

**LA TÉCNICA GRÁFICO-PLÁSTICA UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA
DESARROLLAR Y FORTALECER LA DIMENSIÓN COGNITIVA**

Trabajo de grado para optar el título de Especialista en el Arte en los Procesos de
Aprendizaje

Fundación Universitaria Los Libertadores

Yanneth Alvarado Ruiz, Orlin Yamile Giraldo Figueroa, & Elizabeth Grijalba Grijalba

Septiembre 2015

Copyright © 2015 por Yanneth Alvarado Ruiz, Orlin Yamile Giraldo Figueroa, &
Elizabeth Grijalba Grijalba. Todos los derechos reservados.

Dedicatoria

Con cariño para mi esposo Carlos Orlando Agredo Quilindo y mis hijos

Elizabeth Grijalba Grijalba

Con todo mi amor para mi hija, Natalia Delgado

Orlin Yamile Giraldo Figueroa

A mi hijo, nieta y hermanos, los mejores amigos y confidentes. Gracias por su comprensión y apoyo.

Yanneth Alvarado Ruiz

Resumen

Se considera que el arte y la técnica gráfico-plástica es de gran importancia en el desarrollo integral de los niños y niñas, ya que potencia las relaciones interpersonales de los sujetos y promueve el desarrollo de habilidades cognitivas; por esta razón la implementación de la técnica gráfico-plástica en el aula como herramienta pedagógica no solo constituye una práctica de aprendizaje, sino también una alternativa artística para el fortalecimiento de los procesos de enseñanza.

El documento se estructura en 5 capítulos, con el ánimo de describir los pasos realizados para la estructuración de una propuesta de intervención pedagógica (capítulo IV), que muestra el esquema de intervención con el cual se pretende responder a la pregunta problema planteada en el primer capítulo.

Desde esta perspectiva, y como resultado del proceso investigativo realizado se presenta una cartilla guía para aplicación de la técnica gráfico-plástica desde la Pedagogía Activa, en primera instancia para ser desarrollada en la Institución Educativa Francisco Antonio Rada del Municipio de Morales, del Departamento del Cauca y posteriormente en las instituciones interesadas en el tema.

Palabras Clave: Arte, Técnico Gráfico Plástica, Habilidades Cognitivas.

Abstract

The art and the graphic plastic technique are considered of great importance in the integral development`s children; because they improve the relationships to each other and promote the development of cognitive skills; for this reason, the implementation of graphic plastic technique in classroom as a teaching tool, not only constitutes a learning practice, but also, an artistic alternative to strengthen the teaching process.

This document is divided in 5 chapters, with the purpose of describing step by step the structuring process of a proposal for a pedagogical intervention (Chapter IV). It shows the intervention scheme; which it is pretended to answer the question problem exposed in the first chapter with.

Taking into account this point of view and as result of this educational research project, it is presented a guide book for application the graphic plastic technique, based on the Active Pedagogy, at the beginning, for being developed at the kinder garden level students, of the school Francisco Antonio Rada. Morales-Cauca and subsequently in another Institutions interested about it.

Contenido

Capitulo 1. La importancia de la Implementación de la Técnica Gráfico-Plástica en el Grado Cero	8
Capitulo 2. Fortalecimiento de la Dimensión Cognitiva a Tráves de la Técnica Gráfico-Plástica.....	14
Capitulo 3. Diseño Metodológico de la Dimensión Cognitiva Aplicada en la Técnica Gráfico- Plástica.	22
Capitulo 4. La técnica Gráfico-Plástica como Estrategia Pedagógica Para Desarrollar y Fortalecer la Dimensión Cognitiva en los Estudiantes de Grado Cero	26
Capitulo 5 Conclusiones.....	66
Referencias	8

Listas de Figuras

Gráfica 1. Esquema De Estrategia Metodológica

CAPITULO 1.

LA IMPORTANCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA TÉCNICA GRÁFICO-PLÁSTICA EN EL GRADO CERO

Hoy por hoy vivimos, más bien se diría que, sobrevivimos en un mundo donde las personas, cada vez más le restan importancia al otro, en un mundo tan individualista que poco a poco nos ha llevado a perder el interés por nuestros semejantes, volviéndonos despreocupados y casi que insensibles; por tal razón, en la actualidad, desde las Instituciones, se toma la Educación Artística como un área fundamental y se le da más importancia que en tiempos pasados en la planeación curricular; puesto que ella nos permite formar estudiantes más sensibles, más creativos, lo cual llevará a que ellos desarrollen interés por sus semejantes.

Su principal objetivo radica en humanizarnos para que haya una mejor relación interpersonal e interacción social entre individuos, pretende crear las condiciones adecuadas para interrelacionar los distintos saberes y los prepara para aprender a salir adelante frente a las dificultades y conflictos que se presenten con sus congéneres e incluso con ellos mismos.

Además es un área que enriquece y hace un gran aporte cognitivo; ya que ayuda a desarrollar la habilidades y destrezas de los estudiantes. Ella comprende la danza, el teatro, la música, la comunicación, la plástica y dentro de esta última la técnica gráfico-plástica.

En tal sentido, uno de los propósitos de la presente investigación consiste en fortalecer la dimensión cognitiva en el grado cero a partir de la implementación de la técnica gráfico-plástica en el grado cero de la Institución Educativa Francisco Antonio Rada.

En diálogo con los Docentes que se desempeñan en los grados de primaria y que en años anteriores han trabajado con estudiantes de grado cero, se concluyó que estos estudiantes presentan dificultades en el desarrollo de las diferentes dimensiones, especialmente en la dimensión cognitiva, ya que a veces no identifican características de objetos, no clasifican y no ordenan de acuerdo con distintos criterios, formas, tamaños, contexturas, colores, entre otras.

Además de ello, comparan con cierto grado de dificultad, pequeñas colecciones de objetos, dudan al establecer relaciones tales como “hay más que...”, “hay menos que...”, y utilizan de manera poco creativa sus experiencias, nociones y competencias para encontrar caminos de resolución de problemas en situaciones de la vida cotidiana esto a su vez influye en la interpretación imágenes, carteles, fotografías y por lo tanto en la integración de un concepto nuevo en su estructura cognitiva.

Ahora bien, al observar los informes académicos de los estudiantes de grado cero del año lectivo anterior, se evidencia que la dimensión cognitiva es la que presenta mayor bajo rendimiento; de un total de 18 estudiantes que eran, 13 de ellos la tienen valorada como aceptable, 3 con valoración sobresaliente y solamente dos con valoración excelente. Esto se evidencia en los reportes registrados en el plan de mejoramiento de la Institución, donde se encontró que se proyectaron actividades netamente académicas para mejorar el desempeño de los estudiantes, entre ellos grado cero, pero no incluyeron otras alternativas pedagógicas y menos relacionadas con la técnica gráfico-plástica. Pese a que el problema año tras año se presenta, no se han tomado medidas para que mejore, por lo contrario los docentes que han tenido a cargo el grado cero continúan aplicando metodologías meramente magistrales:

repetición y memorización, poco uso de material contable que el medio ofrece, no se propicia actividades en las cuales el estudiante tenga que analizar, resolver, interpretar resultados, estimar respuestas, mucho menos se incorpora actividades en las cuales el estudiante manipule objetos, desarrolle su creatividad, su imaginación y como si fuera poco el maestro es el que sabe y el estudiante simplemente aprende si sus capacidades intelectuales son favorables, es decir no hay un tratamiento adecuado para niños con capacidades diferentes. Si este problema persiste, de igual manera seguirá afectando los procesos de enseñanza-aprendizaje de los niños y por lo tanto su desenvolvimiento en los demás escenarios del que es parte

Teniendo en cuenta lo anterior, surge la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo Contribuye la técnica gráfico-plástica al desarrollo y fortalecimiento de la dimensión cognitiva de los estudiantes de grado cero de la Institución Educativa Francisco Antonio Rada de Morales-Cauca?

Para brindar respuesta a esta inquietud se han planteado los siguientes objetivos los cuales permitirán el desarrollo una investigación oportuna que responda a las necesidades de la población; el objetivo general se centra en describir como la técnica grafico plástica contribuye al desarrollo y fortalecimiento de la dimensión cognitiva de los estudiantes del grado cero de la Institución Educativa Francisco Antonio Rada de Morales Cauca y los específicos en:

Diseñar y aplicar una propuesta metodológica que permita desde la técnica gráfico-plástica, garantizar el mejor desempeño de los estudiantes de grado cero en todas sus dimensiones, específicamente en la cognitiva y evaluar el impacto de ella.

De esta forma, es de vital importancia iniciar un proceso de investigación en el grado cero de la Institución Educativa Francisco Antonio Rada, dado que se está propiciando espacios para resaltar sobre el valor de las prácticas gráfico-plásticas para el mejoramiento de los aspectos cognitivos. Además se da cumplimiento a la intención que se contempla en la Constitución Política Nacional, la cual se concreta en la ley general y el plan decenal de educación, el cual señala la potestad de ofrecer Educación Integral desde la transversalidad de las áreas. Así mismo, la implementación de nuevas estrategias en el quehacer pedagógico con niños de grado cero es importante porque la etapa del preescolar es la de mayor trascendencia dado que allí, se dan las primeras bases para que el niño reciba el desarrollo integral que necesita a lo largo de su vida. Los niños en esta etapa están ávidos de conocer el mundo, de explorar, de descubrir y entender lo que pasa a su alrededor, y por lo tanto el preescolar debe facilitar objetos, elementos, situaciones y prácticas artísticas que le permitan ir dando respuestas a esas inquietudes que los niños y niñas tienen frente el mundo, por ello las Instituciones Educativas deben garantizar el pleno desarrollo del niño en todas sus dimensiones: corporal, cognitiva, socio afectiva, comunicativa, ética y de valores.

