecho anotaciones, para ello fueron escogidos seis temas que fueron:

- La importancia del medio ambiente
- La crisis ambiental
- la violencia en Colombia
- la influencia del Facebook en la vida social
- el estrés en la sociedad
- hechos políticos

Estos temas fueron los más relevantes dentro de los muchos que mencionaron los estudiantes sordos y oyentes, aunque fue necesario que se hiciera una deducción específica para lograr la claridad de los temas seleccionados.

Posteriormente se hizo una dinámica para formar los grupos de trabajo colaborativo, de manera que los estudiantes quedaron integrados. La lluvia de ideas permitió en este caso afianzar la participación dentro del grupo logrando así consolidar el tema correspondiente. Hubo algunas excepciones en cuanto a la dificultad para poder expresar un determinado tema, por ello fue necesario asesorar a los grupos para resolver dudas y preguntas.

Esta actividad le sirvió a los estudiantes para poner en práctica las representaciones simbólicas en unos contextos determinados que en este caso se dieron por la reflexión que se hizo al inicio del taller acerca de la información que nos transmiten la comunicación masiva y además en el momento de la socialización de los trabajos se permitió dar a conocer esa intencionalidad y de la misma manera los demás grupos lograron hacer sus propias interpretaciones, de acuerdo con esto Lazotti<sup>30</sup> menciona: “Los alumnos no se dan cuenta de las múltiples comunicaciones visuales presentes en su vida puesto que están acostumbrados a considerar como información sólo lo que les llega por medio de la palabra. Por tanto, sensibilizarlos

---

<sup>29</sup> Luis Matilla. *Imágenes en acción*. AKAL. España. 2002. p. 50

<sup>30</sup> LAZOTTI, Lucía: *Comunicación visual y escuela. Aspectos psicopedagógicos del lenguaje visual*. Gustavo Gili. Barcelona. 1983. p. 83.

para captar los mensajes visuales que cotidianamente nos envían información representa un primer momento educativo necesario”.



**Figura 18.** Doña ILDA.  
Estudiantes del grado 9-1



**Figura 17.** El país poseído por  
la esperanza y la muerte.  
Estudiantes del grado 7-1



**Figura 16.** El Arbol poderoso.  
Estudiantes del grado 7-1

En la evaluación de este nivel se pudo observar en el trabajo colaborativo; cuáles y como son los mensajes, de esta manera en el sexto taller denominado, Leyendas urbanas, se permitió a los estudiantes del aula integrada dar otros valores connotativos a unos símbolos de alto grado de convencionalidad, como lo son, “Los pictogramas”.

Para llevar a cabo esta actividad se utilizó un material de apoyo, en el que se observaban muchos ejemplos de pictogramas, esto les sirvió a los estudiantes para concretar una historia.

Durante esta clase se pudo observar que en la mayoría de los grupos trabajaron de forma equitativa cumpliendo cada uno con un papel importante para la realización del trabajo, se observó también la creatividad de los estudiantes y la capacidad para organizar las ideas y además la asesoría que se dio a cada grupo fue importante ya que los estudiantes lograban aclarar sus dudas e inquietudes, hubo intervenciones pequeñas por parte de la docente interprete en los grupos de estudiantes sordos, ya que ellos no manejan bien la escritura, pero al final lograron hacer buenas representaciones.

El compromiso de cada uno con todos, se evidencio al ver la colaboración individual, siendo esta fundamental para la complementación de la totalidad del trabajo. En general todos colaboraron con todos por que los estudiantes interactuaban con los demás grupos, observando y mejorado sus ideas. Al igual que en las anteriores

actividades la socialización de los trabajos también se tomó en cuenta, a diferencia que en este caso cada grupo explico su respectivo trabajo.

Al terminar este segundo nivel se pudo observar en cuanto a la interpretación que los estudiantes lograron identificar intenciones explícitas e implícitas en la comunicación a través de la imagen siendo estas algo complejas, en la parte argumentativa se vio la capacidad para convencer sobre un tema en las situaciones comunicativas reconociendo y explicando los elementos que entran en juego como los son los significantes gráficos los cuales fueron utilizados de forma inferencial.



**Figura 19.** El último beso. Estudiantes del grado 9-1



**Figura 20.** El alma en pena y el taxista. Estudiantes del grado 9-1

### 3.3 CONTROL Y POSICIONAMIENTO CRÍTICO EN LA COMUNICACIÓN

En este nivel se identifica la función que cumplen los diferentes elementos que conforman una situación de comunicación, quienes se comunican, que intenciones de comunicación actualizan, que relaciones establece el mensaje con otros mensajes, que tipo de argumentos utiliza y que tipo de critica puede realizarse al respecto.

En el desarrollo de esta investigación se ha podido observar la importancia del análisis y observación de símbolos para obtener de ellos no solamente una información sino que también ha servido para darse cuenta de las diferentes formas de sentir y de ver el mundo que tienen las demás personas, Carlos Lomas menciona que:

Trabajar en el aula por consolidar entre alumnos y alumnas mecanismos de alfabetidad visual significa entender ésta como algo cualitativamente distinto al simple hecho de solo ver, como comprensión significativa de los procedimientos de transmisión del sentido. Se trata por tanto de ir produciendo, a lo largo de toda su escolaridad obligatoria, un saber en torno a las imágenes que permita ir generando en los alumnos y en las alumnas la alfabetidad visual, entendida ésta como competencia y de entender las imágenes como un complejo proceso de producción de sentido.<sup>31</sup>

En todo análisis de una imagen se presenta una situación comunicativa, por lo tanto en el último taller, se toma este aspecto pero de una forma más particular en cuanto al diseño de la actividad. En este sentido los elementos de representación fueron puestos en práctica de una manera más directa en cuanto a la interacción con el otro ya que las intenciones comunicativas se actualizan de acuerdo a una necesidad generada a partir del planteamiento de un problema, donde se pone en juego la relación que se establece entre mensajes visuales.

Bajo estos aspectos el diseño de un juego de mesa le permitió a los estudiantes del aula integrada apropiarse de sus ideas de una manera más consiente, ya que en la primera parte de la actividad fue necesario hacer un diseño individual para luego utilizarlo como aporte al trabajo dentro de un grupo colaborativo, en la medida que se fue avanzando en la realización de este taller se pudo observar la utilización de los símbolos dentro de un sistema el cual fue un proceso que debía tener un inicio y un final.

---

<sup>31</sup> Signos teoría y práctica de la educación - Número 1- Enero - Marzo 1991. ISSN 1131-8600. Disponible en, [http://www.quadernsdigitals.net/datos\\_web/hemeroteca/r\\_3/nr\\_32/a\\_541/541.html](http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_3/nr_32/a_541/541.html)



**Figura 21.** Elaboración del juego de mesa. Estudiantes del grado 7-1



**Figura 22.** Elaboración de elementos para utilizar el juego de mesa. Estudiantes del grado 7-1



**Figura 24.** Elaboración de elementos. Estudiantes del grado 9-1



**Figura 23.** Proceso. Estudiantes del grado 9-1

La lúdica sirvió como motivación para el desarrollo de procesos comunicativos los cuales se iban a utilizar en un contexto real y práctico, el cual fue el aula integrada, esta actividad sacó a los estudiantes de la rutina y los llevo a experimentar métodos nuevos para interactuar.

Cabe destacar también que en este taller se pudo observar que los estudiantes le dan un manejo adecuado a los símbolos gráficos en cuanto al significado, cada detalle que utilizaron cumplía con una función, algo importante para destacar es que además de elaborar los tableros del juego de mesa, también hicieron accesorios como dados, tarjetas, en un caso en particular hicieron una pequeña ruleta, y el instructivo que era fundamental para comprender el sistema de símbolos.



