



Revista UNIMAR
ISSN: 0120-4327
ISSN: 2216-0116
ISSN-L: 0120-4327
editorialunimar@umariana.edu.co
Universidad Mariana
Colombia

Betancourt Márquez, Alexander; Blanco Rodríguez,
Yornis Andrés; Moya Rodríguez, Ángela María
El dibujo artístico mediante la representación gráfica
Revista UNIMAR, vol. 43, núm. 1, 2025, Enero-Junio, pp. 26-40
Universidad Mariana
Nariño, Colombia

DOI: <https://doi.org/10.31948/ru.v43i1.4147>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=758481817002>

- ▶ [Cómo citar el artículo](#)
- ▶ [Número completo](#)
- ▶ [Más información del artículo](#)
- ▶ [Página de la revista en redalyc.org](#)



Sistema de Información Científica Redalyc
Red de revistas científicas de Acceso Abierto diamante
Infraestructura abierta no comercial propiedad de la academia

El dibujo artístico mediante la representación gráfica

Alexander Betancourt Márquez¹

Yornis Andrés Blanco Rodríguez²

Ángela María Moya Rodríguez³

Cómo citar este artículo / To reference this article / Para citar este artículo: Betancourt-Márquez, A., Blanco-Rodríguez, Y. A. y Moya-Rodríguez, Á. M. (2025). El dibujo artístico mediante la representación gráfica. *Revista UNIMAR*, 43(1), 26-40. <https://doi.org/10.31948/ru.v43i1.4147>



Fecha de recepción: 13 de mayo de 2024

Fecha de revisión: 3 de septiembre de 2024

Fecha de aprobación: 12 de octubre de 2024

Resumen

Estudio cuyo objetivo consistió en fortalecer las representaciones gráficas de los mitos y leyendas de la cultura vallenata a través del dibujo artístico en estudiantes de sexto grado. Esta investigación se trabajó bajo el paradigma sociocrítico y el enfoque cualitativo, en el marco de la investigación acción, a partir de la dinamización de tres ciclos. En el primero, se realizó la detección y el diagnóstico del problema de investigación; en el segundo, se elaboró el plan para solucionar el problema o introducir el cambio, y en el tercero, se implementó el plan y se realizó la evaluación de resultados. La unidad de trabajo estuvo constituida por 41 estudiantes. Los resultados señalan la importancia de profundizar en las necesidades objetivas que presentan los estudiantes, con el fin de implementar mecanismos novedosos que contribuyan al gusto y disfrute de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para fortalecer las representaciones gráficas. Finalmente, los educandos comprendieron y expresaron adecuadamente una amplia gama de emociones en sus representaciones; utilizaron creativamente diversos elementos visuales, y transmitieron, de forma clara y efectiva, mensajes emocionales y narrativas a través de sus representaciones.

Palabras clave: dibujo; arte gráfico; emoción; creatividad; cultura



Artículo resultado de la investigación titulada: *El dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata por medio de la representación gráfica en estudiantes sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar*, desarrollada desde el 17 de julio de 2023 hasta el 10 de noviembre de 2024, en el departamento del Cesar, Colombia.

¹ Universidad Popular del Cesar. Institución Educativa Alfonso López Pumarejo, Valledupar, Colombia.

² Centro Educativo el Diviso de Pueblo Bello, Cesar, Colombia. Correo electrónico: blancoyornis@gmail.com

³ Coordinadora de Cultura, Universidad de Santander, Valledupar, Colombia. Correo electrónico: moyaangela46@gmail.com

Artistic drawing through graphic representation

Abstract

The objective of this study was to strengthen the graphic representation of the myths and legends of the Vallenata culture through artistic drawing in sixth-grade students. This research was carried out under the socio-critical paradigm and the qualitative approach, within the framework of action research, based on the dynamization of three cycles: in the first, the detection and diagnosis of the research problem was carried out; in the second, the plan to solve the problem or introduce the change was elaborated; and in the third, the implementation of the plan and the evaluation of the results was carried out. The work unit consisted of 41 students. The results show the importance of deepening the objective needs of these students in order to implement novel mechanisms that contribute to the taste and enjoyment of the myths and legends of the Vallenata culture to strengthen the graphic representations. Finally, they understood and adequately expressed a wide range of emotions in their representations; they creatively used different visual elements and clearly and effectively conveyed emotional messages and narratives through their representations.

Keywords: drawing; graphic arts; emotion; creativity; culture

Desenho artístico por meio de representação gráfica

Resumo

O objetivo deste estudo foi fortalecer a representação gráfica dos mitos e lendas da cultura Vallenata por meio do desenho artístico em alunos do sexto ano. Esta pesquisa foi realizada sob o paradigma socio crítico e a abordagem qualitativa, no âmbito da pesquisa-ação, com base na dinamização de três ciclos: no primeiro, foi realizada a detecção e o diagnóstico do problema de pesquisa; no segundo, foi elaborado o plano para resolver o problema ou introduzir a mudança; e no terceiro, foi efetivada a implementação do plano e a avaliação dos resultados. A unidade de trabalho era composta por 41 alunos. Os resultados mostram a importância de aprofundar as necessidades objetivas desses alunos a fim de implementar novos mecanismos que contribuam para o gosto e a apreciação dos mitos e lendas da cultura Vallenata para fortalecer as representações gráficas. Finalmente, eles compreenderam e expressaram adequadamente uma ampla gama de emoções em suas representações; usaram criativamente diferentes elementos visuais e transmitiram mensagens e narrativas emocionais de forma clara e eficaz por meio de suas representações.