En esta línea, es necesario:

Concebir al niño y niña como seres completamente activos dentro de su propio proceso de aprendizaje, lo que en la práctica supone utilizar una metodología en la que el estudiante vivencie, descubra y conceptualice el conocimiento de sus experiencias, como apoyo fundamental en el desarrollo de las dimensiones cognitiva, motriz, socio-afectiva y fisiológica (Pineda & Isaza2009, p.).

En consecuencia la premisa según la cual “la actitud precede la aptitud” cobra especial importancia en este tipo de proyectos de investigación, más aún si se tiene en cuenta que es la primera vez que el niño se ve expuesto a una estimulación más formal y estructurada, donde el desarrollo de una actitud será determinante en los resultados de su escolaridad futura.

Es de tener en cuenta que no existen contenidos predeterminados lo único que esta previamente establecido son los objetivos que se persiguen con los niños de acuerdo con su edad, en las diferentes áreas de desarrollo, lógico-matemático, socio-afectivo, cognitivo, de lenguaje y de la psicomotricidad. Así, más que buscar el aprendizaje del contenido, se persigue con el proyecto que los niños adquieran herramientas que les permita aprender para la vida y no para el momento.

Teniendo en cuenta el avance del niño, que ingresa a preescolar, y su desarrollo de la dimensión cognitiva se hace necesario trasladarnos a sus orígenes, y mirar su capacidad humana para establecer una relación con su entorno, transformar la realidad, como se desenvuelve al llegar a institución educativa y la manera como aborda los nuevos conocimientos.

Por tal motivo, se hace imperante estar pendiente de lo que el niño hace en todo momento, sus saberes, su relación con su entorno, la interacción con la familia, el ambiente escolar y comunitario, para lograr que el infante interrelacione los conocimientos nuevos y los previos y así de esta maneja exponga su propio punto de vista, proponga, acepte diferencias y amplíe sus perspectivas del mundo circundante.

En este sentido se considera que tiene una gran relevancia la implementación de estrategias pedagógicas basadas en la técnica gráfico-plástica para desarrollar y fortalecer las capacidades cognitivas de los estudiantes, siendo éste una de las metas del presente trabajo de investigación.

Finalmente es importante tener en cuenta que la aplicación de la técnica gráfico-plástica genera beneficios en las diferentes etapas del desarrollo humano, entre ellas, la de del pre-escolar; ya que favorece el aprendizaje, permite el descubrimiento de su propio cuerpo, desarrolla la psicomotricidad, el pensamiento creativo, la socialización, potencia la percepción sensorial, mejora el estado de ánimo, la motivación interna, incentiva la imaginación, disminuye los sentimientos de soledad, forma hábitos, facilita la adaptación al entorno y les permite asumir retos diferentes para tomar decisiones de acuerdo a cada circunstancia.

Además es necesario resaltar la motivación y el deseo de las docentes responsables de esta iniciativa, por hacer su mejor esfuerzo para contribuir no sólo al mejoramiento y bienestar de la institución sino también de su comunidad, a través de acciones que se realizaran en ella; puesto que con este proyecto se pretende romper con el tratamiento tradicional del proceso enseñanza-aprendizaje en el preescolar, orientándolo a potenciar los valores que entraña la práctica y su compromiso con todo lo que le rodea y su responsabilidad con la vida misma.

CAPITULO 2.

FORTALECIMIENTO DE LA DIMENSIÓN COGNITIVA A TRÁVES DE LA TÉCNICA GRÁFICO- PLÁSTICA.

El trabajo de Investigación se ejecutará en el marco del modelo pedagógico “pedagogía activa” la cual utiliza métodos activos, despertando el interés de los niños, eliminando la pasividad, y en donde, el docente es una facilitador del proceso y el niño sujeto activo.

Teniendo en cuenta los postulados teóricos de Montessori, María desde su llamado Método Montessori (1912). Aplicado a la edad preescolar, y extendido a la segunda infancia, resalta que los niños absorben como “esponjas” todas las informaciones que requieren y necesitan para su actuación en la vida diaria. El niño aprende a hablar, escribir y leer de la misma manera que lo hace al gatear, caminar, correr, etc., es decir, de forma espontánea.

El método Montessori se caracteriza por prever un ambiente preparado donde los niños trabajan con materiales concretos para que exploren y desarrollen habilidades cognitivas, ayuda a alcanzar al niño su potencial como ser humano, a través de los sentidos, a respetar al niño como persona y ser sensible a sus necesidades. Siendo el educador un guía que ayuda y estimula al niño en todos sus esfuerzos.

Ahora bien, el concepto que tiene la mayoría de la población en general sobre educación Artística, es un concepto bastante amplio y muchas veces confuso; ya que aborda diferentes aspectos y en ella están inmersas todas las rama o saberes relacionados con el arte y las manualidades. Sin hacer distinción la una de la otra; puesto que se tiende a confundir arte y manualidades.

Esta concepción errónea entre arte y manualidades, en muchas ocasiones tiene su origen en el ámbito familiar y en la escuela y poco se ha hecho por resolverlas, por esa razón, muchas personas piensan que la educación artística es una asignatura de relleno, que sirve para poner a hacer algo a los estudiante, solo con el propósito de aprovechar el tiempo libre o disponible que tienen en una actividad que los ocupe, los divierta y los distraiga.

También es concebida, como una asignatura que permite el descanso y la relajación, desconociendo así el importante valor que tiene la educación artística. De esta manera, el real concepto del arte pierde su gran relevancia, pasando a un segundo plano y minimizando el verdadero significado del arte, desconociendo que es un componente fundamental en el desarrollo y formación integral de los estudiantes; ya que ella sensibiliza y activa la capacidad creadora de los aprendices.

Existen diferentes perspectivas al respecto, partiendo desde aquellas que atribuyen al arte una característica genética, de ahí nace el viejo adagio que dice: “El genio nace, no se hace”, o tal vez divina porque muchos la toman como un “DON”, hasta llegar a aquellos que la plantean como la única manera válida en el quehacer educativo.

Para los niños significa un medio de expresión que realizan naturalmente en el que vuelcan sus experiencias, emociones y vivencias. En esta etapa el niño se expresa en forma gráfica con más claridad que en forma verbal es creativo, imaginativo y autónomo. Además los niños que realizan actividades artísticas desde la primera infancia logran diversos beneficios físicos y emocionales.

En cuanto a las habilidades que desarrolla la educación artística está la expresión plástica, en la cual el niño desarrolla el sentido estético a través de la comprensión de imágenes plásticas, puede manifestarse de forma creativa, maneja un lenguaje como forma de representación y comunicación, promoviendo el autoaprendizaje, la libertad y la creatividad, ya que cuando el niño hace uso de diversos materiales crea y transforma una idea, la cual pasa de un estado concreto a algo que está en su imaginación como por ejemplo: El rasgado de papel que le permite al niño crear formas con diferentes materiales como revistas, periódicos entre otros. El recortado actividad que el niño realiza cuando tenga cierto grado de madurez motriz, la pintura que permite que el niño de rienda suelta a su creatividad, el dibujo libre como medio de expresión que desarrolla la observación, favorece la autonomía, la capacidad de análisis, la memoria visual, habilidad manual entre otras.

Por otra parte, el ejercicio de modelar plastilina es de vital importancia, ya que es una técnica principal en la estrategia metodológica, porque estimula el tacto, la creatividad y la destreza natural, entre tantos otros beneficios. Se convierte en el juguete preferido del niño: ya que le permite crear, transformar e innovar, saliéndose de las normas, estándares y, los patrones impuestos. Se siente en libertad y esto permite que se divierta aprendiendo.

Ahora bien, es necesario que esta actividad didáctica empiece a ser aplicada desde la casa, continúe en los preescolares y en la escuela; porque así van despertando su creatividad, asimilando conceptos que ayudan a desarrollar su motricidad fina, estimulando su tacto y su destreza natural.

Entonces la educación artística debe estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales, que en el transcurso de la vida serán para cada persona, en cierto sentido, los

pilares del conocimiento: "Aprender a conocer, es decir, adquirir los instrumentos de la comprensión; aprender a hacer, para poder influir sobre el propio entorno; aprender a vivir juntos, para participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas; por último, aprender a ser, un proceso fundamental que recoge elementos de los tres anteriores" . Nos enfocaremos con más detalle a este último.

Aprender a ser, como refiere De la Cruz Solís, Isabel (2005) menciona que:

El desarrollo que tiene por objeto el despliegue completo del hombre en toda su riqueza y en la complejidad de sus expresiones y de sus compromisos como individuo, miembro de una familia y de una colectividad, ciudadano y productor, inventor de técnicas y creador de sueños. Por lo tanto la educación debe no sólo enfocarse a enseñar por enseñar, sino que el concepto traspasa estos límites (p.111).

De esta forma, la Dimensión Cognitiva es la base del desarrollo cognoscitivo, ya que cada aprendizaje que se obtiene es la base para uno posterior y ocurre así un estado de equilibrio y desequilibrio constante, es decir los conocimientos que se poseen son base para aprendizajes posteriores y así sucesivamente, produciéndose sólo un equilibrio momentáneo, el cual origina el desequilibrio, al incorporar elementos nuevos a las estructuras. La inteligencia participa de todas las actividades que el niño realiza, a través de la experiencia práctica y va incorporando de ésta manera el mundo físico, social y lógico matemático.