**Figura 26.** Juego de mesa: la serpiente loca. Estudiantes del grado 9-1



**Figura 25.** Juego de mesa: La jungla. Estudiantes del grado 7-1

En la parte de la socialización se puede decir que se dio de manera informal ya que esta se llevó a cabo en campo abierto, cada grupo se empezó a ubicar para exponer su trabajo a los demás compañeros, para iniciar con el intercambio de los trabajos, cada grupo debía escoger a dos voluntarios para que explicaran el juego a los compañeros que llegaran a probarlo, de manera que los demás integrantes iban a pasar por los demás grupos observando los demás juegos. Al principio hubo un poco de desorden ya que los estudiantes se concentraban solamente en dos juegos y los demás quedaban por fuera de la actividad, pero luego ya se fueron organizando distribuyéndose por los demás grupos.



**Figura 28.** Diseños creativos. Estudiantes del grado 9-1



**Figura 27.** Juego de mesa: El gato Sam. Estudiantes del grado 9-1

Durante el desarrollo de esta actividad se observó el interés de los estudiantes por participar en los trabajos de los demás compañeros, de igual manera también se evidencio la disponibilidad para explicar y dar a conocer los trabajos.

Al finalizar este nivel en la parte interpretativa se pudo observar que a los estudiantes se les fue fácil comprender los diferentes usos del lenguaje según la situación comunicativa y según el ámbito semántico ya que establecieron relaciones de un contenido entre una imagen y otras interpretando críticamente. En la parte argumentativa se evidencio la manera como explica el funcionamiento de los discursos visuales dando cuenta de los procesos persuasivos llevando acabo procesos de comprensión y análisis. En cuanto a la competencia propositiva se puede decir que se vio evidenciada al ver a los grupos colaborativos presentaron un trabajo a manera de proyecto cuyo objetivo era presentan alternativas en un campo de acción para resolver problemas

Para concluir con este capítulo, se tiene en cuenta que el estudiante se evalúa de acuerdo a su interacción comunicativa frente a la imagen visual, como sistema de significación compuesto de signos y reglas de uso de dichos signos, recurrentes en situaciones comunicativas.

#### **4 LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES CON LA CREACIÓN DE SÍMBOLOS GRÁFICOS.**

Todas las personas establecemos numerosas relaciones a lo largo de nuestra vida, y a través de ellas, intercambiamos formas de sentir y de ver el mundo, formando lazos afectivos de comunicación y con respeto compartimos necesidades, intereses y afectos. Como lo indica Hargreaves<sup>32</sup> : “La unidad de la existencia personal no es el individuo si no dos personas en relación personal y somos personas no por derecho individual si no en virtud de la relación recíproca. Lo personal está constituido por la conexión personal”.

De lo anterior se puede decir que cuando nos relacionamos con los demás, deseamos dar, pero también recibir; escuchar y ser escuchados, comprender y ser comprendidos.

A lo largo de esta investigación se tuvo en cuenta diferentes aspectos en el análisis de las relaciones interpersonales que se dieron a partir del desarrollo de los diferentes talleres con la creación de símbolos gráficos como procesos comunicativos.



**Figura 29.** Trabajo en grupos integrados. Grado 9-1

---

<sup>32</sup> HARGREAVES, David. Las relaciones interpersonales en la educación. Narcea. Madrid. 1986 p. 18

## 4.1 ESPACIOS DE INTERACCIÓN Y SOCIALIZACIÓN

En el proceso de esta investigación las relaciones interpersonales en el aula integrada se empezaron a analizar desde el primer momento en que se comenzaron a desarrollar los primeros talleres, a pesar que estos se hicieron en forma individual, el diseño de la estrategia didáctica le permitió al estudiante dar a conocer sus puntos de vista sobre un determinado tema al resto de sus compañeros en los espacios de la sesión plenaria. En el momento en que los estudiantes se ubicaban alrededor del aula, ya empezaban a interactuar, ya que está posición les permitía mantener la atención en el compañero que exponía su trabajo, aquí se pudo evidenciar el interés por saber lo que cada uno quería comunicar con sus respectivas representaciones simbólicas.



**Figura 31.** Exposición de significados.  
Estudiante Nicol Portillo



**Figura 30.** Exposición de significados.  
Estudiante Eliana Villareal

El intercambio de opiniones y puntos de vista fueron muy importantes en el momento en que se finalizaban los trabajos, ya que esto era el objetivo general de todas las actividades, es decir las situaciones comunicativas; un ejemplo muy claro se observó en el taller “cadáver exquisito”, aquí se logró que todos los estudiantes interactuaran mediante el intercambio de los trabajos y la interpretación que hacían de los mismos por medio de un texto que fue socializado en clase, aquí se pudo evidenciar las diferentes opiniones sobre los resultados de las imágenes y la expectativa de los estudiantes sordos y oyentes ante los argumentos que los demás exponían.

Los espacios de socialización se constituyen así en un factor muy importante en la consolidación de las situaciones comunicativas que se dan a partir de los talleres de creación de símbolos gráficos, De acuerdo a esto Ortiz Ocaña menciona que:

El desempeño social puede definirse como la capacidad de un individuo para efectuar acciones, deberes y obligaciones propias de su conducta social. Se expresa en el comportamiento o la conducta real del estudiante en relación con otras tareas a cumplir durante la vida en sociedad. El concepto de desempeño social está asociado al cumplimiento de las obligaciones funciones y papeles de la sociedad ejercida por un individuo.<sup>33</sup>

De esta manera las dinámicas que se realizaron con el fin de formar los grupo integrados, les dio la oportunidad a los estudiantes de encontrar formas recursivas para poder comunicarse y hacerse comprender, ya que el aprendizaje colaborativo requiere de los aportes individuales de cada integrante del grupo. De este modo, se pudo observar que los estudiantes en general utilizaban un lenguaje natural (es decir sin utilizar el lenguaje oral ni de señas) a través de los gestos, las expresiones y los mismos materiales de trabajo, esto les permitió cumplir con la entrega y explicación de sus respectivos trabajos, resolviendo además algunas preguntas que surgieron por parte de los demás compañeros.



**Figura 33.** Trabajo en grupos Integrados.  
Estudiantes del grado 9-1



**Figura 32.** Trabajo en grupos Colaborativos.  
Estudiantes del grado 7-1

La participación en clases a través de las opiniones individuales sobre determinados temas también se consideraron como un desempeño social; esto ocurre cuando todos los estudiantes hicieron una reflexión acerca de la información que recibimos día a día desde los medios masivos de comunicación, generando así unos temas para ser representados mediante símbolos gráficos, en este taller se utilizó la técnica del collage, la cual sirvió como estímulo para lograr una mayor atención en

---

<sup>33</sup> ORTIZ OCAÑA, Alexander. Desarrollo del pensamiento y las competencias básicas cognitivas y comunicativas. LITORAL. Barranquilla 2009. p. 31

las actividades y de igual manera se hizo una dinámica para formar los grupos integrados.

Durante el desarrollo de la actividad se observó que los estudiantes compartían e intercambiaban el material, pero además entre ellos se sugerían otras ideas, compartían también puntos de vista y opiniones. El trabajo que en un principio fue entre los grupos organizados, se convirtió luego en una actividad de toda la clase en conjunto ya que los estudiantes iban de allá para acá, ayudándose entre sí en cada grupo. En cuanto a las relaciones interpersonales se observó que los estudiantes sordos y oyentes se comunicaban más que en la anterior actividad y a pesar que al inicio demostraron su inconformidad se notó el cambio ya que en la organización de las ideas se esforzaban por hacerse comprender y de la misma forma los estudiantes oyentes tomaron la misma disposición.



