



Ciencia Latina
Internacional

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), marzo-abril 2024,
Volumen 8, Número 2.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2

**EL DIBUJO COMO HERRAMIENTA PARA
FORTALECER LA ATENCIÓN EN CLASE:
PROPUESTA DIDÁCTICA PARA
ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE
PRIMARIA**

**DRAWING AS A TOOL TO STRENGTHEN ATTENTION IN
CLASS: TEACHING PROPOSAL FOR THIRD GRADE
PRIMARY SCHOOL STUDENTS**

Alejandra Tejada Martínez

Universidad Nacional Autónoma de México - México

Esteban Riaño Arias

Universidad Pontificia Bolivariana - Colombia

Diego Javier Mondragón Mesa

Universidad Pontificia Bolivariana - Colombia

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10938

El Dibujo como Herramienta para Fortalecer la Atención en Clase: Propuesta Didáctica para Estudiantes de Tercer Grado de Primaria

Alejandra Tejada Martínez¹

alejandra_tejeda@psicologia.unam.mx

<https://orcid.org/0000-0002-7459-3641>

Universidad Nacional Autónoma de México
México

Esteban Riaño Arias

esteban235@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0001-2050-712X>

Universidad Pontificia Bolivariana
Colombia

Diego Javier Mondragón Mesa

diegomondra.dm@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-3847-0554>

Universidad Pontificia Bolivariana
Colombia

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo describir, indagar e identificar las posibilidades del dibujo como herramienta para fortalecer la atención en niños de 8 y 9 años de edad que cursan el tercer grado de Educación Básica; así como proponer actividades didácticas que puedan realizarse en las sesiones de clase. El diseño del estudio es de tipo cualitativo con un alcance descriptivo. Se reconoce que el desempeño de los estudiantes en el aula está asociado a múltiples factores que influyen de manera directa en los procesos de aprendizaje, siendo uno de ellos, la atención. Por otra parte, se aborda la relación que existe entre el dibujo como forma de representación y los beneficios que supone la enseñanza y aprendizaje de ésta y de otras formas de representación propias de las artes dentro de las propuestas curriculares.

Palabras clave: atención, dibujo, enseñanza-aprendizaje

¹ Autor principal.

Correspondencia: alejandra_tejeda@psicologia.unam.mx

Drawing as a Tool to Strengthen Attention in Class: Teaching Proposal for Third Grade Primary School Students

ABSTRACT

The following research aims to describe, inquire and identify the possibilities of drawing as a tool to strengthen attention in children between 8 and 9 years of age; as well as to propose activities based on drawing to strengthen attention in third grade children. The design of this research is qualitative with a descriptive scope. It is recognized that the performance of students in the classroom is associated with multiple factors that directly influence learning processes, one of them being attention. On the other hand, the relationship between drawing as a form of representation and the benefits of teaching and learning this and other forms of representation typical of the arts within the curricular proposals is addressed.

Keywords: attention, drawing, teaching-learning

Artículo recibido 20 marzo 2024

Aceptado para publicación: 25 abril 2024



INTRODUCCIÓN

Para quienes no quieren el cambio, las artes y la imaginación pueden ser causa de problemas.

Eisner

Se reconoce que el desempeño de los estudiantes en el aula está asociado a múltiples factores que influyen de manera directa en los procesos de aprendizaje. Para que éste sea efectivo, se deben activar una serie de dispositivos cognitivos básicos, entre los que se encuentra, el atencional.

Autores como Azcoaga (Martínez et al., 2018), desde la década de los años 70's afirma que [...] “para que el aprendizaje pedagógico pueda llevarse a cabo, es imprescindible que los procesos del aprendizaje fisiológicos se hayan establecido en su debida forma” (p. 9). Con respecto al tema atencional, Johnston y Dark (1982) mencionan que no existe una definición universal sobre el concepto, debido a la diversidad de teorías que intentan explicarla. Sin embargo, para efectos del presente trabajo, se destacan dos concepciones basadas en los estudios anteriormente citados. La primera, la define como la cualidad de la percepción (filtro de estímulos ambientales) y la segunda, como mecanismo de control y regulación de los procesos cognitivos. Asimismo, de acuerdo con Romo (1987) existen factores externos (el espacio físico, las acciones repetitivas, los métodos de enseñanza, el rol docente, entre otros) e internos (procesos fisiológicos, estilos de aprendizaje, componentes motivacionales y cognitivos, etc.) que afectan la activación de la atención.