El conocimiento del mundo se logra a través de la manipulación con los objetos, el mundo social a través de las personas y en la medida en que el niño pueda accionar con el medio; el proceso lógico-matemático se logra a través de la estructura cognoscitiva que el niño va elaborando. Las relaciones que se establecen entre los objetos, las personas y entre si son consecuencia de una organización mental e individual. Este desarrollo cognoscitivo

supone el concepto de espacio y tiempo, causa-efecto, razonamiento, asociación, estructura de conceptos topológicos, desarrollo sensorial, conocimiento de su cuerpo, integración de las partes en todo. Entonces la noción de objeto a este nivel de pensamiento comprende por parte del niño, la elaboración de conceptos que le permitan reconocer, el color la forma y el tamaño, la textura, la masa, el sabor y la temperatura de los objetos. Estos conceptos en especial los de forma, color y tamaño son de fundamental importancia en el proceso de aprendizaje posterior de la lectoescritura pues sin ellos el niño no podrá identificar los grafismos. Es por esto que la planificación de las actividades en este periodo debe ofrecer una intensa ejercitación que proporcione un desarrollo mayor de las características perceptuales de los objetos.

El niño para identificar las diversas formas, toma como referencia los elementos u objetos de su entorno y poco a poco a través de la comparación entre ellos va incorporando y ampliando sus conocimientos. Hace asociaciones entre ellos, partiendo desde las idénticas pasando por las parecidas y llegando a las diferentes. En este reconocimiento de formas, el infante debe irse familiarizando con ellas, proceso este que ayuda a potencializar su memoria visual; la cual será de gran utilidad en el proceso de lectura y escritura cuando el niño requiera de diferenciar unas letras de otras.

Existen diferentes trabajos, propuestas e investigaciones que se han realizado en el campo Internacional, Nacional y Regional enfocados al conocimientos de los criterios y las habilidades necesarias a desarrollar en los niños de edad de preescolar y características del desarrollo de la motricidad fina, entre los cuales se pueden mencionar algunas de interés.

A nivel nacional encontramos aportes interesantes que fortalecen el siguiente trabajo de investigación como es el proyecto denominado “Construyamos graciosas figuras con armonía y finura”(2010) de Rincón, Leiner Julián con el Lema JUGANDO, JUGANDO ...LA MOTRICIDAD ESTIMULANDO” para estudiantes de 0, 1, 2, 3, grado de la Institución Educativa El Placer de San Luis de Filadelfia Caldas, con el objetivo de superar dificultades en el desarrollo psicomotor de los estudiantes para lo cual los investigadores desarrollaron talleres a través de diversas técnicas como el rayonismo, puntillismo, dactilopintura y modelado en plastilina.

Los diferentes saberes a nivel mundial expresan su privilegio por la etapa de la infancia, etapa de mayor importancia en el ser humano, periodo decisivo en el desarrollo del aprendizaje donde el infante requiere de un acompañamiento continuo, secuencial y armonioso que motive el espíritu para desarrollar diferentes actividades que fortalezcan continuamente su formación y el deseo adquirir un nuevo conocimiento.

Esta etapa, la infancia requiere del cuidado de diferentes actores como lo es la familia, el estado y el docente, de allí que es deber de las alcaldías, gobernaciones y otras entidades de atención al menor de promover el desarrollo de diferentes actividades que motiven y fortalezcan la infancia para preparar al niño a iniciar el proceso de aprendizaje a nivel escolar.

En la ciudad de Bogotá D.C. el estudiante Andrés Mejía Carlos diseñó un proyecto particular dirigido a niños de hogares del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (I.C.B.F) denominado INICIACIÓN MOTRIZ Y SU INCIDENCIA EN EL

MEJORAMIENTO EN SUS ACTIVIDADES COTIDIANAS (2011) con 12 niños en edades de 2 a 6 años.

El programa fue enfatizado en la estimulación del desarrollo motriz mediante 10 secciones temáticas, en referencia al desarrollo de la motricidad fina, se incluyeron unos contenidos en las habilidades de proyección y recepción con el objetivo de vivenciar formas de control, golpes y transporte de objetos, también se practicaron ejercicios generales para desarrollar la estimulación de pequeñas partes del cuerpo y ejercicios de manipulación con miras a desarrollar la creatividad a través del modelado y la expresión gráfica.

Entre las conclusiones se destaca la generación de espacios pedagógicos entre los cuales los diversos actores y escenarios tuvieron la posibilidad de aprender constantemente uno del otro. Estos estudios se constituyen en un valioso aporte con las diferentes estrategias didácticas basadas en las técnicas y los ejercicios que se implementaron y que son tomados para el proyecto de aula.

Otro aporte, encontramos el trabajo titulado “ESTRATEGIAS METODOLOGICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA” en los niños del grado de Transición de la Universidad de la Amazonía, elaborado por los estudiantes Tapiero María Elcy & Betancourt Granja Mary (2000) Doncello Caquetá, con el objetivo de diseñar una propuesta pedagógica que permita superar las deficiencias actuales en el aprendizaje significativo de la lectura y la escritura en los niños del nivel de Preescolar y favorecer el proceso intelectual del niño a través de la ejecución de las actividades que faciliten el desarrollo del pensamiento infantil, la comprensión de la realidad inmediata y que estimulen la capacidad creadora propia de los niños de este nivel. Una de las conclusiones es reforzar

en el niño de transición la coordinación motora fina, la coordinación visora motora, la percepción de los tamaños, colores y formas, vocabulario, memoria visual, auditiva y el lenguaje. Se tomaron en cuenta diversos aportes como el trabajo diseñado a través del dibujo, modelado en plastilina, pintura, figuras de papel, rasgado, trozos, picado recortado, ensartado y una exposición de trabajos realizada por padres de familia dentro del proyecto de aula.

CAPITULO 3.

DISEÑO METODOLÓGICO DE LA DIMENSIÓN COGNITIVA APLICADA EN LA TÉCNICA GRÁFICO- PLÁSTICA.

El tipo de investigación que se abordara para el desarrollo del proyecto es cualitativo, ya que este tipo de investigación tiene en cuenta las cualidades generadas desde las diferentes actividades dimensionadas por los sujetos involucrados en la investigación. Como es conocido la investigación cualitativa aborda o estudia las situaciones, instrumentos, relaciones o característica que se presentan en cierto problema; el cual será motivo de investigación; ella pretende analizar de una manera exhaustiva un asunto en particular.

El objeto específico de estudio es la nueva realidad que emerge de la interacción de las partes constituyentes, la búsqueda de esa estructura con su función y significado. Además permite la descripción, el análisis de las características del fenómeno estudiado y la participación de la comunidad educativa. (Docentes, estudiantes y padres de familia).

Teniendo en cuenta este tipo de investigación, se opta por un enfoque descriptivo muestra una visión de acontecimientos, describe situaciones, es decir cómo es y cómo se manifiesta determinado fenómeno, busca detallar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades. Además propicia la reflexión, el análisis y el estudio profundo sobre una situación relevante. Las técnicas están articuladas al proceso de descripción, interpretación, mediante la observación. Según Postic Marcel & de Ketele Jean Marie (1988) considera que:

La observación es un proceso cuya función primera e inmediata es recoger información sobre el objeto que se toma en consideración. Esta información recogida implica una actividad de

codificación: la información bruta seleccionada se traduce mediante un código para ser transmitida a alguien. (p.17)

El investigador observa los fenómenos tal y como ocurren naturalmente y se sumerge en él a través de una propuesta de intervención. En este sentido, y teniendo en cuenta el tiempo en el cual se debe desarrollar la propuesta investigativa, vemos que además de que el enfoque se ajusta a los intereses del proyecto, lo hace interesante en la medida en que todo se hace de forma conjunta y de cierta manera rápida. Lo teórico y lo práctico van de la mano, lo cual hace que haya mayor motivación por parte de los participantes. Así, los resultados pueden evidenciarse rápidamente.

El desarrollo de la propuesta conlleva a generar un cambio en la Institución, a la vez que lleva al conocimiento y a una mayor integración entre los participantes del proyecto, que en este caso serían un número considerable de la población.

El método que orienta este proyecto de investigación está basado en la pedagogía activa que plantea María Montessori, Según Montessori (1912) “Creó su método para que los niños puedan obtener un desarrollo integral, siguiendo de manera natural sus capacidades, y no solo concentrándose en las intelectuales, sino también en las capacidades físicas y espirituales, logrando así un grado máximo en todas ellas. El núcleo fundamental consiste en el hecho de que los niños participan en su educación y desarrollo de forma totalmente activa”

El docente es el que organiza las actividades adecuándolas a los intereses de los niños de forma grupal o individual, para abarcar varios temas.

En esta línea, el proyecto de investigación se articula con la línea institucional de investigación: línea de pedagogía, medios y mediaciones que plantea:

Una práctica educativa que reconoce el ecosistema comunicativo como un escenario desde el que se posibilita otras formas de acceder a la información, de producir conocimiento, de interactuar con los otros y de establecer distintas relaciones de enseñanza y de aprendizaje. (Infante Acevedo, Raúl 2009).

Y a la línea de la Facultad de Ciencias de la Educación, Pedagogías, Didácticas e Infancia, donde hacemos énfasis al campo de didáctica y su eje articulador el cual permitirá la elaboración y puesta en marcha de metodologías didácticas específicas que integran enseñanza, aprendizaje, ello con el ánimo de concertar los elementos pedagógicos para que los niños aprendan los contenidos de forma significativa y los incorporen a su estructura cognitiva. Mediante este eje articulador podemos evidenciar el aprendizaje del niño en la edad preescolar, potenciar su originalidad y favorecer el desarrollo de la coordinación motora fina, entre otras

La población integrada al proyecto está conformada por los estudiantes de la institución educativa Francisco Antonio Rada de Morales Departamento del Cauca y la muestra se centra en 20 estudiantes del grado cero de la misma institución, sus edades oscilan entre los 4 y 5 años y son estudiantes pertenecientes a familias campesinas con estrato social bajo, dedicados principalmente a la agricultura.