**Figura 34.**  
Estudiantes  
trabajando con la  
Técnica del Colash.  
Grado 7-1



**Figura 36.** Estudiantes trabajando en los  
grupos colaborativos. Grado 7-1



**Figura 35.** Estudiantes sordos y oyentes.  
Grado 9-1

A través de los espacios de interacción y socialización, los estudiantes sordos y oyentes lograron acogerse a elementos del ambiente social, es decir el aula integrada, como lo son las conductas y valores que se reflejan en los demás compañeros, de acuerdo a esto resaltamos la opinión de la docente de la asignatura de educación artística respecto a la siguiente pregunta: ¿cree usted que las actividades desarrolladas en clases le han servido a los estudiantes para conocer lo que piensan sus demás compañeros?:

Yo creo que si por que ha sido un trabajo interactivo que les ha permitido conocer no solo lo que piensan sino los sentimientos y a veces afloran sentimientos hermosos que ellos tienen que ellos los han dado a conocer mediante talleres han sido posible que se socialicen entre ellos.\*

De lo anterior se puede decir que los estudiantes pueden adaptarse y llevar un buen desempeño social, el cuál les dio la oportunidad de comunicarse recursivamente dentro del grupo y hacia toda el aula. Es importante resaltar aquí que gracias a las experiencias colaborativas se pudo lograr estos aspectos.

#### **4.2 RELACIONES INTERPERSONALES EN EL ENTORNO SOCIAL**

Las actividades en grupos colaborativos les permitieron a los estudiantes del aula integrada mejorar las percepciones y opiniones acerca de la personalidad o formas de pensar de sus otros compañeros, De acuerdo con lo que afirma Hargreaves<sup>34</sup> : “El comportamiento para con los demás, depende no solo de sus características objetivas, sino también de nuestra percepción de esas características y son esas percepciones las que crean en parte las opiniones que formamos de ellos y los sentimientos que nos inspiran”.

Tomando las diferencias existentes en el aula integrada no como un obstáculo sino más bien como una ventaja de las relaciones humanas, se puede decir que los estudiantes al ponerse en contacto intercambiaron y construyeron nuevas experiencias y conocimientos; pues tienen que hacer un esfuerzo para lograr comprenderse y llegar a acuerdos, más aun cuando existen estas diferencias del lenguaje.

---

\* Entrevista a la Docente de educación artística Amanda Martínez. Institución Educativa San José bethlemitas. Pasto 2013

<sup>34</sup> Op. Cit. p.36



**Figura 38.** Estudiantes Sordos y oyentes trabajando en grupo. Grado 7-1



**Figura 37.** Formas recursivas de comunicación. Estudiantes del grado 7-1

Con el desarrollo de las diferentes estrategias didácticas y los temas de estudio que se propusieron en los talleres se pudo lograr un pequeño hallazgo en una de las actividades, la cual fue el taller de “leyendas urbanas”, ya que en el momento de formar los grupos se dio la indicación de que lo hicieran de manera voluntaria, aquí se evidenció la predisposición para trabajar en grupos integrados, ya que sin necesidad de realizar ninguna dinámica algunos grupos se formaron entre estudiantes sordos y oyentes.

A través de los talleres de creación de símbolos gráficos, los estudiantes utilizaron sus trabajos bajo una intencionalidad comunicativa que les permitió establecer unos propósitos o unas metas, que consisten en poder interactuar mediante un lenguaje poco utilizado por ellos y que de alguna manera les permitió relacionarse afectivamente dentro y fuera del grupo colaborativo. De acuerdo con lo anterior resaltamos la opinión de una estudiante sorda:

Las actividades de artes si fueron buenas porque trabajamos en grupos con los compañeros oyentes, y si ellos nos ayudan, nos explican y nosotros también explicamos a ellos oyentes nuestras opiniones.\*

Por consiguiente se puede decir, que el aula integrada constituye uno de los lugares más apropiados para reconocer las interacciones sociales, que en ella se desarrollan. Los estudiantes sordos y oyentes comparten todo tipo de interacciones, tales como valores, actitudes y comportamientos socioculturales, de acuerdo a esto Hargreaves<sup>35</sup> indica que: “El individuo es producto de la interacción con otras personas. Lo que parece esencial es el medio ambiente social, la idea central en resumen es que el individuo y su personalidad se desarrollan en relación con las

\* Entrevista a estudiante sorda Angela.9-2. Institución Educativa san José bethlemitas. Pasto 2013.

<sup>35</sup> Op. Cit. Pág. 16

reacciones de otras personas hacia él y que tiende a reaccionar consigo mismo de acuerdo con estas reacciones”.

De lo anterior se puede decir que las personas necesitamos crecer en un entorno socialmente estimulante pues el crecimiento personal, en todos los ámbitos, necesita de la posibilidad de compartir, de ser y estar con los demás sin ningún tipo de discriminación.

Desde este punto de vista uno de los últimos talleres que se realizó con los estudiantes, fue muy representativo ya que durante su desarrollo se suscitaban ambientes que motivaban a crear situaciones comunicativas. De este modo en el taller donde los estudiantes debían diseñar un juego de mesa, se pudo observar la importancia de los aportes individuales al trabajo grupal, en cada grupo analizaban los diferentes diseños individuales con el fin de crear el juego de mesa, de esta manera los estudiantes compartieron sus ideas y propios criterios.

Hubo un poco de desorganización durante la clase, pero se tomó esta situación como un punto a favor ya que los estudiantes pasaban por cada grupo observando y dando opiniones de los demás trabajos sin descuidar sus propias obligaciones, más que todo esto se observó en los estudiantes sordos.

A cada grupo se repartió unos materiales tales como: cartulinas de colores y cuartos de cartón paja, ya que en la institución está prohibido pedir a los estudiantes dinero, material y demás. Esto sirvió como incentivo para que los estudiantes le dieran un acabado más interesante al juego y como se había mencionado en la anterior clase, se trataba también de que logran diseñar un juego llamativo y creativo que incite a jugarlo.



**Figura 39.** Estudiantes sordos y oyentes, Taller: juego de mesa. Grado 9-1

Los estudiantes no solamente manejaron los materiales que se les suministro sino que además también emplearon vinilos, marcadores y otros materiales. Al pasar por cada grupo se notaba cierta actitud competitiva, se vía el interés por mejorar el trabajo y lograr un mejor diseño que el de los demás, eso ayudo a que le dieran una mejor calidad al trabajo.



**Figura 40.** Trabajo en grupos Colaborativos Integrados. Grado 9-1

Estos espacios fueron contemplados como un entorno social en el que se observó la colaboración, el respeto, la disciplina, aunque en algunos instantes los estudiantes se cambiaban de grupo así como lo hicieron en clases pasadas, pero lo hacían por momentos y el propósito era colaborar a sus demás compañeros y mejorar las ideas. Algo importante es que cada integrante de los grupos cumplía con un rol y al ver los trabajos de los demás cada uno se interesaba por mejorar el suyo.

En el caso de los grupos integrados, se observó el compañerismo y la seguridad en sí mismos, ya que le daban mucha importancia a la explicación de sus trabajos, tanto estudiantes sordos como oyentes se integraron de manera satisfactoria y esto era lo que se esperaba, además en algunos grupos se notó mucha conexión a la hora de interactuar por medio de los juegos de mesa.