Con lo anterior, se pretende describir cómo los bajos niveles de atención en los procesos de aprendizaje pueden afectar el rendimiento escolar de los niños entre 8 y 9 años matriculados en grado tercero en una institución privada de Educación Primaria en Colombia. Ya que se observa que el bajo nivel atencional del alumnado provoca distracciones dentro del aula, generando dificultades en el aprendizaje y rezagos en el desempeño académico. Para sustentar dicha hipótesis, se aplicó un test neuropsicológico denominado *Trail Making Test* (TMT), que evidenció un bajo nivel de atención en los participantes de este estudio, en especial en lo que respecta a la atención dividida.

El objetivo del estudio es describir las posibilidades del dibujo como herramienta para fortalecer la atención en clase en niños de 8 y 9 años de tercer grado de primaria. Para ello, se establecen tres objetivos específicos: 1) Indagar sobre el dibujo como herramienta para fortalecer los niveles de atención en el aula; 2) identificar algunas técnicas de dibujo que permitan fortalecer los niveles de atención en el aula;

y, 3) proponer actividades a partir del dibujo para fortalecer la atención en niños en el aula. La pregunta de investigación que surge es: ¿Cómo fortalecer la atención en clase a través de la práctica del dibujo en niños de 8 y 9 años de tercer grado de primaria?

METODOLOGÍA

El enfoque de investigación fue de corte cualitativo con un alcance descriptivo. Ya que se pretendía conocer a profundidad el dibujo como elemento didáctico, así como su papel transformador dentro de la práctica educativa como elemento que fortalece procesos atencionales en estudiantes. En este sentido, se recolectó información para conocer las posibilidades del dibujo como herramienta para fortalecer la atención en entornos áulicos sin manipulación de variables y sin identificar relaciones causales entre las mismas: “La o el investigador describe una experiencia, una situación desde los sujetos; no pretende interpretar y se mantiene cercano a los datos que recopila” (Sandelowski, 2000, citado por Valle, et al., p. 15). Es decir, se trató de describir las características de una realidad educativa delimitada como lo es el uso didáctico del dibujo, con la finalidad de saber de qué manera contribuye y qué funciones cumple como alternativa del fortalecimiento atencional en estudiantes, desde la perspectiva de los participantes en el proceso educativo.

También se utilizó la investigación documental con la finalidad de seleccionar y compendiar información relevante en distintas fuentes bibliográficas. Para ello se utilizó una matriz categorial con las principales unidades de análisis y aportes de los referentes teóricos para la revisión teórica.

Otro instrumento fue la entrevista semiestructurada que se aplicó a tres expertos. Ésta tenía el objetivo de indagar la percepción de especialistas sobre la técnica del dibujo. El grupo de expertos estaba conformado por tres profesionales de la educación: un maestro de Artes Plásticas con 35 años de experiencia docente en colegios y universidades; dos licenciadas en Artes Visuales, con 8 años y 6 años de experiencia en docencia en colegios respectivamente.

En otra etapa del estudio, se realizó una matriz de actividades con el fin de proponer actividades a partir del dibujo para fortalecer la atención en niños en el aula. Se trabajó con 20 estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa (IE) Marino Renjifo Salcedo, sede Antonia Santos, en Valle del Cauca, Colombia.



RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los hallazgos se dividen en los siguientes capítulos:

Tabla 1 Presentación de hallazgos a partir de los objetivos de investigación

Capítulo	Título	Objetivo específico	Instrumento	Análisis de datos
1	<i>Dibujar en la escuela no es perder el tiempo.</i>	OE1: Indagar sobre el dibujo como herramienta para fortalecer los niveles de atención en el aula.	Entrevista a expertos en revisión documental.	Análisis y descriptivo, matriz de categorización y triangulación de datos.
2	<i>¡Atención! el dibujo te busca.</i>	OE2: Identificar algunas técnicas de dibujo que permitan fortalecer los niveles de atención en el aula.	Entrevista a expertos en revisión documental.	Análisis y descriptivo, matriz de categorización y triangulación de datos.
3	<i>Bisociación, descubriendo un nuevo contexto entre dos elementos muy poco conectados en nuestra escuela</i>	OE3: Proponer actividades a partir del dibujo para fortalecer la atención en niños en el aula.	Actividades en el aula.	Análisis descriptivo a partir de la matriz de actividades.