Para el desarrollo de este proyecto se ve conveniente utilizar los siguientes instrumentos:

LA OBSERVACIÓN: Esta técnica, da especial importancia al registro de los hechos observables. Como instrumento científico, permite a los investigadores conocer la problemática observado, existente en el espacio determinado. Además que establece la relación entre el sujeto que observa y el observado.

DIARIOS DE CAMPO: Permite evidenciar los acontecimientos que ocurren en un lugar determinado en este caso se trabaja en el salón de clase.

TALLERES: Instrumento de trabajo que integra la teoría con la práctica, dirigido a los estudiantes del grado cero, con el fin de entender su comportamiento pasivo y mirar sus intereses.

VIDEO: instrumento tecnológico en donde el niño puede escuchar y visualizar la información.

CAPITULO 4.

LA TÉCNICA GRÁFICO-PLÁSTICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA DESARROLLAR Y FORTALECER LA DIMENSIÓN COGNITIVA EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO CERO

El propósito de esta propuesta es la de diseñar una estrategia metodológica para el docente quién tendrá como guía una cartilla compuesta por talleres artísticos, donde se aplica la técnica gráfico-plástica, encaminados al desarrollo de la dimensión cognitiva. Estos talleres estarán basados en los estándares curriculares para este grado, específicamente en: Identificar y caracterizar objetos clasificarlos y ordenarlos de acuerdo con distintos criterios, comparar pequeñas colecciones de objetos, establecer relaciones tales como “hay más que...”, “hay menos que...”, “hay tantos como...”, fortalecer la curiosidad por comprender el mundo físico, el natural y el social a través de la observación, la exploración, la comparación, la confrontación y la reflexión, utilizar de manera creativa las experiencias, nociones y competencias para encontrar caminos de resolución de problemas y situaciones de la vida cotidiana relacionados con la escritura, lectura, de los números dígitos y de las operaciones de suma y resta en este conjunto numérico y satisfacer sus necesidades cognitivas.

Cada taller artístico tendrá su plan de trabajo, su guía de formación, la cual contiene: tema, lugar, fecha, duración, objetivos, actividades, metodología, recursos, evaluación, de tal manera que garantizan el desarrollo de procesos formativos integrales cognitivos.

Por otro lado se busca consolidar equipos de trabajo entre los docentes, para hacer de cada actividad artística – recreativa el espacio necesario para sistematizar la propuesta,

socializarla y adoptarla al Proyecto Educativo Institucional, de tal manera que sirva como base para replantear el modelo pedagógico de la Institución, en el sentido de trabajar con Pedagogía activa, mediante la cual todos los programas de las diferentes áreas del conocimiento se puedan desarrollar en forma transversal e integral, para que los estudiantes aprendan haciendo, dándole mayor trascendencia al trabajo dentro y fuera del aula.

En este orden de ideas, la práctica de actividades artísticas, entre ellas la técnica gráfico-plástica, es uno de los medios más eficaces para fomentar el desarrollo de actitudes positivas que contribuyan a mejorar el rendimiento académico, teniendo en cuenta que generan espacios, diferentes a las aulas escolares tradicionales. Se busca que el estudiante actúe libremente, se apropie del conocimiento, haga procesos de retroalimentación, profundice lo aprendido en clase, interiorice el conocimiento, reconozca sus habilidades y destrezas, su capacidad creativa, sus falencias en el aprendizaje y con base a ellas busque con asesoría del maestro y del apoyo de sus padres, soluciones a sus dificultades de aprendizaje en el campo del desarrollo de la dimensión cognitiva. Que asuma con responsabilidad su rol de estudiante y de persona en proceso de formación, en medio de sus principios de autonomía, liderazgo, interacción humana y con el medio ambiente, se muestre tal como es, que sienta la necesidad de compartir las inquietudes alrededor de los temas de la clase, de trabajar en equipo, de explotar habilidades y destrezas.

Para el Directivo y para el docente es el espacio propicio para demostrar su alto grado de responsabilidad en la función de educar dentro y fuera del aula; educar desde las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, desde el entorno físico, cultural, y social y sobre todo educar desde la práctica. Además porque tales prácticas permiten favorecer la

integración social, desarrollar la sensibilidad por la otra persona que se encuentra en dificultades de aprender, fomentar lazos de amistad y de apoyo en los procesos cognitivos y todos aquellos buenos hábitos de aprendizaje que del desarrollo de los talleres se desprendan.

Por otro lado, el aprendizaje con base a la práctica y aplicación de la técnica gráfico-plástica, permite la formación de sujetos íntegros, que enfrenten la complejidad de los diferentes campos del conocimiento, específicamente del desarrollo de la dimensión cognitiva, en niños de edad preescolar, del comportamiento humano, que incide en los procesos de aprendizaje en el marco de un modelo pedagógico basado en Pedagogía activa.

Ahora bien, la aplicación de la educación artística ha sido generalmente considerada como una manera efectiva de relajarse y liberarse siendo creativo. Además que ella produce placer, desarrolla la sensibilidad, genera confianza y seguridad en sí mismo; estimulando así el amor propio.

Por todo lo anterior es pertinente y necesario desarrollar la propuesta en el grado cero de la Institución Educativa FRANCISCO ANTONIO RADA, con el propósito de mejorar las condiciones escolares y así brindar un ambiente óptimo de aprendizaje en cualquiera de las áreas de la dimensión cognitiva y según los estándares establecidos para este grado.

OBJETIVO GENERAL

Diseñar y aplicar una cartilla guía para el docente, dirigida a la aplicación de la técnica gráfico-plástica; donde se desarrolle el modelado, pintado, recortado y rellenado, basada en la Pedagogía activa.

ESTRATEGIA METODOLÓGICA

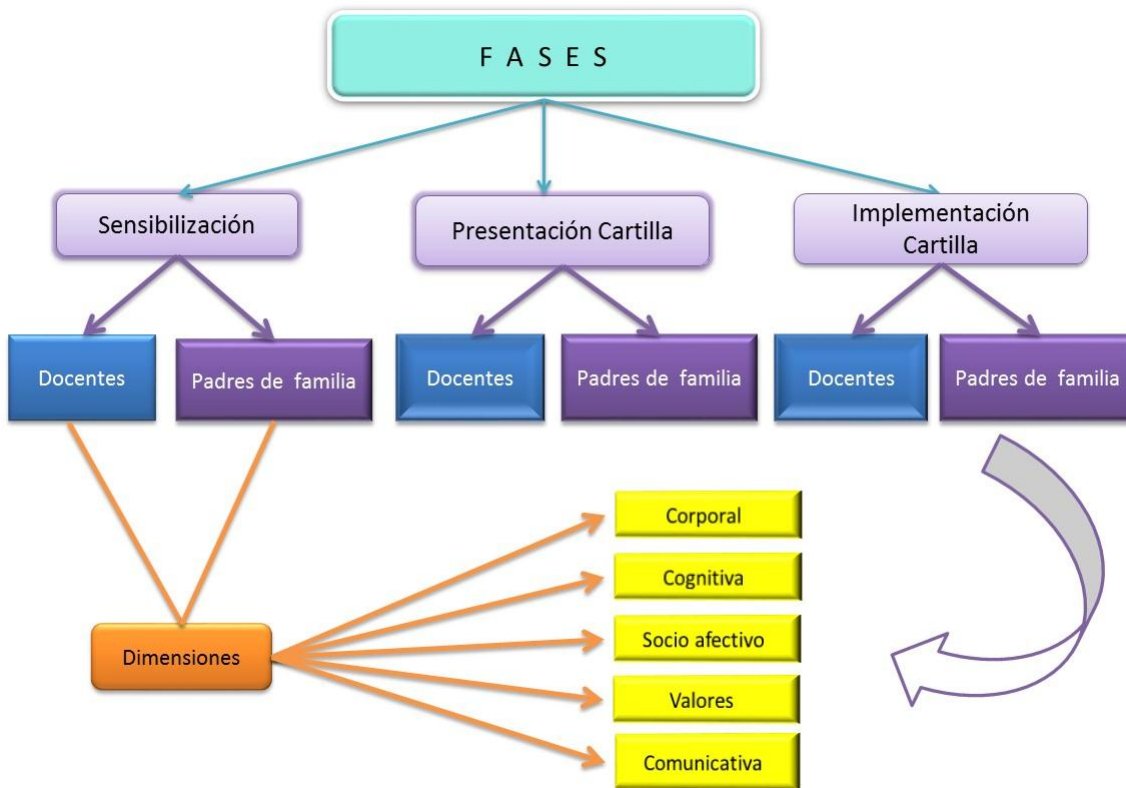


Gráfico 1. Esquema de estrategia metodológica.

Con el propósito de evidenciar la incidencia de la aplicación de las técnicas gráfico-plásticas en el mejoramiento del desarrollo de la dimensión cognitiva de los estudiantes de grado cero, se implementarán los talleres; cada taller comprende una serie de actividades y cada actividad es un proceso que se desarrollara a través de un objetivo, un contenido, una metodología, unos recursos y una evaluación. Los talleres serán el centro de la propuesta metodológica para ser aplicada por el docente en el desarrollo de la dimensión cognitiva en niños de edad preescolar.