Palavras-chave: desenho; artes gráficas; emoção; criatividade; cultura

Introducción

La cultura y la educación son dos dimensiones fundamentales y mutuamente complementarias que permiten vivir una vida plena, adquirir las habilidades necesarias para realizar cambios positivos y adaptarse fácilmente a los desafíos más complejos de hoy. La educación es la base para el desarrollo del conocimiento y el talento; tiene sus raíces en la identidad y la cultura de los estudiantes, que les permite moldear su futuro. En este sentido, se reconoce la importancia de la cultura en la educación ([Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura \[Unesco\], 2021](#)).

Para la [Unesco \(2021\)](#), las sociedades cada vez más multiculturales requieren un conjunto sólido de habilidades y competencias para funcionar en este entorno cambiante, donde la educación debe adaptarse a los diferentes contenidos y situaciones. En este contexto, la educación y la cultura, especialmente el patrimonio cultural, el arte y la creatividad, desempeñan un papel clave para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades que ofrece el tiempo actual.

La cultura y el arte contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas, como la creatividad, el pensamiento crítico y las inteligencias múltiples, aumentando así la adaptabilidad y la flexibilidad. La educación cultural y la artística fomentan la imaginación y las habilidades innovadoras, herramientas mediante las cuales se logran cambios significativos para el país y el mundo. Además, mejorar la calidad de la educación promueve el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, como la empatía. Para valorar y proteger la cultura, tanto en sus formas tangibles como intangibles, las escuelas e instituciones deben enseñar, valorar y proteger la cultura, así como transmitir conocimientos relacionados con la historia, la sociedad y las prácticas culturales a las nuevas generaciones.

Se considera que aquellos estudiantes que no están capacitados en aspectos artísticos del dibujo y la pintura tienen dificultades para expresarse en diferentes formas y, por lo tanto, sus capacidades cognitivas, emocionales, sociales y culturales también pueden verse afectadas. En consecuencia, estos estudiantes

suelen tener problemas para reconocer su propia identidad, lo que afecta su autoestima, pertenencia y valoración de su situación ([Unesco, 2023](#)). Estos aspectos requieren de un compromiso por parte de las instituciones educativas, los docentes, los estudiantes y la sociedad en general, para buscar soluciones que fortalezcan la identidad cultural por medio del dibujo artístico, desde el reconocimiento de su riqueza, su diversidad y su potencial.

En el contexto colombiano, estos problemas no son ajenos, ya que la educación artística enfrenta la falta de reconocimiento y, sobre todo, que muchas veces se confunde con artesanías o técnicas en determinadas artes, restándole importancia y potencialidad. La representación gráfica en el dibujo contribuye al desarrollo multifacético de los estudiantes y a la formación de una ciudadanía cultural ([Siñani y Siñani, 2024](#)). Esta problemática requiere un mayor compromiso y participación de todos los sectores sociales, a fin de reconocer la importancia del arte en la educación como un derecho fundamental y un factor clave para el desarrollo cultural, social y económico del país.

En la ruta del problema que aquí se plantea, el cual se centra en las falencias que tienen los estudiantes en la representación gráfica, al entrar en el contexto de la investigación, o sea, Valledupar, específicamente en la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo, durante el desarrollo de las actividades académicas de séptimo grado, se observa que los estudiantes se muestran apáticos y desmotivados hacia el aprendizaje del dibujo artístico, ya que no cuentan con las habilidades técnicas para ello.

De igual forma, a partir de los registros de evaluación, se pudo constatar que los estudiantes no comprenden los conceptos básicos y desconocen los fundamentos del dibujo artístico, como la perspectiva, proporción y composición. Además, presentan dificultades para desarrollar las técnicas elementales, pues no logran identificar correctamente elementos regulares del dibujo artístico: el punto, la línea, el distanciamiento y la superposición. En cuanto al elemento medidas, es decir, en el tamaño de las formas en la composición de un dibujo artístico, así como las texturas, se les dificulta

representar gráficamente el dibujo artístico. Aunque los estudiantes cuentan con un profesor de Educación Artística, estos docentes le dan más importancia a cumplir con los contenidos de la cátedra o dedican el tiempo a las manualidades, lo cual señala que los docentes desconocen que esa asignatura puede convertirse en el medio idóneo para que los estudiantes se apropien de su cultura y de los valores que la caracterizan.

Otro problema detectado mediante los conversatorios con los discentes es el desconocimiento de la cultura propia de la ciudad, como las leyendas que definen la identidad vallenata; también desconocen la transcendencia cultural de los juglares vallenatos. Esto evidencia una generación que ha dejado de recibir, directa o indirectamente, información sobre la importancia de la preservación de las tradiciones vallenatas.

Por lo tanto, se formuló el siguiente interrogante: ¿de qué manera el dibujo artístico acerca de los mitos y las leyendas de la cultura vallenata contribuye al fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar? Para responder esa pregunta, se planteó el siguiente objetivo general: fortalecer las representaciones gráficas de los mitos y leyendas de la cultura vallenata a través del dibujo artístico en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar, Cesar. Para tal fin, se trazaron los siguientes objetivos específicos: (1) identificar las dificultades que presentan los estudiantes de sexto grado para realizar representaciones gráficas; (2) planificar talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes de sexto grado; (3) implementar talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes de sexto grado, y (4) evaluar la efectividad de los talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes de sexto grado.

Esta investigación se fundamentó en una revisión de estudios previos de carácter regional, nacional e internacional, que revelan la importancia del abordaje del tema en las instituciones educativas. En este orden de ideas, se encontró la investigación desarrollada en Ecuador por [Jaramillo \(2023\)](#), cuyo objetivo fue la creación de una guía didáctica para la enseñanza del dibujo artístico como un recurso de aprendizaje para el conocimiento de las leyendas tradicionales de Ibarra. Este trabajo se apoyó en la investigación aplicada con enfoque cualitativo. El autor concluyó que la guía promovió en los estudiantes la comunicación visual y el desarrollo comunicacional, por ende, se mejoró la memoria y la capacidad de comprensión.