Nota. Los 3 expertos entrevistados para efectos del presente trabajo se denominaron como EA1, ED2 y E3W. Los artículos seleccionados se denominaron como MD1, MD2, MD3, MD4, MD5, MD6, MD7, MD8, MD9 y MD10.

Capítulo 1: Dibujar en la escuela no es perder el tiempo

La educación dentro de la Pedagogía Contemporánea (PC), se entiende como aquello que hace que el humano sea humano y surge como una dinámica de transmisión con dirección de la generación adulta a la generación joven de la cultura y de la ideología.

En este sentido, la PC sostiene que en principio la cultura es todo producto humano y como producto, es portadora de valor en la dimensión del uso, el intercambio y lo simbólico. La cuestión se complejiza cuando esos valores transmitidos de generación en generación se han naturalizado y la escuela no es la excepción (Mayer, 2016). Por ejemplo, continuamente se escucha en el aula frases como “póngalos a dibujar cualquier cosa para que pierdan el tiempo”, “deje de hacer esos dibujos que no tienen nada que ver con la clase”, entre otras. Este tipo de comentarios son el resultado de generaciones de educadores que han naturalizado formas de pensar y de actuar y olvidan que el acto de dibujar tiene potencialidades



de gran impacto en los procesos formativos que ocurren dentro de un aula de clase. Al respecto se pasa por alto que el dibujo es una forma de comunicación y expresión presente desde que los humanos dibujaban en las cavernas de Lascaux y Altamira, entre otras.

A favor de lo anterior, algunos datos de interés generados de las entrevistas a expertos y de la revisión bibliográfica, sugieren que: “Implementar diferentes técnicas del dibujo en el aula mejora la atención de los educandos, convirtiéndose en una herramienta didáctica muy útil” (EA1). Estas técnicas no se limitan a las clases de artística, sino que también pueden ser integradas en las diferentes asignaturas. “Es menester recordar que el dibujo es una herramienta creativa ya que se vincula de manera directa con el hacer y el hacer hace parte de nuestra evolución humana ya que es el reflejo tangible de nuestra capacidad creadora” (E3W). Por su parte, Eisner (1998) sostiene que el dibujo forma parte sustancial de lo que él denomina como formas de representación que “son dispositivos que los seres humanos empleamos para hacer públicas las concepciones privadas” (p. 67). En tal sentido, la forma de representación (en este caso el dibujo), es una selección de lo que puede ser utilizado para transformar una experiencia privada en una experiencia pública.

Otro de los expertos sostiene que: “La práctica del dibujo debe ser permanente y constante en la básica primaria porque fomenta la expresión del educando” (E3W). Más allá que el dibujo fomente la expresión, se considera que la práctica del dibujo fomenta otras formas de acceder a la realidad y amplía la capacidad de expresar la experiencia humana, lo cual enriquece los procesos de enseñanza y aprendizaje. Al respecto, Eisner (1998) sostiene que: “La elección de una forma de representación equivale a elegir la manera de concebir el mundo, y también a elegir la manera en que se lo representará públicamente” (p.69).

Cuando se tiene la posibilidad de utilizar varias formas de representación, se generan al menos dos tipos de ideas: primero, se actúa sobre un material, éste motiva a pensar y, segundo, cuando el proceso de trabajar con una forma de representación (llámese escritura, música o dibujo) suministra un material sobre el cual se pueden elaborar ideas y hacer correcciones (Eisner, 2012). Éste representa un argumento más que sustenta la importancia del dibujo como medio de representación que potencializa los procesos de enseñanza y aprendizaje en los educandos.

En palabras del experto MD3:



Se debe romper el paradigma sobre las artes y el dibujo dentro del aula. Deben dejar de ser simples tareas para "que los niños hagan cualquier cosa". En consecuencia, se debe utilizar como herramienta didáctica que además proporciona beneficios de expresión de parte del educando haciendo que el maestro pueda "conocer" incluso sus estados de ánimo.

En este sentido, se hace referencia a ideologías que son transmitidas de generación en generación y que, como resultado en el caso que aquí compete, se ponen de manifiesto en expresiones comunes entre docentes como "las artes son materias de relleno donde no se hace nada". Otro punto de interés para el análisis sobre la valoración social de las disciplinas artísticas dentro del currículo educativo de la educación básica. Puesto que las artes y en este caso, el dibujo, tendrían que considerarse desde una perspectiva pedagógica con potencial para lograr objetivos de aprendizaje concretos que van más allá de la concepción común del desarrollo del ocio y entretenimiento (Rodríguez, 2013). En consecuencia, se debe utilizar como herramienta didáctica útil para implementarla dentro del currículo escolar y, más específicamente, en la planeación de las sesiones de clase.