**Figura 41.** Estudiantes del grado 7-1

El aula integrada como entorno social represento una gran ventaja en cuanto al aprovechamiento de la diversidad, esa diversidad que consistió en el encuentro de valores, percepciones de un contexto y formas recursivas de comunicación, dio la oportunidad de observar el compañerismo, la seguridad, la integración grupal, el esfuerzo por llevar una comunicación clara y además la lúdica ayudo a que todos se divirtieran con la elaboración de los trabajos.



**Figura 42.** Socialización de los juegos de mesa.  
Estudiantes del grado 9-1



**Figura 43.** Explicación de los trabajos.  
Estudiantes del grado 9-1



**Figura 44.** Interacción de los estudiantes sordos y oyentes. Grado 9-1

## 5 CONCLUSIONES

El análisis semiótico fue determinante para el diseño de las estrategias didácticas, ya que era indispensable hacer que los estudiantes acogieran las tres dimensiones de la semiosis en la construcción de los diferentes símbolos, esto se evidenció en su gran mayoría en la claridad de los diferentes mensajes visuales, la utilización de los diferentes elementos de representación y los valores sintácticos, de igual manera, las interpretaciones que se hizo de los símbolos le sirvió a los estudiantes del aula integrada a establecer un pensamiento reflexivo acerca de una determinada información.

En la evaluación de las competencias básicas cognitivas y sus desempeños, se tomó como criterios la creación de situaciones comunicativas, la efectividad en la argumentación e interpretación de mensajes visuales, la reflexión sobre temas socioculturales y la valoración de los símbolos en contextos reales y prácticos. Además se tuvo en cuenta competencias como la sensibilidad, la apreciación estética y la comunicación cuando se abordó el desarrollo de competencias básicas cognitivas.

Fue posible valorar las habilidades creativas y comunicativas, de los estudiantes sordos y oyentes en igualdad de condiciones, ya que todos tuvieron que experimentar con lenguaje natural, que sirvió como conexión permanente en estos procesos comunicativos.

El mejoramiento de las relaciones interpersonales dentro del aula integrada se vieron reflejadas en los espacios de socialización e interacción, donde todos los estudiantes tomaron una actitud positiva frente al trabajo colaborativo, realizando aportes individuales importantes logrando el éxito del grupo. De igual forma la expresión de argumentos fue de gran importancia, para conocer las diferentes percepciones del mundo.

El aula integrada representa un entorno social donde los estudiantes pueden compartir desde sus experiencias colaborativas, valores de convivencia como el respeto, la tolerancia, la empatía y la responsabilidad, ayudándolos a fortalecer la seguridad en sí mismo y su autoestima. Por consiguiente los estudiantes logran mantener unas relaciones que favorecen y enriquecen su personalidad.

Finalmente fue posible enfocar las tres variables del problema de investigación hacia el éxito de la comunicación entre los estudiantes del aula integrada dando la oportunidad de usar conscientemente al lenguaje visual para establecer relaciones interpersonales.

## 6 RECOMENDACIONES

A partir de las experiencias comunicativas que se observaron en el aula, es recomendable tomar en cuenta el uso apropiado de las imágenes como un lenguaje, partiendo del diseño de estrategias didácticas en los que se desarrollen ejercicios de composición, percepción y uso de valores representativos tomados desde las propias vivencias.

Es necesario enfocar los temas del plan de estudios hacia la comunicación como una competencia fundamental de la educación artística, no solo promoviendo la expresión y creatividad sino que además se hace indispensable crear ambientes que propicien el intercambio de saberes y experiencias.

La diversidad en las aulas integradas es importante, ya que se puede fomentar valores de convivencia, que le ayuden al estudiante a ser racional en el buen trato hacia los demás, es importante que los docentes de la institución tengan en cuenta que los límites de la discapacidad son los que impone cada persona, y que las diferencias del lenguaje no son una barrera para poder comunicarse libremente.

Es importante tener en cuenta el uso de imágenes en asignaturas como Lengua Castellana y Ciencias Sociales, ya que a los estudiantes sordos se les facilita comprender visualmente unos contenidos y asociarlos a los temas tratados en clases.

## BIBLIOGRAFÍA

AICHER, Otl. Sistemas de signos en la comunicación visual. Editorial Gustavo Gili. Barcelona. 1997.

Aprendizaje colaborativo. Vygotsky. Disponible en:  
[http://es.wikibooks.org/wiki/Aprendizaje\\_colaborativo](http://es.wikibooks.org/wiki/Aprendizaje_colaborativo)

BERISTÁIN, Helena. Diccionario de retórica y poética. Editorial Porrúa. México, 1977.

BOGOYA, Daniel. Proyecto evaluación de competencias básicas. Santa Fe de Bogotá: La Alcaldía, Universidad Nacional de Colombia, 2000.

COMUNICACIÓN: Una necesidad de la escuela de hoy. Disponible en:  
[http://www.psicologia-online.com/articulos/2006/comunicacion\\_escuela.shtml](http://www.psicologia-online.com/articulos/2006/comunicacion_escuela.shtml)

CONFEDERACIÓN ESTATAL DE PERSONAS SORDAS. *Alumnado sordo en Secundaria. ¿Cómo trabajar en el aula?* Ministerio de educación, Gobierno de España. CNSE. 2010.

DE LA TORRE Y RIZO, Guillermo. El lenguaje de los símbolos gráficos, introducción a la comunicación visual. Noriega. México. 1992.

DONDIS, Donis A. La sintaxis de la imagen; introducción al alfabeto visual. *Diseño*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 1985.

HARGREAVES, David. Las relaciones interpersonales en la educación. Narcea. Madrid. 1986

LANGER, Susan. Los problemas del arte. Infinito. Buenos Aires. 1966

LAZOTTI, Lucía: Comunicación visual y escuela. Aspectos psicopedagógicos del lenguaje visual. Gustavo Gili. Barcelona 1983

MAESO RUBIO, Francisco. *Todo el mundo es un artista: creatividad, imaginación, percepción visual y otras conductas artísticas*. Madrid: Pearson Prentice hall. 2003. Pág. 130

MARÍN VIADEL, Ricardo. Didáctica de la Educación Artística. Disponible en:  
<http://www.publidisa.com/PREVIEW-LIBRO-9788483229101.pdf>

MATILLA, Luis. Imágenes en acción. Akal. España. 2002.

MEUMAN, Ernst. Introducción a la estética actual. ESPASA, Buenos Aires 1999.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL (2006). *Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas*.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Orientaciones pedagógicas para la educación artística básica y media. Bogotá, 2010.

MORRIS, Charles. Fundamentos de la teoría de los signos. PAIDOS. Barcelona. 1994.

NIÑO ROJAS, Víctor Miguel. *Competencias en la comunicación*, hacia las prácticas del discurso, Bogotá. Ecoe. 2003.

ORTIZ OCAÑA, Alexander. Desarrollo del pensamiento y las competencias básicas cognitivas y comunicativas. LITORAL. Barranquilla 2009.