FASE DE SENSIBILIZACIÓN: Los actores que participan son los docentes y padres de familia, en esta fase se abordarán cinco dimensiones: CORPORAL, esta señala la expresión que realiza el ser humano a través de su cuerpo, tiene como objetivo observar la

condición física a la que se encuentran los niños según su edad e identificar su motricidad gruesa. Para el desarrollo de esta fase existe un plan de acción y se evidencia en la cartilla en el taller dos “Conociendo mi cuerpo”. Esta actividad permitirá que el niño asimile, conozca, experimente y vivencie el significado de las diferentes partes que integran el esquema corporal.

En la dimensión COGNITIVA el niño demuestra su creatividad, su forma de relacionarse, analizar, actuar y transformar su realidad. El objetivo, es fomentar en los niños su autonomía y destreza para solucionar sus problemas o necesidades cotidianas que se presentan en su contexto. Para esta fase se realizará la actividad del taller tres denominado Estructura de la noción de objeto, tamaño, color y masa, mediante este taller el niño podrá asimilar, conocer, experimentar y vivenciar el significado de objeto, tamaño, color y masa. Esta actividad contará con la ayuda de los padres de familia para organizar el material de cada uno de los rincones pedagógicos.

En la dimensión COMUNICATIVA el niño podrá establecer diálogos para expresar sus sentimientos, necesidades y pensamientos, ya que tiene como objetivo desarrollar habilidades de comunicación y expresión verbal que permitan al niño mejorar su vocabulario.

En la dimensión SOCIO AFECTIVA los niños estarán en capacidad de formar relaciones intrapersonales. El objetivo es fortalecer las relaciones con las personas que lo rodean en su contexto para mejorar sus expresiones afectivas y reafirmar su propia personalidad.

La dimensión ÉTICA Y DE VALORES permitirá que los niños construyan sus principios y virtudes morales, haciéndose responsables de sus actos y conviva en sana relación con su medio, con base a los valores y principios morales y se refleje en cada una de las actividades propuestas en la cartilla.

La siguiente fase es la presentación de la CARTILLA denominada “cómo enseñar, haciendo”, dirigida a docentes y padres de familia. En esta fase se les explicará el diseño de la cartilla guía, conformada por talleres que se irán aplicando gradualmente, en cada taller se especificará el tema a tratar, el tiempo de duración, el objetivo y las actividades a realizar, metodología, recursos y evaluación, teniendo en cuenta los estándares de cada dimensión. Aclarando que estos talleres pueden ser complementarios según la creatividad del docente y la necesidad de los estudiantes dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

La tercera fase se desarrolla con la implementación de la misma en la Institución Educativa FRANCISCO ANTONIO RADA de Morales, grado cero.

CARTILLA PARA DOCENTES

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA
FRANCISCO ANTONIO RADA**



EDUCACION PREESCOLAR

“COMO ENSEÑAR, HACIENDO”



PROPUESTA METODOLÓGICA

PRESENTACIÓN

El niño desde el mismo instante en que nace está aprendiendo, a llorar y usar sus pulmones, a mover y tratar de controlar su cuerpo y a medida que va creciendo va mejorando y desarrollando cada vez más sus capacidades tanto motoras como intelectuales. Todo este estudio detallado que va adquiriendo el infante con los años, lo va tomando de su alrededor, del medio en el que vive y se desenvuelve, incorporándolo integralmente a su proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta que el niño es un ser completo, un todo, no fraccionado y se manifiesta así en todas las circunstancias de sus desarrollo, se hace necesario dirigir actividades transversales que potencialicen y desarrollen todas las dimensiones.

La siguiente cartilla contiene contenidos y temas relacionados con la dimensión cognoscitiva, propias para ser desarrolladas en educación preescolar, teniendo en cuenta las normas legales vigentes.

Su firme propósito es el de proponer a los docentes un modelo de guía, con la cual se pueda desarrollar la dimensión cognoscitiva, apoyada en actividades artísticas.

Está dividida en talleres; los cuales se irán aplicando gradualmente, teniendo en cuenta los estándares de cada dimensión. Cada uno de los talleres contiene una descripción detallada, donde se especifica cómo se llevara a cabo cada uno de ellos, con sus respectivos objetivos, metodología, recursos y evaluación

Sobra decir que estos talleres pueden ser complementados según la creatividad del docente y la necesidad e intereses de los estudiantes, dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, sin alejarse de los objetivos planteados dentro de la propuesta de este trabajo de investigación.

TALLER UNO

TEMA: Adecuación logística y preparación de plastilina casera.

TIEMPO DE DURACIÓN: Dos semanas

OBJETIVO: adecuar y dotar de los implementos necesarios cada uno de los sitios de interés.

ACTIVIDAD UNO

Organización del salón y dotación de los sitios de interés

ACTIVIDADES: El salón se organizará determinando seis sitios de interés o rincones pedagógicos:

- El rincón del material contable: conjuntos y subconjuntos.
- El rincón de las actividades artísticas.
- El rincón de las relaciones de las cantidades con el número.
- El rincón de las secuencias (ordenar por diferentes criterios)
- El rincón de la escritura
- El rincón del juego.

METODOLOGIA: Con ayuda de los padres de familia y los niños del grado cero realizaremos las siguientes actividades:

- Adecuar seis estantes en madera, seis mesas multipersonales, uno para cada sitio de interés.
- Realizar el nombre en foami, para cada rincón pedagógico.
- Organizar el material contable en cajas de cartón: tapas, palos, piedras, semillas, entre otros.
- Organizar los instrumentos: tijeras, agujas, hilos, colbón, diferentes clases de papel, cartulina, cartón, retazos, algodón, icopor, en el rincón de las manualidades,
- Dibujar, pintar y recortar vínculos de diferente clase como flechas, lazos, espirales para el rincón de las relaciones.
- Organizar rutas con diferentes materiales como trenzas de papel, trenzas de tela, lana, lazos delgados, en el rincón de las secuencias.
- Organizar cuadernos, lápices, borradores, colores, debidamente marcados, en el rincón de la escritura.
- Organizar, libros de cuentos, grabadora, cd de rondas infantiles, instrumentos musicales elaborados por ellos mismos, en el rincón de los juegos.

RECURSOS: Los mencionados en cada una de las actividades para organizar los seis sitios de interés.

EVALUACION.

- Participación activa de los estudiantes.
- Participación activa de los padres de familia.

- Colaboración de directivos y compañeros de trabajo en la consecución de los recursos.

ACTIVIDAD DOS

Preparación de plastilina casera

CONTENIDO: Los estudiantes se organizan en 5 grupos de trabajo. Cada grupo estará orientado por un padre de familia y será el responsable de preparar plastilina de un color determinado.

METODOLOGIA: Con ayuda de los padres de familia y los niños del grado cero realizaremos las siguientes actividades:

- Lo primero es contar con los materiales (ingredientes) necesarios. En este caso tendremos que disponer de 2 tazas de harina; una taza de sal; 2 cucharadas de aceite; colorante y agua. Por grupo de trabajo.
- Luego tendremos que poner en un recipiente cada uno de los ingredientes, mezclarlos e ir agregando agua al mismo tiempo que amasamos hasta obtener la consistencia deseada, la cual será la indicada una vez que la masa no se pegue entre los dedos.
- Este tipo de plastilina casera podremos guardarla para usar en otro momento si tenemos la precaución de envolverla con plástico y guardarla en la nevera. Por supuesto que debemos usarla dentro de un tiempo considerado.
- Además, esta masa casera nos entrega la posibilidad de guardar las figuras que los niños hayan creado, o mejor dicho atesorarlas, tan solo metiéndolas en el horno.

De esta forma simple, económica y rápida, podremos disponer de plastilina dentro de casa, en el momento que los chicos tengan ganas de jugar con ella, aprovechando todas las ventajas educativas que la actividad tiene

RECURSOS: recipientes plásticos, harina, sal, aceite, colorante y agua.

EVALUACION.

- Participación activa de los estudiantes.
- Participación activa de los padres de familia.
- Colaboración de directivos y compañeros de trabajo en la consecución

de los ingredientes.

TALLER DOS

TEMA: Conociendo mi cuerpo

TIEMPO DE DURACIÓN: Tres semanas.

OBJETIVO: Desarrollar actividades artísticas que le permitan al niño: asimilar, conocer, experimentar y vivenciar el significado de las diferentes partes que integran el esquema corporal.

ACTIVIDADES:

- Ubicar y reconocer las distintas partes del cuerpo.
- Vivenciar las distintas partes del cuerpo ya conocidas, en diferentes

posiciones: sentado, acostado parado.

- Identificar las distintas partes del cuerpo en sus compañeros.
- Imitar posiciones estáticas.
- Localizar segmentos corporales.
- Armar figuras humanas en distintas posiciones.
- Completar figuras humanas en diferentes posiciones.

METODOLOGÍA: Realizar las siguientes actividades pasando por cada uno de los rincones pedagógicos:

- El Docente reconoce y explica cada una de las partes que integran su cuerpo, simultáneamente los niños también lo hacen, luego forman parejas y reconocen las diferentes partes mutuamente y en diferentes posiciones: sentados, agachados y acostados. Esta actividad se apoyará en juegos y cantos adecuados al tema.
- Los niños se desplazan al rincón del material contable, cada estudiante elige las semillas con las cuales va a trabajar: Construir el hombre semilla, así:
- Elige dos semillas una grande para el cuerpo y otra mediana para la cabeza. A la semilla mediana pega un palito de bombón para hacer el cuello y espera a que seque.
- La otra punta del palito se debe pegar a la semilla grande, sobre ella pegar dos palillos más que serán las extremidades inferiores. Sobre los lados pegar dos palillos más que serán las extremidades superiores.

- Con acuarelas identificar y pintar las diferentes partes del cuerpo.
- Haciendo uso del material que se encuentra en el rincón de las relaciones, relacionar cada parte del cuerpo del hombre semilla con su respectivo nombre.