Aunque este trabajo se enfoca en el dibujo como medio de representación, es menester enunciar que las propuestas curriculares de las instituciones educativas deberían apropiarse de lo que en la literatura se conoce como *arts integrations* que es el uso de las artes como una metodología de enseñanza que está presente de forma transversal (del latín transversalis; "lo que se desvía de la normal, línea recta") dentro del currículo.

Por otro lado, si el objeto de estudio de la Psicopedagogía se pregunta cómo aprende el ser humano a lo largo de la vida, se podría cuestionar la importancia del dibujo en el desarrollo de la cognición. Si las habilidades mentales o formas de inteligencia de un individuo están condicionadas por el uso que se le da: "¿No será que las formas de representación a las que los niños tienen acceso modelan las habilidades mentales o las formas de inteligencia que son capaces de desarrollar?" (Cale, 1974, citado por Eisner, 1998, p.71).

Lo aquí descrito, sugiere la necesidad de hacer *ostensible* ("que se ve o se percibe con facilidad") las posibilidades que no solo el dibujo y las artes, deberían tener una mayor presencia en el currículum. A propósito de esto, Bernstein (1971, citado por Eisner, 1998) plantea que "el currículum es un recurso no sólo para transmitir el pasado sino también para modelar la conciencia" (p. 72). Como investigadores y

educadores conviene reflexionar que “cuando definimos el currículum, definimos también las oportunidades que tendrán los jóvenes de experimentar diferentes formas de conciencia” (Eisner, 2012, p.72) y en este sentido, la escuela debe fomentar diferentes tipos de experiencias que contribuyan a modificar la conciencia, cuya estrella polar guíe la búsqueda del bienestar para todos y cada uno.

Por eso, es importante tener en cuenta que el currículum es un medio para desarrollar la mente (en términos de conciencia) y considerar el por qué la planificación curricular es fundamental. Al respecto, se afirma que “cuando decidimos qué se va a enseñar y cómo se va a enseñar, influimos en lo que los estudiantes tendrán la oportunidad de aprender, pero no lo determinamos” (Eisner, 1998, p.72).

Resultan reveladoras las palabras de Eisner cuando afirma que los sentidos son la puerta a la conciencia: “El término cognición incluye todos los procesos por medio de los cuales el organismo se hace consciente de su entorno o de su propia conciencia” (Eisner, 2012, p.15). De ahí que el desarrollo de estos sentidos depende de la experiencia. Por ello, uno de los objetivos del presente estudio recae en describir y analizar cómo se pueden cultivar las inteligencias a través de diversas formas de representación en las que puede operar. Continúa Eisner (2012) subrayando que “El uso de múltiples formas de representación por parte de maestros y alumnos para ejemplificar y transmitir significaciones es una manera de lograr este objetivo” (p.96). Se debe insistir que esta es una de las razones fundamentales por las que las artes deben resultar esenciales en el diseño curricular como herramienta didáctica dentro de las asignaturas.

Expuesto lo anterior, la idea de utilizar el dibujo como forma de representación busca vincular los procesos creativos de los estudiantes y de los docentes con aquello que Arthur Koestler (Rodríguez, 2013) denomina como *bisociación*, llamado así a aquel proceso en el cual se establece una relación nueva y productiva entre dos campos conceptuales que eran psicológicamente distintos. En consecuencia, “Aprovechando el dibujo como herramienta, se fortalece el pensamiento” (E2S). Es decir, trabajar con diferentes instrumentos o formas de representación influyen no sólo en cómo se percibe la realidad, sino que también repercuten en lo que probablemente se piensa.

Una función cognitiva de las artes es ayudar a aprender para observar el mundo (Montañés, 2011). Referente a esto, cuando se dibuja de manera libre o se dibuja la representación de una figura, se presta atención a los detalles del gráfico. Esta observación fortalece los niveles de atención y estimula la



memoria. En consecuencia, “Cuando mejoramos nuestra capacidad de atender a los detalles de un dibujo, esto también impacta a nivel general en el desarrollo de nuestra capacidad para entender nuestro entorno. Lo que nos permite aprehender y transformar nuestra realidad” (E3W). Desde esta perspectiva, se habla que el dibujo tiene un impacto significativo en la totalidad perceptual de un sujeto, es decir, en su comprensión del entorno y las formas de representarlo.