REVISTA KÁLATHOS. Disponible en:  
[http://kalathos.metro.inter.edu/Num\\_4/Articulo%20Creatividad%20para%20Kalatos.pdf](http://kalathos.metro.inter.edu/Num_4/Articulo%20Creatividad%20para%20Kalatos.pdf)

Signos teoría y práctica de la educación - Número 1- Enero - Marzo 1991. ISSN 1131-8600. Disponible en:  
[http://www.quadernsdigitals.net/datos\\_web/hemeroteca/r\\_3/nr\\_32/a\\_541/541.html](http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_3/nr_32/a_541/541.html)

VERDERVER, Rudolph. Comunícate. México. CENGAGE learning. 2009. Pág. 10

## **ANEXOS**

### **Anexo 1.**

## **Cuadros de las estrategias didácticas de la investigación**

## Taller No. 1

<b>1. Grado:</b> 9-1 y 7-1	
<b>2. Objetivos de aprendizaje:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Explicar la importancia de los símbolos gráficos en la comunicación</li> <li>○ Dar a conocer a los estudiantes las características de los símbolos gráficos</li> <li>○ Realizar interpretaciones a partir de ejemplos de símbolos gráficos y socializar las opiniones en mesa redonda</li> </ul>	<b>3. Tema:</b>  Inducción a la comunicación mediante símbolos gráficos
<b>4. Recursos didácticos</b> Salón de Clases, Presentación con el tema, Video beam, Cuaderno y lapicero, Imágenes impresas.	
<b>5. Descripción de la actividad:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>La tarea</i> consiste en poner en práctica los conceptos explicados en la clase, analizando ejemplos de símbolos gráficos populares, y decir que significa cada uno, luego en grupos se analizan otros ejemplos diferentes de símbolos gráficos no conocidos para que los estudiantes deduzcan su significado.</li> <li>- <i>El objetivo colaborativo</i> desarrollar habilidades para discutir los diferentes significados que nos puede dar una sola imagen.</li> <li>- <i>Criterio de éxito:</i> tener un significado de los diferentes ejemplos de símbolos gráficos, obtenido con todas las opiniones individuales.</li> <li>- <i>Roles:</i> cada estudiante tiene el rol de: explicar ideas, llevar registro o notas de ideas, fomentar la participación y ofrecer apoyo</li> </ul>	
<b>6. Ejecución de actividades individuales:</b> En el aula, cada estudiante deduce un significado de cada ejemplo que se muestra en las diapositivas y de manera voluntaria participa en la clase dando su punto de vista, luego en los grupos colaborativos de manera individual da opiniones acerca de otros ejemplos que se repartirán al grupo.	
<b>7. Trabajo en grupos colaborativos:</b> Todos los integrantes del grupo analizan los ejemplos que se les va a entregar, comparten sus opiniones, reúnen las ideas y sacan una sola conclusión o significado de cada ejemplo.	
<b>8. Sesión Plenaria:</b> En la primera parte de esta actividad la sesión plenaria sería la participación de los estudiantes dando sus puntos de vista acerca del significado de los ejemplos mostrados en las diapositivas	
<b>9. Procesamiento de grupo (evaluación)</b> Cada grupo dará una conclusión o significado de cada ejemplo de símbolo gráficos a partir de las siguientes preguntas ¿Qué tanto miran en esta imagen? ¿Para ustedes que significa esta imagen? ¿Para qué eventualidad serviría utilizar este símbolo?	

## Taller No. 2

<b>1. Grado:</b> 9-1 y 7-1	
<b>2. Objetivos de aprendizaje:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Mediante experiencias concretas, lograr representaciones gráficas, cuya semántica sea clara.</li> <li>○ En mesa redonda realizar una interpretación de los símbolos creados</li> </ul>	<b>3. Tema:</b>  El significado semántico y pragmático
<b>4. Recursos didácticos</b> Salón de clases, narración del día a día por parte de un voluntario del curso	
<b>5. Descripción de la actividad:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>La tarea</i> consiste en: hacer una pequeña narración por parte de un voluntario del curso acerca de su día a día, y pensar en que es lo más difícil de su día y a partir de este tema los estudiantes realizaran una representación gráfica de manera individual, luego al finalizar los trabajos individuales, en mesa redonda intercambiar los trabajos para dar un significado a las representaciones de los demás.</li> <li>- <i>El objetivo colaborativo:</i> desarrollar habilidades para identificar y comprender los mensajes gráficos de los demás compañeros.</li> <li>- <i>Criterio de éxito:</i> lograr representaciones graficas individuales para ser interpretadas por los demás compañeros.</li> <li>- <i>Roles:</i> critico de ideas e intérprete de mensajes gráficos</li> </ul>	
<b>6. Ejecución de actividades individuales:</b> El estudiante realiza una representación gráfica acerca de “lo más difícil de su día”	
<b>7. Trabajo en grupos colaborativos:</b> Intercambio de trabajos individuales, y elección de los mismos por parte de todos los estudiantes del curso.	
<b>8. Sesión Plenaria:</b> Participación de cada estudiante dando su respectiva interpretación del trabajo que escogió o le correspondió	
<b>9. Procesamiento de grupo (evaluación)</b> Cada estudiante del curso dará a conocer a sus demás compañeros su punto de vista acerca del significado que tiene el trabajo o representación que escogió. ¿Para el autor de este símbolo que es lo más difícil de su día? ¿Qué tanto observas en el dibujo?	

## Taller No. 3

<b>1. Grado:</b> 9-1 y 7-1	
<b>2. Objetivos de aprendizaje:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ En trabajo grupal crear una composición utilizando la técnica surrealista “cadáver exquisito” con el fin de asignarle un significado.</li> <li>○ Intercambiar los trabajos realizados con los demás grupos para hacer una interpretación de los dibujos.</li> </ul>	<b>3. Tema:</b>  El significado pragmático y el valor del trabajo en equipo
<b>4. Recursos didácticos</b> Salón de clases y exposición del tema: el surrealismo y la técnica llamada “cadáver exquisito”	
<b>5. Descripción de la actividad:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>La tarea</i> consiste en: en hacer un dibujo en grupos de tres estudiantes, utilizando la técnica surrealista “cadáver exquisito” el grupo divide la hoja en tres partes y cada estudiante dibuja la parte de un animal en uno de los tres pedazos de la hoja sin que sus otros dos compañeros vean lo que hace, lo mismo hacen los demás, al finalizar cada uno con su parte ven el resultado de la composición que se logró. A continuación todos los grupos intercambian sus trabajos con el fin de asignarle un nombre y una descripción al dibujo del animal que les corresponda.</li> <li>- <i>El objetivo colaborativo:</i> lograr una composición sorpresa en grupos de tres estudiantes, para luego ser interpretada por los demás grupos.</li> <li>- <i>Criterio de éxito:</i> interpretar y argumentar, los resultados obtenidos por los demás grupos a partir de la técnica “cadáver exquisito”</li> <li>- <i>Roles:</i> encargado de fomentar la participación, encargado de ofrecer apoyo, el corrector, productor de opiniones e integrador de ideas.</li> </ul>	
<b>6. Ejecución de actividades individuales:</b> Una vez que cada grupo divida su respectiva hoja en tres partes, cada integrante, realiza un dibujo de la parte de un animal sin que sus demás compañeros vean lo que dibuja.	
<b>7. Trabajos en grupos colaborativos:</b> El grupo logra una composición sorpresa, logrando un dibujo de un animal raro, y hace las respectivas uniones para darle un mejor aspecto al trabajo	
<b>8. Sesión Plenaria:</b> Todos los grupos intercambian sus trabajos y luego cada grupo le da una interpretación al dibujo del animal que le corresponda y socializan sus ideas.	
<b>9. Procesamiento de grupo (evaluación)</b> Cada grupo hará una interpretación del dibujo del animal: <ul style="list-style-type: none"> <li>-Inventándole un nombre</li> <li>-Haciendo una descripción del mismo a manera de historia.</li> </ul>	