Otra investigación pertinente fue la realizada por [Valencia et al. \(2023\)](#), cuya finalidad fue indagar acerca de las posibilidades de la implementación de herramientas y metodologías mediadas por el arte. Los investigadores concluyeron que el dibujo artístico en la clase de matemáticas hizo que las clases fueran más dinámicas y entretenidas, logrando un ambiente de clase agradable y participativo.

Cercano al contexto de la investigación, se encontró el trabajo de [Álvarez et al. \(2020\)](#), en el cual se logró fortalecer el proceso de metacognición de los estudiantes, ya que cada uno pudo reconocer sus fortalezas y debilidades, apoyándose mutuamente en el desarrollo de las actividades, generando un ambiente en el aula que favoreció el aprendizaje y la comprensión lectora mediante la música vallenata.

Para el abordaje de los referentes teóricos de las principales categorías, el dibujo artístico en el ámbito educativo se basa en la observación y contemplación precisa para abstraer y sintetizar información sobre la realidad, con la ayuda de expresiones gráficas. Por lo tanto, es un proceso interactivo de observación, reflexión y representación, que requiere la comprensión y aplicación de conceptos como luz, color, percepción visual, sistemas de representación, anatomía humana, estándares, proporciones áureas, secciones, etc., que están relacionados con las competencias STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas).

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

Para la cultura vallenata, Riaño y Cabedo (2023), en consonancia con el planteamiento de la Unesco, señalan que la educación artística tiene un «reto decisivo en el descubrimiento, conocimiento, conservación y transmisión de la cultura propia y ajena, necesario para la construcción de la identidad personal y colectiva y requisito para vivir la interculturalidad” (p. 69). Estas ideas reflejan la importancia del sentido de la cultura, como un medio para que los estudiantes se apropien de ella, desde edades tempranas. Por ello, tanto el docente como la escuela deben dirigir sus acciones hacia la formación educativa centrada en la cultura.

Metodología

Para el hacer investigativo, se consideraron los lineamientos del paradigma sociocrítico, presentados por Loza et al. (2020). Este paradigma acoge la creencia de que la teoría crítica se dirige a la promoción de las transformaciones en la sociedad, respondiendo de esa manera a las contrariedades suscitadas en el ámbito educativo, contando con la participación de los sujetos para la resolución de la problemática detectada. Asimismo, se trabajó con el enfoque cualitativo, según Piña (2023), «estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicada» (p. 5).

El método utilizado fue investigación acción, ya que se estructura por ciclos y se caracteriza por su flexibilidad. Para este hacer investigativo, se fundamentó en los ciclos establecidos por Hernández et al. (2014), a saber: primero,

detección y diagnóstico del problema de investigación; segundo, elaboración del plan para solucionar el problema o introducir el cambio, y tercero, implementación del plan y evaluación de resultados.

De acuerdo con Hernández et al. (2014), la unidad de trabajo corresponde a aquellos elementos en términos de «personas, casos, significados, prácticas, episodios, encuentros, papeles desempeñados, relaciones, grupos, organizaciones, comunidades, subculturas, estilos de vida, etc.» (p. 459), que se convierten en sujetos u objetos de estudio. En la investigación cualitativa, resultan de suma importancia, pues a partir de estos se recogen los datos necesarios para el desarrollo de la indagación, constituyendo la unidad de trabajo. En este estudio, la unidad de trabajo estuvo constituida por 41 estudiantes del sexto grado, de los cuales 15 fueron hombres, y 26, mujeres.

Las técnicas utilizadas fueron la observación y la encuesta, y los instrumentos, el cuestionario, ya que permite obtener información de un grupo de personas mediante una serie de preguntas organizadas y relacionadas con un tema de interés (Campos, 2020), y el diario de campo, instrumento diseñado por los investigadores sobre la base de los enunciados de Román (2019), quien expresó que se trata de un instrumento en el cual se acarrean los progresos y resultados iniciales de un trabajo investigativo. En este caso, se siguió un orden progresivo y facultó a los investigadores para llevar la sistematización de lo observado en la experiencia significativa de aplicar el dibujo artístico de la cultura vallenata por medio de la representación gráfica. Por último, se empleó una rúbrica como herramienta de evaluación, en la cual se describen estándares, niveles y descriptores utilizados para medir el desempeño de los estudiantes en tareas o actividades específicas (Román, 2019).

Resultados

Con la finalidad de identificar las dificultades de los estudiantes de sexto grado en la realización de representaciones gráficas, se diseñó y aplicó una guía de observación para acceder y estudiar la realidad. Esta guía se aplicó al

docente de Educación Artística, quien revisó si los estudiantes contaban con las competencias de la representación gráfica.

Se evidenció que los estudiantes no utilizan los elementos regulares, tales como el punto, la línea, entre otros, para representar gráficamente el dibujo. Los estudiantes requieren de estos conocimientos, puesto que son esenciales para presentar la información de una manera intuitiva y de fácil comprensión, lo que facilita el alcance de aprendizajes significativos y así mejorar su rendimiento académico. También, hubo dificultad para utilizar los elementos irregulares, como distanciamiento, superposición, etc., para representar el dibujo artístico. Es importante acotar que estos elementos son necesarios para que los estudiantes lleguen a la comprensión de conceptos abstractos, desarrollen el pensamiento crítico, así como las habilidades para resolver problemas.