Con base en lo anterior, los expertos consideran que algunas investigaciones en neurociencias respaldan este argumento: “Estudios realizados por *Dana Foundation* señalan que las áreas cerebrales donde se ubican la atención y la memoria se estimulan por la práctica y el entrenamiento en las artes” (MD6). Asimismo, los ejercicios propuestos por Betty Edwards en su libro *Aprender a Dibujar* demuestran que el “dibujo puede fortalecer los procesos cognitivos de los educandos, promoviendo la concentración/atención a partir de la observación detallada, así como trabaja la memoria a través de la repetición y refuerzan la motricidad fina” (Edwards, 1997, p. 9). Estos a su vez, generan motivación en aquellos que trabajan sus ejercicios ya que experimentan de forma concreta el resultado de la construcción de sus dibujos.

En síntesis, los hallazgos aquí descritos reafirman que el dibujo entendido como forma de representación, permite fortalecer los procesos de enseñanza-comunicación-aprendizaje. La representación como proceso cognitivo supone: Inscripción (fijar la representación), revisión, comunicación y sorpresa. Según Montañés (2011) procesos todos relacionados de manera directa con la atención y, en consecuencia, con el aprendizaje: atiendo, entiendo, aprendo y comprendo.

Capítulo 2: ¡Atención!, el dibujo te busca

Leonardo Da Vinci definió la pintura como “una cosa mental” (Martín, 2015, p. 59). Una definición de aparente simplicidad que enmarca lo que podría representar un dibujo y cuyo significado de “cosa mental” podría abarcar casi cualquier concepción frente a la actuación humana. La aparente simplicidad del dibujo engloba componentes de complejidad de lo que es humano. Una interesante combinación de lo más primitivo (si consideramos la evolución humana) y lo más complejo (si lo analizamos desde el campo de lo simbólico) de la mente humana. Ante esto, Bruce Nauman comenta que: “Dibujar es equivalente a pensar” (citado en Gómez, 2013, p. 33). Para Francastel (1970) es una manera por la cual el ser humano comunica su pensamiento. Mientras que Arnheim (1986) manifiesta que las imágenes



contienen pensamiento. Por último, Vidaurre y Zambrano (2020) exponen que “el dibujo es la representación gráfica de una idea humana” (p. 33).

Por otra parte, si se centra la discusión hacia el papel del dibujo dentro del entorno escolar, como base de las artes ha funcionado como medio didáctico, generalmente desarticulado y particularmente poco visibilizado en las escuelas. Es por ello que la propuesta centrada en el dibujo rescata un aspecto clave para el aprendizaje significativo en el aula: la activación del dispositivo atencional. Se encontró en la bibliografía revisada, que “la variedad de las técnicas de dibujo en el aula mejora la atención” (EA1), convirtiéndose en una herramienta didáctica que fortalece los procesos cognitivos.

Por lo tanto, la reflexión gira en torno a considerar que, al momento de proponer cualquier actividad en el aula, se analice cómo centrar la atención de los estudiantes. De forma similar, Toalombo (2014) subraya que la atención es un factor clave de una actividad en el aula y, sin duda, el dibujo lo potencia. La revisión bibliográfica ha permitido visibilizar herramientas útiles para activar el dispositivo atencional. El método de dibujo propuesto por Edwards (1997) sugiere que el hemisferio derecho del cerebro se fortalece al dibujar, ya que el hemisferio izquierdo, dominante y rápido, tiende a ocuparse de palabras y símbolos. Este enfoque busca mejorar procesos cognitivos relacionados con habilidades analógicas, espaciales, holísticas y concretas, entre otras (González, 2014).

Las técnicas gráfico-plásticas, como la dactilopintura, papiroflexia, collage, mandalas, pintura mixta y dibujo creativo, son herramientas que estimulan la atención y la creatividad en los niños al permitirles expresar su estética y comprender el mundo que les rodea. De acuerdo con Romo (1987), estas técnicas promueven el pensamiento divergente y evitan la simple memorización.