## Taller No. 4

<b>1. Grado:</b> 9-1 y 7-1	
<b>2. Objetivos de aprendizaje:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Crear un símbolo abstracto a partir de la observación de un contexto y socializar su significado</li> </ul>	<b>3. Tema:</b> La percepción como herramienta para la construcción del significado
<b>4. Recursos didácticos</b> Salón de clases, video vean, e instalaciones del colegio.	
<b>5. Descripción de la actividad:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>La tarea</i> consiste en: realizar una representación abstracta a partir de una cosa que se observe en los alrededores del colegio, describiendo sus características, después cada estudiante hace una descripción en mesa redonda de su trabajo.</li> <li>- <i>El objetivo colaborativo:</i> lograr una representación abstracta de un objeto para socializar su significado en mesa redonda.</li> <li>- <i>Criterio de éxito:</i> interpretar y explicar al resto del grupo el significado de su propia representación.</li> <li>- <i>Roles:</i> El encargado de fomentar la participación, encargado de ofrecer apoyo, el corrector, productor de opiniones e integrador de ideas.</li> </ul>	
<b>6. Ejecución de actividades individuales:</b> Cada estudiante se encarga de observar y escoger un objeto para realizar una representación	
<b>7. Trabajos en grupos colaborativos:</b> En mesa redonda se realiza una interpretación y una explicación hacia los demás compañeros de cada representación realizada	
<b>8. Sesión Plenaria:</b> Atención hacia la interpretación y explicación individual que dan todos los compañeros, preguntas sobre el trabajo y críticas constructivas	
<b>9. Procesamiento de grupo (evaluación)</b> Cada estudiante dará una interpretación y explicación de su propio trabajo hacia los demás compañeros, dando a conocer: <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué objeto escogió?</li> <li>¿Porque lo escogió?</li> <li>¿Qué estilo de abstracción utilizó?</li> <li>¿Qué significado personal tiene dicho objeto?</li> </ul>	

## Taller No. 5

<b>1. Grado:</b> 9-1 y 7-1	
<b>2. Objetivos de aprendizaje:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Con una lluvia de ideas seleccionar un tema</li> <li>○ Utilizar la psicología del color para hacer representaciones simbólicas abstractas y relacionarlas con aspectos de nuestra vida.</li> <li>○ Realizar una interpretación de los trabajos en mesa redonda</li> </ul>	<b>3. Tema:</b> <p>Construcción del significado</p> <p>Habilidades sociales e interacción</p>
<b>4. Recursos didácticos</b> Salón de Clases, espacio a campo abierto.	
<b>5. Descripción de la actividad:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>La tarea</i> consiste en: Formar grupos a partir de una dinámica de integración, luego cada grupo debe realizar una representación abstracta acerca del significado de un determinado color, utilizando vinilos pinceles y las propias manos.</li> <li>- <i>El objetivo colaborativo:</i> desarrollar habilidades para interactuar y comunicarse recursivamente para lograr un resultado del trabajo en grupo.</li> <li>- <i>Criterio de éxito:</i> lograr una representación abstracta del significado de un determinado color, con la colaboración de todos y cada uno de los integrantes del grupo.</li> <li>- <i>Roles:</i> El encargado de fomentar la participación, encargado de ofrecer apoyo, el corrector, productor de opiniones, integrador de ideas y el crítico de ideas y no de personas.</li> </ul>	
<b>6. Ejecución de actividades individuales:</b> Cada estudiante aporta su idea a manera de boceto acerca del tema que se va a tratar	
<b>7. Trabajo en grupos colaborativos:</b> El grupo se encarga de reunir todas las ideas para realizar la representación abstracta, utilizando los materiales.	
<b>8. Sesión Plenaria:</b> Cada grupo se encarga de explicar el significado de su representación al resto de los compañeros, de igual manera los demás hacen preguntas acerca de los trabajos realizados	
<b>9. Procesamiento de grupo (evaluación)</b>	

Cada grupo realiza una representación sobre el significado de un determinado color tomando como referencia un estilo de abstracción, utilizando como materiales vinilos, pinceles y las propias manos, luego cada grupo expone su trabajo ante los demás compañeros haciendo una explicación de la representación.

## Taller No. 6

<b>1. Grado:</b> 9-1 y 7-1	
<b>2. Objetivos de aprendizaje:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Identificar imágenes de un determinado momento del día para crear una representación gráfica.</li> <li>○ De forma individual Lograr un mensaje grafico claro, utilizando diferentes elementos de significación.</li> </ul>	<b>3. Tema:</b> La sintáctica, relación de los significantes
<b>4. Recursos didácticos</b> Salón de clases	
<b>5. Descripción de la actividad:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>La tarea</i> consiste en: realizar una representación de forma individual acerca de la primera hora pico del día, analizando los diferentes factores y elementos que caracterizan este momento del día, luego en grupos se hará una interpretación de una determinada imagen.</li> <li>- <i>El objetivo colaborativo:</i> Desarrollar habilidades para proponer y valorar una composición</li> <li>- <i>Criterio de éxito:</i> Realizar una interpretación de la composición lograda por otro compañero</li> <li>- <i>Roles:</i> el sintetizador que formula conclusiones, el analista, generador de respuestas, critico de ideas y productor de opiniones.</li> </ul>	
<b>6. Ejecución de actividades individuales:</b> Cada estudiante realiza una composición teniendo en cuenta las características de la primera hora pico del día.	
<b>7. Trabajo en grupos colaborativos:</b> Los estudiantes se forman en grupos de cuatro y escogen un trabajo hecho por otro compañero y hacen una interpretación.	
<b>8. Sesión Plenaria:</b> Cada grupo da a conocer a sus demás compañeros su respectiva interpretación de la imagen que escogió	
<b>9. Procesamiento de grupo (evaluación)</b> Lograr una representación de una imagen de la primera hora pico del día, luego en pequeños grupos se hace una interpretación de una determinada representación y da a conocer su texto al resto de la clase.	

## Taller No. 7

<b>1. Grado:</b> 9-2 y 7-1	
<b>2. Objetivos de aprendizaje:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Reconocer características y temas de los medios de comunicación para realizar una composición simbólica</li> <li>○ Mediante una dinámica seleccionar los grupos de trabajo colaborativo</li> <li>○ En mesa redonda identificar los temas de cada trabajo desarrollado y explicar el porqué del tema.</li> </ul>	<b>3. Tema:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-La Sintáctica y la argumentación</li> <li>-las relaciones interpersonales</li> </ul>
<b>4. Recursos didácticos</b> Salón de clases y espacio al aire libre, revistas, cartulina, y demás.	
<b>5. Descripción de la actividad:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>La tarea</i> consiste en: Formar grupos de estudiantes mediante una dinámica, luego en la clase se hace un análisis sobre lo que nos muestran los medios de comunicación y se deducen algunos temas, después se hace una representación sobre un determinado tema, utilizando como técnica el colash y al terminar se hace un intercambio de trabajos para hacer una socialización.</li> <li>- <i>El objetivo colaborativo:</i> desarrollar habilidades para relacionarse y compartir con los compañeros del grupo de manera amable y respetuosa.</li> <li>- <i>Criterio de éxito:</i> Lograr una representación sobre un tema, utilizando diferentes materiales, con la colaboración de todos y cada uno de los integrantes del grupo.</li> <li>- <i>Roles:</i> El encargado de fomentar la participación, encargado de ofrecer apoyo, el corrector, productor de opiniones, integrador de ideas y el crítico de ideas y no de personas. Para la socialización los roles son: el sintetizador que formula conclusiones, el analista, generador de respuestas, crítico de ideas y productor de opiniones.</li> </ul>	
<b>6. Ejecución de actividades individuales:</b> Cada estudiante piensa en los diferentes elementos de representación del tema que le correspondió al grupo, y hace una imagen mental sobre lo que se podría representar mediante un símbolo.	
<b>7. Trabajo en grupos colaborativos:</b> Todos y cada uno de los estudiantes busca material en las revistas, recortando y componiendo una imagen, dando ideas y compartiendo opiniones.	
<b>8. Sesión Plenaria:</b> Los estudiantes intercambian los trabajos realizados con otros grupos, para que logren identificar el tema y hagan una interpretación sobre el símbolo	
<b>9. Procesamiento de grupo (evaluación)</b> Cada grupo hace una representación sobre el tema que les corresponde, utilizando como técnica el colash, compartiendo diferentes materiales, luego los grupos intercambian sus trabajos y hacen su respectiva interpretación teniendo en cuenta los siguiente: ¿Cuál es el tema de este símbolo? ¿Cómo está compuesta la imagen? ¿Qué mensaje nos transmite este símbolo?	