De igual forma, se presentaron problemas en el uso correcto de la medida, es decir, en el tamaño de las formas y en la representación gráfica. En este aspecto, cuando se cuenta con el dominio de estas medidas, los estudiantes tienen mayor comprensión de la relación entre los cuerpos y su contexto, así como el desarrollo de habilidades para observar y analizar. En lo que respecta a este criterio, se observó que los estudiantes necesitan aprender acerca del color en la composición del dibujo artístico. Este aprendizaje les permitirá enriquecer sus competencias para determinar y discernir las relaciones espaciales entre los objetos.

En relación con los resultados sobre el uso del color en la composición del dibujo artístico, los aprendices presentan dificultad para la utilización adecuada de la textura en la representación gráfica del dibujo, a pesar que es un elemento esencial, puesto que coadyuva en el aprendizaje y les permite desarrollar habilidades para la comprensión de conceptos, en la observación y el análisis de situaciones. En la autonomía en el aprendizaje del dibujo técnico existen problemas, debido a que carecen de habilidades para la comprensión y aplicación de conceptos complejos.

Acerca del conocimiento de saberes ancestrales de las leyendas tradicionales de Valledupar, todos los estudiantes desconocen estos saberes. En referencia al conocimiento de las leyendas y mitos tradicionales de la ciudad de Valledupar, los estudiantes necesitan profundizar en la historia de la ciudad para ampliar sus saberes tradicionales. En este sentido, es relevante promover en la escuela el trabajo con literatura que fortalezca los conocimientos histórico-culturales y se estimule tanto la creatividad como la imaginación estudiantil.

En cuanto al reconocimiento de lugares emblemáticos de la ciudad, los educandos desconocen los lugares de las leyendas tradicionales. No obstante, en este contexto, los mitos y leyendas han servido como vehículos simbólicos para expresar varias temáticas, tales como el enfrentamiento entre el bien y el mal, la importancia de la virtud ante la debilidad, el amor, la superación de obstáculos y la reflexión. Por ende, es fundamental despertar el interés de los educandos hacia el conocimiento del legado cultural que existe en Valledupar.

Con la finalidad de fomentar el aprendizaje de los mitos y leyendas tradicionales de Valledupar, de acuerdo con el objetivo: planificar talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes de sexto grado, se proyectaron cinco talleres, cuyos propósitos estuvieron orientados al conocimiento de los elementos básicos del dibujo, así como a su importancia en el arte, la escuela y la vida.

En el caso del objetivo: implementar talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes de sexto grado, en el primer taller se trabajaron los elementos básicos del dibujo artístico (punto, línea, plano, volumen y textura). Este taller se desarrolló en tres sesiones: en la primera, se indagó sobre los conocimientos previos y se proyectaron diapositivas en PowerPoint con información clara y concisa para su mejor comprensión; en la segunda sesión, se inició con una retroalimentación mediante preguntas

orientadoras y dibujos en el tablero, con el fin de identificar los tipos de puntos, líneas y planos. A través de imágenes proyectadas en una pantalla, se dieron ejemplos de dibujos realizados con puntos, líneas y planos, los cuales podían copiar con la posibilidad de alterar los colores o proporciones; en la tercera sesión, después de realizar el protocolo teórico, como introducción, se desarrollaron ejercicios prácticos, por ejemplo, sobre el volumen, se usó la línea para dibujar una mano y se aplicó la técnica del frotis grabada en la hoja de un árbol.

En consecuencia, se hizo evidente que, para cada elemento del dibujo explicado y desarrollado, hubo una asimilación particular; mientras algunos se relajaron haciendo puntos, otros se estresaron con ellos. No obstante, a pesar de todas esas manifestaciones, cada elemento les ofreció opciones diferentes que les permitió demostrar sus habilidades psicomotrices. Los estudiantes lograron trabajar de forma correcta con los elementos básicos del dibujo artístico, haciendo evidente, a través de sus producciones, su comprensión; además, expresaron apropiadamente una amplia gama de emociones en sus dibujos o representaciones artísticas.

Figura 1

Evidencias del primer taller de dibujo artístico, elementos básicos



Nota. Imágenes tomadas del trabajo realizado por los estudiantes con base en los elementos básicos.

En el segundo taller, se abordó el concepto de representación gráfica, cuyo propósito fue conocer el concepto aplicado al dibujo artístico. Después de proporcionar las indicaciones pertinentes, se dio inicio al encuentro con la formulación de algunos interrogantes acerca del concepto del tema. A partir de las respuestas de los estudiantes, se construyó colectivamente una nueva definición. Este momento se aprovechó para trabajar en paralelo el concepto de representación gráfica y lectura crítica, para establecer un punto de análisis crítico, ya que existe una relación operacional entre ambos.

Más adelante, como parte del desarrollo del taller, se realizó un ejercicio a partir de la palabra corazón. Para ello, se solicitó al grupo estudiantil representar esa palabra gráficamente en el tablero. De ahí que se aclaró el concepto, y a la vez se enfatizó que las perspectivas tomadas para dibujar son independientes de la habilidad, al igual que la manera en que la imagen se define en el formato.

Fue significativo propiciar la construcción conceptual solicitada, ya que esto generó en los estudiantes un momento de reflexión; en consecuencia, ellos se dieron un espacio para buscar una respuesta que distara del error. Cabe señalar que se presentaron dos posturas por parte de los discentes al iniciar la actividad: una, cuando intentaron crear un ambiente jocoso, emitiendo comentarios inadecuados con el propósito de centrar la atención; otra, apreciaciones interesantes

acerca de la temática abordada, emitiendo significados como «la representación gráfica es dibujar ideas», «graficar lo que se piensa de algo», «hacer un dibujo de algo», entre otros.