La infografía se convierte en una herramienta didáctica valiosa cuando se utiliza en la escuela, mejorando los procesos de enseñanza y aprendizaje al representar información de manera visual y comprensible. Puede aplicarse en diversas asignaturas y fomentar la creatividad de los estudiantes.

Los GIF basados en contenidos curriculares han demostrado ser efectivos en el aula, atrayendo la atención de los estudiantes y fortaleciendo los procesos cognitivos al ofrecer elementos visuales dinámicos que combinan lo digital con lo sensorial y analógico (González, 2014).

En estos enfoques, es fundamental involucrar plenamente los sentidos, ya que evocan experiencias sensoriales y permiten narrar historias a través de la representación gráfica. El dibujo sirve como punto



de partida para que los niños descubran el lenguaje visual y aprendan a expresar sus ideas de manera creativa.

Capítulo 3: Bisociación, descubriendo un nuevo contexto entre dos elementos muy poco conectados en nuestras escuelas

Las actividades aquí propuestas son el resultado de la disquisición de la matriz de análisis. Se considera el concepto de *bisociación* como un componente fundamental para el diseño de estas actividades, ya que supone utilizar diferentes técnicas del dibujo en favor de fortalecer los dispositivos atencionales en los estudiantes de grado tercero. A continuación, se presenta la matriz de actividades:

Tabla 2 Matriz de actividades para fortalecer la atención a partir del dibujo

No	Nombre de la actividad	Objetivo	Evidencia de aprendizaje	de Desarrollo de la actividad
1	<i>El aula como lienzo</i>	Promover procesos atencionales que involucren el espacio de manera alternativa para el aprendizaje de la geometría.	Clasifica y representa formas bidimensionales y tridimensionales tomando en cuenta sus características geométricas comunes y describe el criterio utilizado (Cuba, 2014, p. 15).	Dibujar en la pared los volúmenes de 3 figuras geométricas (cubo, cilindro, pirámide).
2	<i>El libro secreto "De lo privado a lo público"</i>	Fortalecer la atención por medio de ejercicios que involucren el dibujo libre.	Interpreta la función de elementos verbales y no verbales en textos como: álbumes ilustrados, caricaturas, historietas, anuncios publicitarios (Institución Educativa Arzobispo Tulio Botero Salazar, 2021, p. 54).	Dibujar e ilustrar de manera libre a partir de textos narrados (mitos, leyendas, fábulas) en el "Libro secreto": EL LIBRO ES LIBRE.
3	<i>La Linterna Mágica "ZUM, ZUM"</i>	Propiciar la atención mediada por el resultado final del ejercicio	Desplaza la fuente de luz y el objeto para aumentar o reducir el tamaño de la sombra que se produce según las necesidades	Dibujar de manera libre el contorno de un colibrí "zum, zum" el cual será intercambiado y proyectado (ampliado) sobre una



	colaboración con los demás.	(Institución Educativa Arzobispo Tulio Botero Salazar, 2021, p. 56).	superficie de papel para que cada uno de los estudiantes lo reproduzca en una escala mayor.
4	<i>Huelo, dibujo y recuerdo</i>	Mostrar la relación existente entre la evocación del sentido del olfato y la atención.	Describe la diversidad en la gastronomía de diferentes regiones o provincias que conforman su departamento. A través de una mesa de olores, conformada por 6 elementos de la cocina tradicional regional, los estudiantes deberán olerlos, identificando cual de estos les llama más la atención para realizar el ejercicio de dibujo.
5	<i>¿Copa o cara?, ¿positivo o negativo?</i>	Fortalecer la atención a partir de un dibujo dirigido, que permita descubrir nuevas formas y contornos representaciones que se forman en los contornos.	Descubre nuevas formas de representación a través del dibujo de objetos cotidianos que en sus contornos puedan representar otra figura. Dibujo de copas y caras.

Nota. Propuesta de actividades a partir de la triangulación entre la revisión documental, la entrevista a expertos y el contexto áulico del grupo.

CONCLUSIONES

A partir del análisis situacional de una sede educativa rural y el desempeño de los estudiantes de tercer grado en pruebas externas estandarizadas (Pruebas Saber-MEN), se revisaron algunos factores asociados directamente con la enseñanza y el aprendizaje. Se concluye que el dispositivo atencional en estudiantes, es afectado por distracciones y tensiones en el aula, lo que influye de manera directa en el proceso educativo. Para sustentar dicha hipótesis, se aplicó un test neuropsicológico denominado *Trail Making Test* (TMT), a los estudiantes que cumplieron unos criterios de inclusión para participar en la investigación (edad y grado escolar). El grupo seleccionado mostró un desempeño bajo en el nivel de atención, sobre todo, en la atención dividida.