- En el rincón de la escritura dibujar el hombre semilla, rellenar con papel picado y de diferentes colores, las partes principales del cuerpo.

- En el rincón del juego construir un payaso en plastilina, e identificar las partes principales de su cuerpo, luego dibujarlo en un octavo de cartón paja, pintarlo y recortarlo en 12 partes iguales para obtener un rompecabezas. Jugar a armar los rompecabezas por espacio de 10 minutos, intercambiando los rompecabezas con el compañero de la derecha.

- Finalmente entregar a cada estudiante una hoja que contiene una figura humana incompleta, para que el niño dibuje las partes que hacen falta y las pinte a su gusto.

RECURSOS: Los mencionados en cada una de las actividades.

EVALUACIÓN:

Se tendrá en cuenta el desempeño individual del estudiante, en cada actividad, principalmente cuando debe completar figuras humanas.

TALLER TRES

TEMA: Estructurar la noción de objeto, tamaño, color y masa.

TIEMPO DE DURACIÓN: Tres semanas.

OBJETIVO: Desarrollar actividades artísticas que le permitan al niño: asimilar, conocer, experimentar y vivenciar el significado de objeto, tamaño, color y masa.

ACTIVIDADES:

- Manipular objetos diversos de acuerdo con una muestra dada de un color.
- Agrupar objetos de idéntico color.
- Manipular objetos de acuerdo con la nominación del color dada por el docente.
- Asociar el objeto a las formas. Ejemplo: sol – amarillo, azul- nubes, sangre – rojo etc.
- Manipular objetos diversos vivenciando una forma determinada por el docente. Ejemplo: pelota – redonda.
- Agrupar objetos de idéntica forma.
- Relacionar forma y color agrupando objetos de idéntica forma y color.
- Identificar, buscar y reconocer formas: objetos comunes, figuras geométricas, figuras no convencionales, etc.
- Integrar las partes de objetos dentro de un todo.
- Integrar escenas familiares dentro de un todo.
- Integrar personajes dentro de un contexto.
- Manipular objetos que permitan hacer comparaciones entre: grande – pequeño, alto – bajo, grueso – delgado, largo – cortó.
- Seriar objetos por color.
- Seriar objetos por forma.

- Seriar objetos por tamaño.
- Vivenciar la masa de diversos objetos.
- Palpar texturas de distintos objetos.
- Manipular objetos que permitan hacer comparaciones entre: pesado – liviano, suave – áspero, duro – blando, frío – caliente.
- Agrupar objetos por texturas.
- Manipular objetos que permitan el desarrollo de los sentidos del gusto y del olfato.
- Vivenciar sabores de distintos alimentos.
- Reconocer alimentos salados y dulces.
- Reconocer sabores familiares.
- Reconocer alimentos agrios y dulces.
- Vivenciar distintos olores.
- Reconocer olores agradables y desagradables.
- Reconocer olores familiares.

METODOLOGÍA: Realizar las siguientes actividades pasando por cada uno de los rincones pedagógicos:

- El docente explica que es un objeto, las características del objeto tales como: color, forma y masa.
- En el rincón del material contable y didáctico se desarrolla las actividades de manipulación de objetos, comparación, agrupación y vivencias de acuerdo al color, forma y masa.

- A partir de la manipulación de objetos familiares, realice con el niño un proceso de reconocimiento de los distintos colores y hacer que aprenda progresivamente el nombre. Ejemplo: después de haber manipulado y reconocido objetos de un mismo color el niño debe aprender el nombre de ese color.

- Asociar, el nombre de un determinado color a un objeto, dentro de un grupo. Ejemplo: agrupe todos los objetos de color rojo.

- En el rincón de las actividades artísticas recortar de periódicos y revistas figuras u objetos de color azul, rojo y amarillo.

- Continuando en el rincón de las actividades artísticas moldear en plastilina el súper héroe favorito siguiendo estos pasos:
 - Modela separadamente las partes del súper héroe:
 - Con una bola amarilla redonda modela la cabeza
 - Con un bloque rectangular azul modela el cuerpo
 - Con dos rollo delgados azules modela los brazos
 - Con dos rollos gruesos rojos modela las piernas
 - Con pequeñas bolitas deja que el estudiante modele de acuerdo a su creatividad con relación al color manos, pies, ojos, zapatos, gorro, orejas botones y demás detalles.
 - Haga que los niños ensamblen las piezas para formar el súper héroe.
 - Haga que los niños claven el palillo en una de las piezas y una la otra con un poco de presión.

- Con pequeños pedacitos de plastilina haga que el niño agregue los detalles deseados para el cuerpo o el vestido del súper héroe.
 - Prepare colbón madera con un poco de agua y haga que los niños con la ayuda de un pincel apliquen esta mezcla en todo el cuerpo de la obra artística para dar brillo y protección.
- En el rincón de las relaciones organice diez recipientes con los siguientes elementos: sal, azúcar, café, limón, límpido, perfume, banano, manzana, bocadillo, alcohol. Para que los estudiantes relacionen los olores y los sabores con los respectivos elementos organice el juego del lazarillo, el cual consiste: en parejas uno de los dos está vendado y el otro lo conduce hasta la mesa donde se encuentran los elementos a identificar, pasando uno a uno por los diez recipientes. Estimule los aciertos y de la oportunidad de repetir la acción por cada desacierto, hasta que el niño identifique correctamente el olor o el sabor.
- En el rincón de la escritura, haga que el niño dibuje formas geométricas y las pinte utilizando los colores primarios. Luego a partir de una figura geométrica dibujada en el tablero como modelo haga que el niño complemente objetos relacionados con la figura. Ejemplos:
- Círculo: Seguramente el niño complementará una carita, un sol, un balón, etc.
 - Cuadrado: Seguramente el niño complementará un cuadro, un televisor, un espejo.
 - Rectángulo: Seguramente el niño complementará una casa, un carro, etc.

- Una vez complementada la figura haga que el niño la rellene y la decore con papel picado y de diferentes colores.

- En el rincón del juego elaborar en cartulina una lotería para reforzar los conceptos de color, tamaño y forma. Para ello organice los niños en grupos de a dos personas, cada grupo elabora una tabla la cual contiene seis objetos de diferente forma, tamaño y color, los cuales deben pintar utilizando los tres colores primarios. De igual manera se elaboraran las fichas. Finalmente haga que los niños jueguen a la lotería.

RECURSOS: Los mencionados en cada una de las actividades.

EVALUACIÓN:

- Tenga en cuenta el desempeño individual del estudiante, en cada actividad, principalmente cuando debe establecer relaciones entre color, forma tamaño y masa.
- Valore la creatividad en el desarrollo de cada una de las actividades.
- Valore la asimilación de los conceptos de tamaño, forma, color y masa.
- Valore la actitud con relación al trabajo en grupo.

TALLER CUATRO

TEMA: Estructurar la noción de espacio.

TIEMPO DE DURACIÓN: Tres semanas.

OBJETIVO: Desarrollar actividades artísticas que le permitan al niño: asimilar, conocer, experimentar y vivenciar el significado de espacio estableciendo relaciones entre el cuerpo y los objetos y de estos entre sí.

ACTIVIDADES:

- Realizar desplazamientos adelante, atrás.
- Realizar desplazamientos a un lado, a otro.
- Realizar desplazamientos lejos, cerca.
- Realizar desplazamientos arriba, abajo.
- Colocar objetos encima, debajo de una mesa.
- Colocar objetos dentro fuera de una caja.

METODOLOGIA: Realizar las siguientes actividades pasando por los rincones pedagógicos requeridos para cada actividad:

- Explique en forma práctica el concepto de espacio y las relaciones que existen entre arriba, abajo. Encima, debajo. Adelante, atrás. Cerca, lejos. Dentro, fuera. Alrededor de. Subir, bajar.
- Caminar al compás de la pandereta: adelante-atrás, cerca-lejos, arriba, abajo, izquierda-derecha.

- Colocar una caja en el piso, los niños deben colocarse en fila y tirar una pelota tratando de que caiga dentro de ella, luego se dialoga sobre el lugar que cae la pelota: dentro-fuera, cerca-lejos, etc.
- Con rimas ejercite las nociones de arriba-abajo, adelante-atrás, a un lado, al otro.
- Ejercite canciones que involucren términos espacio temporales como por ejemplo:

Suben y bajan

las olas del mar

las unas van delante

las otras van atrás.

Giran y ruedan

las olas del mar

las unas van delante

las otras van atrás.

- Realice diversas ejercitaciones espaciales con su propio cuerpo y distintos materiales. Haga que sus estudiantes lo imiten. Simultáneamente realice preguntas pertinentes como por ejemplo:
 - ¿Dónde están mis manos?
 - ¿Dónde están los cuadernos?
 - ¿Dónde está el marcador?
 - ¿Qué compañero está cerca de mí?
 - ¿Cuál es el niño que está más lejos de mí?
 - ¿Quién está detrás de ti?

- ¿Quién está delante de ti?
- ¿la mesa está lejos o cerca de ti?
- ¿los libros están encima o debajo de la mesa?

- En el rincón de las actividades artísticas elabore con los niños arcilla casera.

- Materiales:
 - Dos libras de harina de trigo.
 - Dos cucharadas de sal
 - 2 cucharadas de aceite vegetal
 - ½ taza de agua
 - Recipiente grande con tapa
 - Anilina Vegetal

- Preparación:
 - Mezcle en el recipiente la harina y la sal, añada poco a poco el agua y el aceite, revuelva sin parar, amase durante veinte minutos hasta que la masa quede lista para modelar.
 - Divida la masa en tres recipientes y agregue anilina vegetal de diferente color a cada uno.
 - Para que se pueda conservar la arcilla que no se va a utilizar, deposítela dentro del recipiente, ciérrela, tápela y guárdela en una nevera.