La actividad en el tablero generó mucho interés y participación, sobre todo porque en los dibujos se representó el corazón como órgano natural, diferente al corazón simbólico usado para representar el amor. Esto sirvió para aclarar que ese detalle no es tan relevante al momento de la representación gráfica, lo realmente importante es que la idea pueda darse bajo la definición individual o personal. Se puede afirmar que los estudiantes construyeron conceptos, reflexionaron, dibujaron y comprendieron el concepto de la representación gráfica de las ideas. Asimismo, demostraron su nivel de imaginación y creatividad al representar emociones y experiencias utilizando recursos artísticos de forma innovadora.

El tercer taller, dedicado a los mitos y leyendas de Valledupar, fue un momento provechoso para propiciar aprendizajes. En esta actividad, en una pantalla Smart se proyectó un álbum ilustrado en PDF sobre algunos de los mitos y leyendas más populares de la ciudad. La actividad inició con la lectura de los mitos y leyendas por parte de los estudiantes, de lo cual tomaron los fragmentos ilustrados; posteriormente, los redactaron en su cuaderno y los analizaron en función de las imágenes. Acto seguido, se abrió un espacio para la socialización de las versiones construidas sobre las historias señaladas, así como las representaciones gráficas de los mitos y leyendas hechas con lápices de colores o grafito en el cuaderno de artística. Cabe señalar que los estudiantes tuvieron la libertad para dibujar de acuerdo con sus interpretaciones acerca de las historias.

Los estudiantes manifestaron entusiasmo y admiración sobre las historias ilustradas proyectadas en la pantalla; se mostraban inquietos y se preguntaban si ellos eran parte de esas imágenes. Envueltos en esa atmósfera, aunque con nerviosismo, risa, indecisión, tartamudeo y jocosidad, lograron leer, participar activamente, representar los mitos y leyendas, desarrollaron la capacidad de comprender sucesos y representarlos gráficamente y alcanzaron habilidades motrices, ya que hicieron visible la historia a través del dibujo.

Figura 2

Evidencias del tercer taller de dibujo artístico



Nota. Imágenes tomadas de los trabajos de los estudiantes del taller de dibujo artístico.

En el cuarto taller, las actividades versaron en función de la temática: representación gráfica de mitos y leyendas de Valledupar. Para el desarrollo de esta actividad, se seleccionaron los mitos y las leyendas abordadas, como El Doroy, para dibujar su historia, desde tres perspectivas o formas de interpretación, a saber: oralidad o audio, lectura o texto e imagen o fotografía.

Inicialmente, se leyó un texto relacionado con el mito y, después de la lectura, se les pidió a los estudiantes que realizaran el dibujo. Luego, se proyectó en una pantalla un texto sobre el mito seleccionado. Finalmente, teniendo en cuenta las instrucciones del mismo espacio de tiempo, los estudiantes realizaron la representación gráfica.

La actividad generó satisfacción, se logró capturar la atención de los estudiantes, quienes participaron y manifestaron inquietudes y dudas acerca de seleccionar una de las perspectivas planteadas para realizar sus producciones. Indudablemente, se evidenció el avance que tuvieron los educandos en cuanto al desarrollo de habilidades para el dibujo artístico. Al transcurrir las actividades, se fueron apropiando de métodos y estrategias para lograr representar fielmente la realidad en un papel. En consecuencia, se logró que los discentes transmitieran de manera clara y efectiva mensajes emocionales y narrativas a través de sus dibujos o representaciones artísticas.

Figura 3

Evidencias del cuarto taller de dibujo artístico



Nota. Imágenes tomadas de los trabajos de los estudiantes del cuarto taller de dibujo artístico.

En el quinto taller, la mirada se centró en la valoración de talleres sobre representaciones gráficas, con el propósito de evaluar su desarrollo para el fortalecimiento del dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata. La actividad se inició con una retroalimentación de los temas desarrollados en los talleres. Esta retroalimentación se proyectó en una pantalla, donde los estudiantes tuvieron la oportunidad de aportar sobre los respectivos contenidos impartidos. Concluida la primera parte, se impartieron las instrucciones para la elaboración del dibujo de un mito o leyenda, con su respectiva historia. Sin apoyarse en los apuntes de sus cuadernos, los estudiantes debían seleccionar la historia de su agrado.

En este taller, los estudiantes tomaron la información que les resultó más interesante o desconocida. También, se observó que los estudiantes, al repasar un tema específico o la realizar un dibujo, participaron y resaltaron lo aprendido, demostrando una mejor disposición en la acción de dibujar. Asimismo, los estudiantes lograron organizar su imaginación, en consecuencia, llevaron a la práctica los conocimientos adquiridos.

En la actividad, fue necesario aterrizar algunas ideas e incentivar la representación espontánea y sincera, o sea, tratar de mantener la fidelidad y originalidad en sus dibujos, teniendo en cuenta que la libertad gráfica genera mayor expresión plástica y visual. Por otra parte, es preciso mencionar la interacción que tuvieron los estudiantes con los mitos y leyendas, es decir, se evidenció que además de aprender a dibujar bajo los parámetros básicos, las historias populares y tradicionales cautivaron su atención; aun así, el dibujo artístico no perdió relevancia en este proceso, pues ellos, a partir de aptitudes plásticas y visuales, aprovecharon las recomendaciones para mejorar en el dibujo; no obstante, aquellos que no mostraron mayor interés en esta parte, se divirtieron y aprendieron algunos datos sobre el tema.

Figura 4

Evidencias del quinto taller de dibujo artístico



Nota. Imágenes tomadas de los trabajos de los estudiantes del quinto taller de dibujo artístico.