Se reconoció que la atención es un proceso fundamental para el aprendizaje, ya que permite desarrollar conocimiento por medio de la selección de todo tipo de estímulos sensoriales (internos) y ambientales (externos). Como se describió en el análisis de distintas investigaciones, la capacidad atencional es un proceso que aumenta con el desarrollo de la edad y depende directamente de su estímulo y reforzamiento (Montañés, 2011).

Varias investigaciones de carácter nacional e internacional (Francastel y Estrada, 1970; Gómez, 2013; González, 2014; Rodríguez, 2013; Vidaurre y Zambrano, 2020) demostraron los beneficios que se tienen al fortalecer el dispositivo de la atención a partir de la práctica de las artes y, en especial, del dibujo. Además, se describieron los diferentes tipos de atención (selectiva, dividida y sostenida) para entender su relación con el proceso de aprendizaje y cómo la práctica del dibujo en niños fortalece este dispositivo y refuerza los procesos cognitivos suscitados en el contexto áulico.

El dibujo puede fortalecer los niveles de atención en clase para niños entre ocho y nueve años de tercer grado de primaria, ya que el acto de dibujar requiere concentración al detalle, repetición, observación y revisión. Tratamientos que se relacionan de manera directa con la activación y reforzamiento de los canales atencionales (Rodríguez, 2013).

Por otra parte, las técnicas de dibujo no son exclusivas de la asignatura de arte, sino que también pueden ser integradas en diferentes asignaturas. Esto a su vez, permite al docente enriquecer no solo los procesos de enseñanza, sino que también fortalece los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Esto se evidencia en la capacidad que el dibujo tiene como medio de representación, el cual permite acceder a diferentes formas de interpretar/representar la realidad y, por ende, amplía la capacidad de percibir y proyectar el mundo.

El estudio demuestra que el acto de dibujar es en sí, una técnica que permite fortalecer la atención. Sin embargo, se resaltan los ejercicios propuestos por Edwards (1997) como un entrenamiento efectivo para dicho objetivo. Montañés (2011) enfatiza que en los seres humanos, uno de los sentidos que más se ha desarrollado es el de la vista (pensamiento visual), por lo que este proyecto busca fortalecer esta capacidad tal como era reconocida por las antiguas tradiciones pedagógicas griegas que consideraban que la demostración visual es más efectiva que cualquier instrucción verbal.



La atención en los seres humanos es fundamental en todo proceso de aprendizaje, puesto que permite una construcción de conocimiento a través de la selección de los diferentes estímulos ambientales y el fortalecimiento de estos influye de manera directa en el desarrollo de los procesos cognitivos (Romo, 1987).

Como se comentó anteriormente, de los datos analizados en el Test Neuropsicológico, se concluye que el grupo de estudiantes de grado tercero seleccionados para la investigación, mostraron un desempeño atencional bajo, evidenciando la necesidad de promover alternativas que permitan fortalecer dicho dispositivo. En este escenario, resulta pertinente la propuesta didáctica del dibujo como medio de representación para ser integrado en las diferentes asignaturas del currículo y resulta como una alternativa fundamental para fortalecer no solo la atención, sino también los procesos de aprendizaje del alumnado. Esto es sugerido tanto por los expertos como la literatura revisada (Vidaurre y Zambrano, 2020) y resulta interesante frente a la perspectiva, en ocasiones errónea, de menospreciar un elemento aparentemente tan sencillo que surge de manera tan espontánea en todos los seres humanos como el acto de trazar, rayar, delinear y contornear.

El dibujo es una herramienta que presenta muchas posibilidades para fortalecer la atención. A partir de los hallazgos, se concluye que, para fortalecer la atención a través del dibujo, se debe tener en cuenta la variedad de las técnicas (lápiz, bolígrafo, marcador, carboncillo, lápiz de color, entre otros). Esto a su vez, provoca diferentes estímulos en los estudiantes, que le permiten conectar otras ideas, motivando la búsqueda de nuevas formas de representación.