## Taller No. 8

<b>1. Grado:</b> 9-2 y 7-1	
<b>2. Objetivos de aprendizaje:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Utilizar elementos de representación para diseñar el logotipo de ASOFAMILIA</li> <li>○ en trabajo individual plasmar una idea para realizar el logotipo</li> <li>○ en trabajo grupal aportar las ideas y diseñar el logotipo</li> </ul>	<b>3. Tema:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Los elementos de representación dentro de un sistema</li> <li>-Motivación por el trabajo individual y grupal</li> </ul>
<b>4. Recursos didácticos</b> Salón de clases	
<b>5. Descripción de la actividad:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>La tarea</i> consiste en: diseñar un logotipo personal, cada estudiante crea un logotipo que refleje sus valores y cualidades, luego en la clase se explica lo que hay que tener en cuenta para diseñar el logotipo de ASOFAMILIA, cada estudiante crea un diseño totalmente terminado, luego de manera voluntaria los estudiantes forman grupos integrados, para reunir las ideas individuales y crear un diseño por grupo.</li> <li>- <i>El objetivo colaborativo:</i> desarrollar habilidades para el compromiso con el grupo, para relacionarse, comunicarse y motivar al trabajo grupal.</li> <li>- <i>Criterio de éxito:</i> Lograr un diseño del logotipo de ASOFAMILIA, teniendo en cuenta los diseños de cada compañero del grupo.</li> <li>- <i>Roles:</i> El encargado de fomentar la participación, encargado de ofrecer apoyo, el corrector, productor de opiniones, integrador de ideas y el crítico de ideas y no de personas.</li> </ul>	
<b>6. Ejecución de actividades individuales:</b> Cada estudiante crea un diseño del logotipo de aso familia teniendo en cuenta todos los elementos de representación	
<b>7. Trabajo en grupos colaborativos:</b> El grupo reúne los diseños de cada compañero y se encarga de tomar todas las ideas para crear un diseño grupal, teniendo en cuenta los aportes de cada estudiante	
<b>8. Sesión Plenaria:</b> Los trabajos son expuestos al finalizar el taller, y cada grupo se encarga de hacer observaciones de cada diseño.	
<b>9. Procesamiento de grupo (evaluación)</b>	

Cada estudiante elabora un diseño del logotipo de ASOFAMILIA teniendo en cuenta los ELEMENTOS DE REPRESENTACIÓN, para utilizarlo como aporte al grupo con el que trabajara para crear un solo diseño con las ideas de sus demás compañeros, luego los diseños son expuestos en la clase para hacer algunas observaciones por parte de los estudiantes.

## Taller No. 9

<b>1. Grado:</b> 9-1 y 7-1	
<b>2. Objetivos de aprendizaje:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Crear una secuencia de imágenes para formar una historia o mensaje gráfico.</li> <li>○ En grupos, Compartir y narrar cada representación realizada</li> </ul>	<b>3. Tema:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-La estructura sintáctica</li> <li>-El compromiso de cada uno con todos</li> </ul>
<b>4. Recursos didácticos</b> Salón de clases, video beam, papel bond, cartulina de colores.	
<b>5. Descripción de la actividad:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>La tarea</i> consiste en: hacer una historieta sobre alguna leyenda urbana, utilizando como elementos de representación los pictogramas, los estudiantes se reúnen en grupos voluntariamente para elaborar su respectivo trabajo y al finalizar los trabajos son expuestos por los estudiantes.</li> <li>- <i>El objetivo colaborativo:</i> Desarrollar habilidades en interdependencia positiva</li> <li>- <i>Criterio de éxito:</i> presentar una historieta sobre una leyenda urbana, utilizando dibujos de pictogramas, con la colaboración de todos los integrantes del grupo</li> <li>- <i>Roles:</i> El encargado de fomentar la participación, encargado de ofrecer apoyo, el corrector, productor de opiniones, integrador de ideas y el crítico de ideas y no de personas.</li> </ul>	
<b>6. Ejecución de actividades individuales:</b> Cada estudiante elabora bocetos y busca los pictogramas adecuados para utilizarlos en la construcción de la secuencia de la historieta	
<b>7. Trabajo en grupos colaborativos:</b> El grupo reúne todos los aportes individuales para construir la secuencia de la historieta y todos los compañeros se encargan de ayudar a terminar el trabajo complementándolo también con un texto.	
<b>8. Sesión Plenaria:</b> Cada grupo expone su trabajo de manera informal, es decir, los compañeros se acercan a cada grupo para exponerles su historieta	
<b>9. Procesamiento de grupo (evaluación)</b> Cada estudiante colabora al grupo elaborando bocetos y buscando formas adecuadas para utilizarlas en la construcción de la secuencia de la historia, luego cada grupo presenta un trabajo terminado con la colaboración o aportes de cada compañero para exponerlo ante los demás grupos.	

## Taller No. 10

<b>1. Grado:</b> 9-1 y 7-1	
<b>2. Objetivos de aprendizaje:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Crear un sistema de símbolos para el diseño de un juego de mesa</li> <li>○ Crear un diseño individual con el fin de aportar diferentes ideas y construir un Juego de mesa en trabajo grupal</li> <li>○ Intercambiar los juegos de mesa con el fin de compartir e interactuar</li> </ul>	<b>3. Tema:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Sistemas de significado semántico y pragmático</li> <li>-La seguridad en sí mismo, la autoestima y la integración grupal</li> </ul>
<b>4. Recursos didácticos</b> Salón de clases, Video beam, Diapositivas, Cartulina de colores, cartón paja y vinilos.	
<b>5. Descripción de la actividad:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>La tarea</i> consiste en: En diseñar un juego de mesa, se explicara la actividad mediante una exposición usando diapositivas con los fundamentos para realizar el trabajo, primero cada estudiante lo hará de forma individual y luego en grupos cada estudiante aporta su idea para formar y diseñar un juego de mesa por grupo. Al finalizar el taller, los estudiantes intercambian sus trabajos explicado las estrategias de los juegos de mesa a sus demás compañeros.</li> <li>- <i>El objetivo colaborativo:</i> Desarrollar habilidades para la integración grupal, la interacción, la comunicación y la comprensión.</li> <li>- <i>Criterio de éxito:</i> Lograr el diseño de un juego de mesa, utilizando sistemas de símbolos gráficos, aportando cada estudiante su idea individual al grupo.</li> <li>- <i>Roles:</i> El encargado de fomentar la participación, encargado de ofrecer apoyo, el corrector, productor de opiniones, integrador de ideas y el crítico de ideas y no de personas.</li> </ul>	
<b>6. Ejecución de actividades individuales:</b> Cada estudiante elabora un diseño de un juego de mesa con sus respectivas características en el block.	
<b>7. Trabajo en grupos colaborativos:</b> El grupo se encarga de estudiar los diseños aportados por cada compañero y se encarga de elaborar un solo diseño teniendo en cuenta las ideas de todos para presentarlo como proyecto, y luego exponerlo a sus demás compañeros	
<b>8. Sesión Plenaria:</b> Todos los grupos de la clase intercambian sus trabajos, y se encargan de explicar a sus demás compañero las estrategias para utilizar el juego y todos participan de una actividad lúdica	
<b>9. Procesamiento de grupo (evaluación)</b>	