Para el logro del objetivo: evaluar la efectividad de los talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas en estudiantes de sexto grado, se diseñó y aplicó una rúbrica analítica para evaluar la capacidad de los estudiantes de presentar de manera gráfica los mitos y leyendas de la cultura vallenata, a través de dibujos o recursos de los lenguajes artísticos.

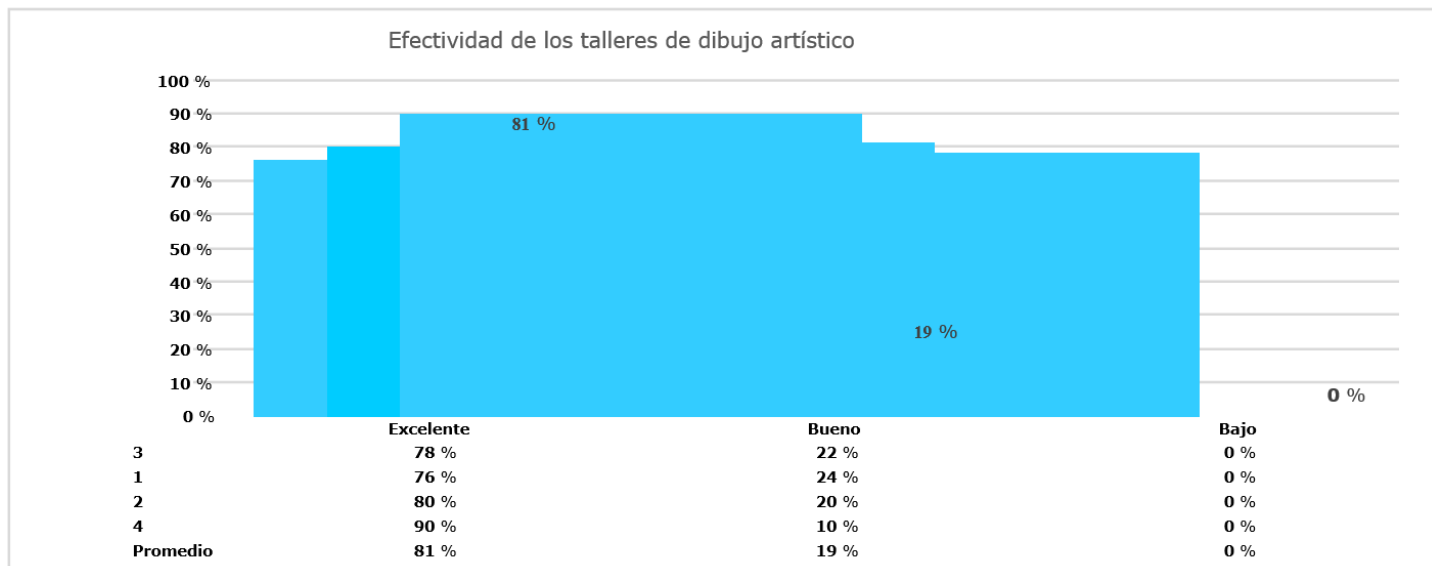
Los criterios de evaluación fueron diseñados de manera clara, diferenciada y coherente con los objetivos propuestos en los talleres. La evaluación se hizo de forma individual en cada criterio, de la cual se obtuvo una visión detallada de las fortalezas y debilidades del estudiante en cada aspecto evaluado. La rúbrica constó de 3 columnas, así: los criterios de evaluación, la escala de valoración (*excelente, bueno, bajo*) y las descripciones de los niveles de desempeño. A continuación, se presenta el análisis de sus resultados.

En el ítem 1, referido a la comprensión y expresión de las emociones, el 66 % logró ubicarse en la valoración *excelente*, y el 24 %, en la valoración *bueno*. Estos porcentajes demuestran que los estudiantes comprendieron y expresaron adecuadamente emociones en sus dibujos o representaciones artísticas. En el ítem 2, el 80 % se ubicó en el criterio *excelente*, y el 20 %, en *bueno*. En el ítem 3, los resultados señalaron que el 78 % se ubicó en *excelente*, y el 22 %, en *bueno*. Se puede afirmar que los educandos muestran un alto nivel de imaginación y creatividad al representar emociones y experiencias, utilizando recursos artísticos de forma innovadora.

En los resultados de la efectividad de los talleres de dibujo artístico, el puntaje más alto se ubicó en la categoría *excelente*, con el 81 %; valorados en el criterio *bueno* se ubicó el 19 %; mientras que en la categoría *bajo*, no se ubicó ningún estudiante. Estos porcentajes señalan que los estudiantes utilizan de manera creativa una variedad de elementos visuales, como colores, formas y líneas, para representar emociones y experiencias. Además, muestran un alto nivel de imaginación y creatividad al representar emociones y experiencias, utilizando recursos artísticos de forma innovadora. Se puede interpretar que los educandos transmiten de manera clara y efectiva mensajes emocionales y narrativas a través de sus dibujos o representaciones artísticas.

Figura 5

Evaluación de la efectividad de los talleres de dibujo artístico



Así las cosas, estas acciones sirvieron de reflexión para los docentes acerca de la importancia de conocer las necesidades objetivas que presentan los niños y, a la vez, valerse de mecanismos novedosos que contribuyan al gusto y disfrute de utilizar los mitos y leyendas de la cultura vallenata para el fortalecimiento de las representaciones gráficas. Así mismo, el profesor tuvo la oportunidad no solo de impartir conocimientos y coadyuvar al desarrollo de habilidades en los educandos, sino que además su trabajo pedagógico se enriqueció, ya que pudo comprender mejor el arte y la creatividad. Este fue un proceso bidireccional en el que todos aprendieron y crecieron juntos.