Dibujar implica más que trazar una línea para unir una sucesión de puntos. El dibujo sirve para manifestar nuevas representaciones y a mayor práctica se concluye que aumenta esta capacidad (representación) en los estudiantes. En los datos obtenidos, se pudo inferir que el dibujo provoca disfrute, porque permite la posibilidad de crear-actividad. El dibujo permite mejorar la percepción de los detalles, por eso su práctica continua entrena la observación, fortalece la memoria y la capacidad atencional, reforzando los procesos cognitivos (Martín, 2015).

Esta investigación abre nuevas posibilidades para futuros estudios que pretendan conocer cómo las artes y el dibujo contribuyen a reforzar, estimular, los procesos educativos dentro y fuera del aula. Es importante que estas líneas investigativas puedan ir más allá de una fase descriptiva para medir y mediar



a través de intervenciones didácticas, los efectos que las diferentes formas artísticas puedan impactar en los procesos de enseñanza y aprendizaje establecidos en el currículo. Por último, visibilizar en la práctica educativa las herramientas que puedan ofrecer las artes y en especial, el dibujo como propuesta didáctica, vista no como una actividad trivial o meramente lúdica, sino como determinante en el fortalecimiento de los procesos formativos de los seres humanos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Edwards, B. (1997). *Drawing on the Right Side of the Brain*. In *CHI'97 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* (pp. 188-189).
- Eisner, E. W. (1998). *Cognición y currículum*. Amorrortu Editores.
- Eisner, E. W. (2012). *El arte y la creación de la mente: El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. Grupo Planeta.
- Francastel, P. y Estrada, A. S. (1970). *La figura y el lugar: el orden visual del quattrocento; ensayo*. Monte Ávila.
- Gómez, V. (2013). *La línea como puente entre el dibujo y la escultura*. Universitat Politècnica de València.
- González, M. (2014). Apuntes sobre los hemisferios cerebrales y su relación con la percepción y el dibujo. *Facultad de Bellas Artes – UCM*. [https://eprints.ucm.es/28911/1/APUNTES SOBRE LOS HEMISFERIOS CEREBRALES.pdf](https://eprints.ucm.es/28911/1/APUNTES%20SOBRE%20LOS%20HEMISFERIOS%20CEREBRALES.pdf)
- Johnston, W.A. y Dark, V.J. (1982). In defense of intraperceptual theories of attention. *Psychol Hum Percept Perform*. (3):407-21. doi: 10.1037//0096-1523.8.3.407. PMID: 6212631
- Martín, B. C. (2015). El dibujo, un cuerpo de doctrina. Líneas y trazos revisionistas del concepto de dibujo. *Observar. Revista Electrónica de Didáctica de las Artes*, (9), 58-74. <https://observar.eu/index.php/Observar/article/view/61>
- Martínez, P., Palacio, O. y Torres, L. M. (2018). Juan Enrique Azcoaga (1925-2015): pionero de la Neuropsicología del aprendizaje. In *Memoriam. CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*. 7(1), 37–48. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6343764>
- Mayer, R. (2016). *Pensamiento, resolución de problemas y cognición*. Paidós.



- Montañés, P. (2011). Neuropsicología y creatividad. En P. Montañés, *Neurociencias en el arte* (págs. 415-425). Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Rodríguez, G. (2013). Bisociaciones creativas, sinéctica y pensamiento divergente. *Revista Q*. 8(15), 3-4.
<https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/6816/Bisociaciones%20creativas%20sin%C3%A9ctica%20y%20pensamiento%20divergente.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Romo, M. (1987). Treinta y cinco años de pensamiento divergente. *Estudios de Psicología* (27- 28), 175-192.
- Toalombo, J. A. (2014). *La distracción de los estudiantes en el aula y su incidencia en el aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas de quinto grado de educación general básica en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Tamboloma ubicada en la comunidad de Tamboloma, Parroquia Pilahuin, Cantón Ambato, provincia de Tungurahua*. [Tesis de licenciatura no publicada]. Universidad Técnica de Ambato.
- Valle, A., Manrique, L. y Revilla, D. (2022). La Investigación descriptiva con enfoque cualitativo en educación. *PUC. Pontificia Universidad Católica del Perú*. 1(03)
<https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/184559>
- Vidaurre, L. M. y Zambrano, W. J. (2020). *Programa de técnicas grafo plásticas para desarrollar el pensamiento divergente en niños del 1er grado de primaria de la IE N° 10111-Lambayeque-2018*. [Tesis de licenciatura no publicada]. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/8722>