De forma individual todos los estudiantes elaboran un diseño de juego de mesa teniendo en cuenta sus CARACTERÍSTICAS Y FUNDAMENTOS. Luego en grupos colaborativos cada estudiante aporta su idea para realizar un solo diseño por grupo, y finalmente todos los grupos de la clase intercambian sus trabajos para probar el juego de mesa, explicando LA ESTRATEGIA Y REGLAS DE JUEGO

## Taller No. 11

<b>1. Grado:</b> 9-1 y 7-1	
<b>2. Objetivos de aprendizaje:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Mediante una recopilación de temas vistos a lo largo del año escolar, escoger un tema y crear un símbolo grafico para formar un rompecabezas</li> <li>○ Interactuar con los demás grupos armando los rompecabezas de los demás compañeros</li> </ul>	<b>3. Tema:</b> Búsqueda cooperativa de alternativas
<b>4. Recursos didácticos</b> Salón de clases, cartón paja, vinilos, cartulina de colores, tijeras etc.	
<b>5. Descripción de la actividad:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>La tarea</i> consiste en: hacer una exposición recopilando todos los temas vistos a lo largo del año escolar, preguntando a los estudiantes cuales fueron los temas que más les llamó la atención y cuales les sirvieron más para poder relacionarse con todo los compañeros de la clase. Luego de hacer este repaso se pide a los estudiantes que formen grupos de manera voluntaria, para que escojan un tema y lo representen mediante un símbolo gráfico, hecho sobre un cuarto de cartón paja, después los trabajos son cortados a manera de rompecabezas, para poder intercambiarlos con los demás grupos, para practicar el juego del rompecabezas</li> <li>- <i>El objetivo colaborativo:</i> Desarrollar habilidades para la búsqueda cooperativa de alternativas.</li> <li>- <i>Criterio de éxito:</i> Lograr un juego de rompecabezas sobre un tema determinado e intercambiarlo con los demás compañeros para ser armado y luego interpretar la imagen.</li> <li>- <i>Roles:</i> El encargado de fomentar la participación, encargado de ofrecer apoyo, el corrector, productor de opiniones, integrador de ideas y el crítico de ideas y no de personas.</li> </ul>	
<b>6. Ejecución de actividades individuales:</b> Cada estudiante participa con su respectiva opinión acerca del tema que se va a representar en el rompecabezas	
<b>7. Trabajo en grupos colaborativos:</b> Todos y cada uno de los estudiantes hace su aporte para desarrollar el trabajo grupal y lograr la representación de un determinado tema formando un rompecabezas.	
<b>8. Sesión Plenaria:</b>	

Cada grupo comparte su trabajo a otro grupo, entrega desarmado el rompecabezas para que los otros compañeros logren armarlo y luego poder interpretar el significado de la imagen

**9. Procesamiento de grupo (evaluación)**

Al finalizar la primera parte de la actividad cada grupo explica que es lo que representa en su trabajo, y en la segunda parte de la actividad los grupos que arman el rompecabezas también hacen una interpretación de la imagen del rompecabezas.

## Anexo 2.

### INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL SAN JOSÉ BETHLEMITAS

#### GUÍA ENTREVISTA A DOCENTES y/o INTÉRPRETES.

FECHA: \_\_\_\_\_ LUGAR: \_\_\_\_\_

**OBJETIVO:** Recolectar información acerca de la importancia de las relaciones interpersonales y la comunicación en los grados 7-1 y 9-1.

#### INFORMACIÓN GENERAL

Años de experiencia: \_\_\_\_\_ Especialidad. \_\_\_\_\_  
Grado que dirige: \_\_\_\_\_

#### CUESTIONARIO

1. ¿Para Usted qué es la comunicación?
2. ¿Para Usted qué son las habilidades comunicativas?
3. Aparte del lenguaje de señas y oral. ¿Qué otras formas de comunicación ha observado en el aula integrada?
4. ¿En qué momentos ha observado a Ud. Que los estudiantes sordos y oyentes intentan comunicarse?
5. ¿Qué actitudes y comportamientos ha observado cuando un estudiante sordo intenta comunicarse con un estudiante oyente y viceversa?
6. ¿Qué ventajas y desventajas tiene el aula integrada por los estudiantes sordos y oyentes, en cuando a la enseñanza, aprendizaje y convivencia?
7. ¿Creé usted que es necesario que las personas sordas y oyentes puedan relacionarse para convivir en una sociedad?
8. ¿Por qué considera importante las relaciones interpersonales entre los estudiantes sordos y oyentes en el aula?
9. ¿Qué actividades pedagógicas ha hecho la institución para fomentar las relaciones interpersonales de los estudiantes?

10. ¿Cómo participan e interactúan los estudiantes sordos y oyentes en los eventos culturales de la institución?

### Anexo 3.

## INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL SAN JOSÉ BETHLEMITAS

### GUÍA ENTREVISTA A ESTUDIANTES

FECHA: \_\_\_\_\_ LUGAR: \_\_\_\_\_

**OBJETIVO:** Recolectar información acerca del desarrollo de las competencias Propositiva, argumentativa e interpretativa en los grados 7-1 y 9-1.

#### INFORMACIÓN GENERAL

Grado: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

#### CUESTIONARIO

1. ¿Crees tú que las actividades desarrolladas en clases te han servido para conocer lo que piensan tus demás compañeros (sordos y oyentes)?
2. ¿De qué manera las actividades en grupo te han servido para comunicarte con tus compañeros (sordos y oyentes)?
3. ¿crees tú que los símbolos gráficos son una forma de comunicación?
4. ¿se te ha facilitado o se te ha complicado, dar a conocer tus ideas por medio de los símbolos gráficos?
5. ¿comprendes bien los mensajes que dan a conocer tus compañeros por medio de los símbolos gráficos?
6. ¿Qué dificultades encuentras en la comunicación con símbolos gráficos?
7. ¿Para ti, qué es lo que más interesante de trabajar y crear mensajes por medio de los símbolos gráficos?

**Anexo 4.**

**FORMATO DE DIARIO DE CAMPO**

**DIARIO DE CAMPO**

**Nº**

**Fecha:**

**Actividad:**

**Propósito:**

**Profesor:**

**Lugar:**

**Hora de inicio:**

**Dirigido a:**

**Hora de finalización:**

<b>REGISTROS</b>	<b>REFLEXION</b>
<b>Tema:</b>	

Anexo 5.

MOMENTOS SIGNIFICATIVOS EN LOS TALLERES



**Figura 45.** Dinámica de integración: Baraja de colores. Grado 9-1



**Figura 47.** Taller: Los colores en nuestra vida. Grado 9-1



**Figura 46.** Socialización de los trabajos. Grado 9-1



**Figura 48.** Estudiantes sordos y oyentes trabajando en equipo. Grado 7-1



**Figura 49.** Orientadores y estudiantes



**Figura 51.** Las FARC y sus cadenas. Estudiantes del grado 7-1



**Figura 50.** El mundo de la Flor. Estudiantes del grado 7-1



**Figura 53.** Un mundo de Chismes. Estudiantes del grado 9-1



**Figura 52.** Navegando en la basura. Estudiantes del grado 9-1