A la luz de los resultados de la valoración de la efectividad de los talleres de dibujo artístico de los mitos y leyendas de la cultura vallenata, se pudo demostrar que el objetivo general de la investigación fue alcanzado plenamente.

Discusión

Los hallazgos condujeron a los investigadores a planificar talleres de dibujo artístico sobre los mitos y leyendas de la cultura vallenata, con el fin de fortalecer las representaciones gráficas en estudiantes de sexto grado. Al respecto, [Jaramillo \(2023\)](#) concluyó en su estudio que la propuesta de una guía didáctica para el dibujo artístico promueve en los estudiantes la comunicación visual y al desarrollo comunicacional, por ende, se mejora la memoria y la capacidad de comprensión.

El estudio presentado por [Álvarez et al. \(2020\)](#), cuyos resultados lograron comprobar que el aprovechamiento del contexto sociocultural de la música vallenata y particularmente la utilización de los elementos del folclor vallenato, como innovación didáctica, fortalecieron en los estudiantes el proceso de metacognición. Igualmente, [Gómez \(2021\)](#) justificó la importancia del dibujo artístico infantil como factor fundamental para el desarrollo de la creatividad.

Estos planteamientos coinciden con los formulados por [Ibáñez \(2021\)](#), al considerar la representación gráfica como una colección de actividades educativas que promueven el aprendizaje, ya que estimula la creatividad, la imaginación y la sensibilidad estética; promueve el desarrollo cognitivo, emocional y social; mejora la comunicación, expresión y comprensión; desarrolla la motricidad fina, la coordinación y el equilibrio, y enriquece el patrimonio cultural y artístico. Asociado a estas ideas, para [Guzmán y Hernández \(2022\)](#), la representación gráfica es una forma de expresar pensamientos, sentimientos, creencias y cultura a través de imágenes.

Conclusiones

En relación al primer objetivo, mediante la aplicación de un cuestionario se pudo comprobar que los estudiantes desconocen la utilización de elementos regulares e irregulares. Por lo tanto, no emplear el punto, la línea, el distanciamiento, la superposición, entre otros aspectos, también les dificulta hacer uso correcto de la medida, como el tamaño de las formas, el color en la composición y la textura.

También, se observó un desconocimiento significativo de los saberes ancestrales vinculados a las leyendas tradicionales de Valledupar. Los estudiantes no han profundizado en la historia local, por ende, desconocen las leyendas y mitos tradicionales; así como los lugares asociados a estas narrativas. Además, presentan dificultades para crear imágenes que representen dichos mitos y leyendas de manera adecuada.

En cuanto al segundo objetivo, la implementación de los cinco talleres fue clave, ya que permitió desarrollar de manera progresiva habilidades artísticas y de representación gráfica entre los participantes. A través de un enfoque estructurado, se inició con los fundamentos del dibujo artístico y se avanzó hacia el reconocimiento y representación de los mitos y leyendas de Valledupar, fomentando tanto el conocimiento cultural como la expresión gráfica. Finalmente, la valoración de los talleres evidencia su impacto positivo en el fortalecimiento del dibujo artístico relacionado con la cultura vallenata.

En lo correspondiente al tercer objetivo, se evidenció que los estudiantes lograron trabajar de forma correcta con los elementos básicos del dibujo artístico (punto, línea, plano, volumen y textura). A través de sus producciones artísticas, demostraron su comprensión y lograron expresar adecuadamente una amplia gama de emociones. También, alcanzaron construir conceptos, reflexionar, dibujar y comprender el concepto de representación gráfica de ideas, demostrando su nivel de imaginación y creatividad al representar emociones y experiencias mediante recursos

artísticos. Igualmente, los estudiantes leyeron, participaron activamente, representaron los mitos y leyendas, desarrollaron la capacidad de comprender sucesos y representarlos gráficamente; alcanzaron habilidades motrices al hacer visible la historia a través del dibujo.

Además de lo descrito, los estudiantes respondieron de manera activa y comprometida a la propuesta de trabajo, logrando no solo desarrollar habilidades para el dibujo artístico, sino también apropiarse de métodos y estrategias que les permitieron plasmar fielmente la realidad en sus representaciones. Además, demostraron una mejora significativa en su disposición hacia el dibujo, así como en su capacidad para organizar y traducir su imaginación en creaciones artísticas, transmitiendo mensajes emocionales y narrativos claros y efectivos. Este proceso también fomentó el interés por nuevos conocimientos y el reconocimiento de aprendizajes previos.

Acerca del destino de los productos plástico-sensoriales realizados con los estudiantes, estos tuvieron un impacto significativo más allá de la actividad original, ya que se convirtieron en herramientas pedagógicas y de inspiración en contextos académicos. Estos materiales, en manos de un docente universitario e investigador de este estudio, han sido utilizados para motivar a maestros en formación de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Popular del Cesar al desarrollar actividades similares con sus alumnos. De forma similar, han servido para enriquecer los antecedentes investigativos y las perspectivas creativas de estudiantes de Diseño Gráfico de la Universidad de Santander, sede Valledupar, fomentando propuestas basadas en mitos locales como el Doroy.

Para el cuarto objetivo, se aplicó una rúbrica analítica que permitió evaluar las habilidades de los estudiantes para representar gráficamente los mitos y leyendas de la cultura vallenata. Los resultados evidenciaron que los estudiantes lograron comprender y expresar una amplia gama de emociones en sus representaciones, empleando creativamente diversos elementos

visuales para comunicar emociones y experiencias. Además, sus producciones artísticas lograron transmitir mensajes emocionales y narrativos de manera clara y efectiva, consolidando su capacidad para articular el arte gráfico con el contenido cultural.