Cada niño modela un animal, sin repetir. Entre todos modelan una granja:

Un corral, arboles, casas, establos, bebederos. Y luego, ejercitamos actividades tales como:

- Animales domésticos dentro del corral
- Animales salvajes fuera del corral
- Pájaros encima de los árboles.
- Gallinas debajo de los árboles.
- Perros dentro de la casa
- Patos fuera de la casa.
- Vacas lejos de la casa
- Pollitos cerca de la casa.

➤ En el rincón de la escritura cada niño encierra con un círculo, los dibujos plasmados en su cuaderno, de acuerdo a cada frase:

- Un gato lejos de un ratón
- Un ratón cerca de un queso
- Una mariposa encima de una flor
- Un vaso encima de una mesa
- Un zapato debajo de una cama.

Luego colorea los dibujos, construyen entre todos un cuento verbalmente.

RECURSOS: Los mencionados en cada una de las actividades.

EVALUACION.

- Observación directa del desempeño individual de los estudiantes
- Actitud del niño para acoger las instrucciones dadas por el docente en cada actividad.
- Creatividad del niño en el modelado y en la construcción del cuento.
- Grado de concentración del niño en el momento de realizar las actividades de acuerdo a las instrucciones dadas por el docente.

TALLER CINCO

TEMA: Estructurar la noción de tiempo.

TIEMPO DE DURACIÓN: Tres semanas.

OBJETIVO: Desarrollar actividades artísticas que le permitan al niño: asimilar, conocer, experimentar y vivenciar el significado de tiempo mediante el reconocimiento de los distintos momentos del día.

ACTIVIDADES:

- reconocer el día y la noche
- relacionar el tiempo con las actividades que realizan los niños durante el día.

Ejemplo: por la noche dormimos, por la mañana nos bañamos, por la tarde comemos helado.

- reconocer pasado y presente realizando acciones antes y después de. Por ejemplo: antes de bañarnos nos quitamos la ropa, después de almorzar nos cepillamos los dientes.
- Ejercitar secuencias temporales.

METODOLOGIA: Realizar las siguientes acciones pasando por los rincones pedagógicos requeridos para cada actividad:

- Inicie con conversaciones grupales basadas en:
 - ¿Qué estamos haciendo ahora?
 - ¿Qué hicimos antes de salir a recreo?
 - ¿Qué hicieron cuando se levantaron?
 - ¿Qué hicieron después de desayunar?
 - ¿Qué hicieron después de bañarse?
 - ¿Qué hacen después de almorzar?

- Haga la lectura de un cuento corto, preferiblemente familiar.

Establezca un diálogo con ellos con relación al cuento por ejemplo:

- ¿Qué sucedió primero?
- ¿Qué sucedió después?
- ¿Qué hizo tal personaje antes de?
- ¿Qué hizo tal personaje después de?
- ¿Qué sucedió al final de?

- En el rincón del material contable, haga que los niños por medio de instrucciones impartidas por usted, indiquen que deben realizar primero y que deben realizar después. Ejemplo: Armar una casa, el niño con su ayuda indicará que debe hacer primero y que debe hacer después.

- En el rincón de las actividades artísticas elaborar en cartulina las siguientes secuencias:
 - Dibujar un pollito: ¿Qué se dibuja primero?, ¿Qué se dibuja después?
 - Dibujar un gato: o ¿Qué se dibuja primero?, ¿Qué se dibuja después?
 - Dibujar una carita de payaso: ¿Qué se dibuja primero?, ¿Qué se dibuja después?

Luego colorear cada uno de los dibujos anteriores.

- Las anteriores secuencias modelarlas en plastilina, dando libertad en el manejo del color, tamaño y forma.

- Elaborar un portalápices.

Materiales:

- Un recipiente sin tapa preferiblemente plástico
- Pegante
- Papel reciclado
- Pincel
- Tijeras

Procedimiento:

- Forrar el recipiente con el papel reciclado. Pregunte a los niños que se debe hacer primero y que se debe hacer después.

(Primero se mide el papel de acuerdo al tamaño del recipiente, luego se recorta y por último se pega.)

- Para pegarlo aplique una capa de pegante en el recipiente, envuélvalo con la tira de papel reciclado y haga presión con sus manos hasta que pegue bien. Pregunte a los niños que se debe hacer primero y que se debe hacer después.

- Haga que los niños decoren el papel reciclado pegando recortes de papel en diferentes colores. Pregunte a los niños que se debe hacer primero y que se debe hacer después.

- En el rincón de la escritura cada niño en su cuaderno dibuje un gusano y explica que dibuja primero, que dibuja después. Después haga que rellenen el gusano con algodón.

- En el rincón del juego para manejar los conceptos temporales, jugar árboles y ardillas. Consiste en organizar a los niños en grupos de a dos que conforman el árbol, colocándose uno delante de otro. Un niño hace de ardilla y otro niño la persigue, la ardilla siempre debe buscar colocarse delante del árbol y cada vez que lo hace el de atrás debe buscar otro árbol, si es alcanzado por el niño que persigue la ardilla, se convierte en el nuevo perseguidor y así sucesivamente.

RECURSOS: Los mencionados en cada una de las actividades.

EVALUACION.

- Observación directa del desempeño individual de los estudiantes.
- Actitud del niño para acoger las instrucciones dadas por el docente en cada actividad.
- Creatividad del niño al decorar el portalápices, al dibujar y rellenar el gusano.
- Grado de concentración del niño en el momento de realizar las actividades de acuerdo a las instrucciones dadas por el docente.

TALLER SEIS

TEMA: Estructuración de conceptos pre matemáticos.

TIEMPO DE DURACIÓN: Tres semanas.

OBJETIVO: Desarrollar actividades artísticas que le permitan al niño: asimilar, conocer, experimentar y vivenciar el significado de conceptos pre matemáticos.

ACTIVIDADES:

- Manipular y agrupar muchos objetos (por color)
- Manipular y agrupar muchos objetos (por forma)
- Manipular y agrupar muchos objetos (por tamaño)
- Manipular y agrupar pocos objetos (por color)
- Manipular y agrupar pocos objetos (por forma)
- Manipular y agrupar pocos objetos (por tamaño)
- Establecer diferencias entre grupo de objetos (por color, forma y tamaño).

Ejemplo: algunos son rojos, hay más amarillos que azules, hay menos rojos que amarillos, todos son rojos, hay tantos amarillos como azules.

- Armar secuencias por color
- Armar secuencias por forma
- Armar secuencias por tamaño

METODOLOGIA:

- Explique mediante ejemplos reales el concepto de muchos-pocos, uno- ninguno, más que-menos que, igual que, diferente que, algunos, todos, tantos como, secuencias lógicas.

- En el rincón del material contable los niños manipulan y agrupan muchos objetos de acuerdo al color, forma y tamaño.

- En el rincón del material contable los niños manipulan y agrupan pocos objetos de acuerdo al color, forma y tamaño.

- En el rincón del material contable los niños establecen diferencias entre grupos de objetos de acuerdo al color, forma y tamaño. Ejemplo: agrupe más objetos de color rojo que amarillos, agrupe menos objetos de color azul que rojos, agrupe tantos objetos de color rojo como de color amarillo.

- En el rincón de las relaciones agrupe objetos por color forma y tamaño y haga que los niños relacionen las cantidades con los conceptos de pocos, muchos algunos, todos, tantos como, además que, hay menos que, hay igual que, etc.

- En el rincón de las actividades artísticas elaborar con los niños collares, pulseras y aretes de semillas.

Materiales:

- Semillas blandas y fáciles de perforar (de manzana, naranja, zapallo, calabaza, melón)
- Aguja gruesa puntuda
- Hilo resistente nylon delgado

Procedimiento:

- Perforar las semillas usando la aguja gruesa
- Ensartar las semillas dentro del hilo formando diseños (por color, forma y tamaño) y dejando espacio en los extremos para atar el collar o la pulsera.
- Amarrar una semilla en una punta del hilo, asegurándola para crear el broche de cierre.
- En la otra punta del hilo crear un ojal haciendo un nudo sobre la misma tira y dejando un aro en el que apenas pase la semilla del otro extremo.
- Colgar el collar en el cuello o la pulsera en la mano.
- Comparar los collares con las pulseras aplicando conceptos tales como:
 - El collar tiene más semillas que la pulsera
 - Los aretes tienen menos aretes que el collar
 - Un arete tiene tantas semillas como el otro
 - Todos los aretes tienen la misma cantidad de semillas
 - Algunas pulseras tienen igual número de semillas
 - Todas las pulseras tienen menos semillas que los collares
 - Todos los collares tiene más semillas que los aretes.

- En el rincón de la escritura cada niño dibuja en sus cuadernos conjuntos:
 - Con muchos elementos del mismo color
 - Con pocos elementos de la misma forma
 - Con muchos elementos del mismo tamaño
 - Con igual número de elementos del mismo tamaño, color o forma.

- colorea pocos elementos de la misma forma
- rellena muchos elementos del mismo tamaño.
- modela en plastilina conjuntos:
 - Con muchos elementos del mismo color
 - Con pocos elementos de la misma forma
 - Con muchos elementos del mismo tamaño
 - Con igual número de elementos del mismo tamaño, color o forma.