Por otro lado, a partir de la reflexión docente, se enriqueció el trabajo realizado. En este contexto, los docentes actuaron con prudencia y brindaron acompañamiento a los estudiantes, a fin de que tuvieran un horizonte despejado de dudas y lograran entender que la libertad gráfica propicia la expresión plástica y visual. Además, se fortaleció el trabajo al convertirse en mediadores de aprendizajes. En igual medida, se reconoció la importancia de profundizar en las necesidades objetivas que presentan los niños, para implementar mecanismos novedosos que contribuyan al gusto y disfrute de los mitos y leyendas de la cultura vallenata en el fortalecimiento de las representaciones gráficas.

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

Conflicto de interés

Los autores declaran no tener ningún tipo de conflictos de intereses que comprometan la confiabilidad de esta publicación.

Responsabilidades éticas

Para el desarrollo de la investigación, se consignó el consentimiento informado en la Rectoría de la institución, obteniendo el aval para la aplicación de los instrumentos y de la estrategia. De igual forma, se solicitó la autorización de los padres de familia para la utilización de las fotografías de los estudiantes.

Referencias

- Agustín Lacruz, M. C. y Torregrosa Carmona, J. F. (2017). Información visualizada: leyendo gráficos, tablas e infografías. En M. Lopes, D. de Brito y P. Dal'Evedove (eds.), *Leitura documentária: estudos avançados para a indexação* (pp. 195-215). Cultura Académica.
- Álvarez, A. Camacho, D. García, y Nieves, N. (2020). *El contexto sociocultural de la música vallenata como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora en el nivel inferencial en el grado noveno de la Institución Educativa Manuel Germán Cuello Gutiérrez* [Tesis de maestría, Universidad Santo Tomás]. CRAiusTA. <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/14292>
- Campos, Y. (2020). Técnicas de investigación. *Revista Académica Institucional RAI. Escritos Especializados*, 3(1), 1-8. <https://rai.usam.ac.cr/index.php/raiusam/article/view/40>
- Gómez Castellanos, D. S. (2021). *Influencia en el desarrollo de la creatividad basado en la fundamentación básica del dibujo técnico y artístico como propuesta de un ambiente virtual de aprendizaje (AVA)* [Tesis de pregrado, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio Institucional UPN. <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/17219?show=full>
- Guzmán, N. y Hernández, R. (2022). El dibujo en la expresión gráfica. El dibujo como principio de expresión plástica [Taller de expresión gráfica 1]. *Portal Académico CCH*. Importancia de la expresión gráfica: <https://portalacademico.cch.unam.mx/teg1/importancia-expresion-grafica/el-dibujo-en-la-expresion-grafica>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw - Hill Interamericana.
- Ibáñez Zapata, L. M. (2021). *Análisis de la representación y la evolución gráfica del esquema corporal de la etapa infantil* [Tesis de pregrado, Universidad de Valladolid]. UVaDOC. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/48994>
- Jaramillo, W. (2023). *El dibujo artístico como proceso de aprendizaje para la enseñanza de las leyendas tradicionales de Ibarra en segundo año de bachillerato de la unidad educativa "Víctor Manuel Guzmán"* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte]. Repositorio digital Universidad Técnica del Norte. <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14362?locale=es>
- Loza Ticona, R. M., Mamani Condori, J. L., Mariaca Mamani, J. S. y Yanqui Santos, F. E. (2020). Paradigma sociocrítico en investigación. *PsiqueMag*, 9(2), 30-39. <https://doi.org/10.18050/psiquemag.v9i2.2656>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco). (2021, 30 de marzo). Un marco para la educación cultural y artística. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000376144_spa
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco). (2023, 21 de septiembre). Deporte para el desarrollo sostenible. <https://www.unesco.org/es/fieldoffice/montevideo/expertise/deportelac>
- Piña, L. (2023). El enfoque cualitativo: Una alternativa compleja dentro del mundo de la investigación. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 8(15), 1-3. <https://doi.org/10.35381/r.k.v8i15.2440>
- Riaño, M. E. y Cabedo, A. (2023). La importancia del patrimonio musical en el aula. Estudio sobre la opinión del profesorado en educación infantil. *Eufonía Didáctica de la Música*, (58), 67-79. <https://core.ac.uk/download/pdf/80523127.pdf>
- Román, L. (2019). Evaluar con rúbricas: qué son, cómo aplicarlas y cuáles son sus beneficios. *Educación 3.0*. <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/evaluar-con-rubricas/>

Siñani Alaro, E. O. y Siñani Alaro, E. S. (2024). Artes plásticas en la formación de estudiantes desde el uso de los textos de aprendizaje. *Revista de Educación Mérito*, 6(17), 11-21. <https://doi.org/10.37260/merito.i6n17.1>

Valencia Díaz, D. M., Baracaldo Martín, N. A. y Londoño Tapiero, P. V. (2023). *El dibujo artístico como herramienta facilitadora en el aprendizaje de las matemáticas del grado 3° en la I.E.T.I Humberto Raffo Rivera de la ciudad de Palmira* [Trabajo de especialización, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Los Libertadores. <https://repository.libertadores.edu.co/items/6d3f1c9a-09c9-41bd-8e97-c8f1032c7cb3>

Contribución

Alexander Betancourt Márquez: investigador principal. Procesamiento de la sistematización, escritura de materiales, métodos y obtención de los resultados.

Yornis Andrés Blanco Rodríguez: revisó la introducción, metodología, resultados, discusión y conclusiones del artículo.

Ángela María Moya Rodríguez: revisó la introducción, metodología, resultados, discusión y conclusiones del artículo.

Todos los autores participaron en la elaboración del manuscrito, lo leyeron y aprobaron.