- En el rincón de los juegos haga que los niños participen del juego el Rey manda:
 - Formar grupos de muchos objetos de color amarillo
 - Formar grupos de pocos objetos de color rojo
 - Formar grupos de muchos objetos de la misma forma
 - Formar grupos de pocos objetos de la misma forma
 - Formar grupos de muchos objetos del mismo tamaño

- Formar grupos de pocos objetos del mismo tamaño.
- Formar grupos de igual número de objetos amarillos que rojos
- Formar grupos con menos objetos cuadrados que redondos

RECURSOS: Los mencionados en cada una de las actividades.

EVALUACION.

- Observación directa del desempeño individual de los estudiantes.
- Actitud del niño para acoger las instrucciones dadas por el docente en cada actividad.
- Creatividad del niño al construir los collares, las pulsera y los aretes, al organizar los conjuntos por tamaño, color y forma.
- Grado de concentración del niño en el momento de realizar las actividades de acuerdo a las instrucciones dadas por el docente.

TALLER SIETE

TEMA: Números del 1 al 5 y del 6 al 9

TIEMPO DE DURACIÓN: Tres semanas.

OBJETIVO: Hacer que el niño retroalimente el aprendizaje de los números de 1 hasta 5 como conocimiento previo al aprendizaje de los números de 6 hasta 9.

ACTIVIDAD UNO

Refuerzo del aprendizaje de los números de 1 hasta 5.

CONTENIDO: Elaborar en plastilina objetos relacionados con la UNICIDAD de cada uno de los números de uno a cinco y realizar el proceso de articulación de la Matemática con otras áreas.

METODOLOGIA: Realizaremos las siguientes actividades trabajando en los sitios de interés: Uno, dos, tres, cuatro, cinco y seis.

- **PARA LA UNICIDAD DEL UNO:** Elaborar en equipo, en medio pliego de cartón paja, un sol y decorarlo con plastilina. Asociarlo como el número uno de los astros en nuestro planeta. Como el único sol de la tierra y articular con Ciencias Naturales al hablarles de la composición del sol, la importancia de la energía solar, de las ventajas y desventajas de exponernos a los rayos del sol, del calentamiento global, entre otros aspectos.

- **PARA LA UNICIDAD DEL DOS:** Elaborar en alambre unas gafas, decorarlas con papelillo y asociarles el número dos. Articular con Ciencias al hablar de la importancia y salud de nuestros ojos, el cuidado, las enfermedades que se adquieren por malos hábitos visuales.

- **PARA LA UNICIDAD DEL TRES:** Elaborar la bandera de Colombia en un pliego de cartón paja, decorarla con plastilina y asociarle el número tres, al hablar de los colores: amarillo, azul, rojo. Articular con Sociales, inculcar el valor del respeto por los símbolos patrios. Crear cantos, poesías a la bandera.

- **PARA LA UNICIDAD DEL CUATRO:** Armar en plastilina una granja de animales cuadrúpedos y asociarle el número 4 a la cantidad de patas que tienen éstos animales. Articular con Ciencias Naturales, con Religión, con Sociales.

- **PARA LA UNICIDAD DEL NÚMERO CINCO:** Trazar un pentágono regular en medio pliego de cartón paja, decorarlo en plastilina de diferentes colores y enumerar los vértices, también con plastilina. Articular con geometría, con ética al trabajar 5 valores importantes, ojalá los que se practiquen en el grupo.

RECURSOS: Los mencionados en cada una de las actividades anteriormente descritas.

EVALUACION.

- . Participación activa de los estudiantes.
- . Aciertos en el desarrollo de cada actividad.
- . Participación activa de los padres de familia, en la consecución de los materiales.

- . Colaboración de directivos y compañeros de trabajo en la consecución de los recursos

ACTIVIDAD DOS

Enseñanza aprendizaje de los números de 6 hasta el 9.

CONTENIDO: Proceso para desarrollar la estrategia metodológica de aprender los números, haciendo.

METODOLOGIA: Realizaremos las siguientes actividades trabajando en los sitios de interés: Uno, dos, tres, cuatro, cinco y seis.

- En el rincón del material contable formar conjuntos de 6 o 7 o 8 o 9 elementos. Hasta agotar toda clase de material que exista.
- En el rincón de las manualidades, moldeamos con plastilina conjuntos de animales, plantas, frutas, que tengan 6 o 7 o 8 o 9 elementos.
- En el rincón de las relaciones el niño moldea con plastilina los números de 6 hasta 9 y con la orientación del profesor relaciona cada conjunto trabajado en la actividad anterior con su respectivo número, utilizando lazos, cuerdas, trenzas de papel, trenzas de tela, etc. Repetir el proceso hasta que el niño asocie correctamente a cada conjunto su respectivo número de acuerdo a la cantidad de elementos que tenga.
- En el rincón de las secuencias utilizando los senderos o caminos trazados organizar los conjuntos elaborados con plastilina de mayor a menor y viceversa. Repetir el proceso hasta lograrlo. Luego realizar la misma actividad pero con los números moldeados en plastilina.

- En el rincón del juego desarrollar actividades lúdicas que tengan que ver con 6 o 7 o 8 o 9 elementos. Como por ejemplo organizar 5 grupos de cuatro estudiantes, pero cada estudiante trabaja individualmente, dibujar en un octavo de cartulina un tema de interés del niño, colorearla con crayolas, dividirlo en seis partes un grupo, siete partes otro grupo, ocho partes otro grupo y nueve partes otro grupo, recortarlo para que nos quede como rompecabezas. Intercambiar los rompecabezas de tal manera que cada estudiante arme los 4 rompecabezas de 6, 7, 8, 9 piezas respectivamente. Organizarle el respectivo recuadro. Al final de la semana tendremos 20 rompecabezas para el rincón de juegos. A cada rompecabezas asociarle el número seis, una y otra vez.

- En el rincón de la escritura cada estudiante en su cuaderno de matemáticas: dibuja conjuntos de 6 o 7 o 8 o 9 elementos y los colorea. Realiza luego las planas correspondientes a cada número.

RECURSOS: Los mencionados en cada una de las actividades anteriormente descritas.

EVALUACION.

- Participación activa de los estudiantes.
- Participación activa de los padres de familia, en la asesoría de las tareas que quedan para la casa.

- Colaboración de directivos y compañeros de trabajo en la consecución de los recursos

NOTA: En forma similar se elaborarán los talleres para la enseñanza del resto de los números o sea de 9 en adelante, hasta 100.

TALLER OCHO

TEMA: Técnica creativa “Solución de problemas”.

TIEMPO DE DURACIÓN: Cuatro semanas.

OBJETIVO: Construir el concepto de suma y resta en el rango numérico de 0 hasta 9.

CONTENIDO: Se trabajará las acciones de añadir y quitar mediante actividades adecuadas, para lo cual se hará primero sólo la acción de añadir, después la de quitar y por último la de añadir y quitar juntas. Igualmente, para la cuantificación de esas acciones mediante el esquema de transformaciones, se realizará la cuantificación de añadir, la de quitar y finalmente la de añadir-quitar. El tratamiento didáctico en cada una de esas competencias se hará mediante la técnica creativa “solución de problemas”.

METODOLOGIA: Realizaremos las siguientes actividades trabajando en los sitios de interés: Uno, dos, tres, cuatro, cinco y seis.

- En el rincón del material contable, los estudiantes forman conjuntos y en cada uno de ellos realizan acciones de añadir y contar cuantos elementos quedan ahora,

acciones de quitar y contar cuantos elementos quedan ahora. Cada estudiante realiza la actividad con un mínimo de cinco veces hasta que lo haga sin equivocaciones.

- Cuantificación de las acciones de añadir y quitar. El esquema a trabajar es: “Cuantificación de las acciones de añadir y quitar” mediante el esquema de transformaciones: Estado inicial-transformación-estado final”. La característica fundamental en la forma de trabajar “la cuantificación de las acciones de añadir y quitar en las actividades presentadas es “acciones efectivas o reales y conducta del relato”. Las sumas llegan hasta 10. Esta actividad se repite hasta que el niño estructure la idea de que si añade tiene más, pero si quita tiene menos elementos.

- En el rincón de manualidades moldear diferentes clases de conjuntos: animales, frutas, flores, y en cada conjunto realizar la actividad descrita en el numeral uno de la metodología del presente taller.

- Moldear en plastilina los números de uno hasta nueve. Moldear 5 colecciones de acuerdo al color de la plastilina. Realizar las acciones de sumar y quitar en cada colección.

- En el rincón de las relaciones a cada conjunto de objetos modelados en plastilina, se le relaciona el respectivo número, luego realizan acciones de sumar y quitar plasmando la suma y la resta numéricamente y con plastilina. Ejercitar mínimo cinco veces.

- En el rincón de la escritura, trabaja cada estudiante en su respectivo cuaderno. Primeramente trabaja las acciones de sumar y quitar con conjuntos de objetos, dibujar cada acción. Luego pasar a la escritura de sumas cuyo resultado no pase de 9. Igualmente con la resta.

- En el rincón del juego, se realizarán dinámicas en las cuales los estudiantes tengan que ejecutar acciones de sumar y quitar, como por ejemplo simulacros de tiendas, galerías, supermercados. Simular entradas y salidas de personas en un Hospital. Entradas y salidas de vehículos en un parqueadero. Hasta relacionar las entradas como acciones de sumar, las salidas como acciones de quitar. Tener cuidado que cada ejercicio esté dentro del rango de números aprendidos; es decir hasta 9.

RECURSOS: Los mencionados en cada una de las actividades anteriormente descritas.

EVALUACION.

- Participación activa de los estudiantes.
- Aciertos en el desarrollo de cada actividad.
- Participación activa de los padres de familia, en la consecución de los materiales.
- Colaboración de directivos y compañeros de trabajo en la consecución de los recursos.

Capítulo V

CONCLUSIONES

Los humanos somos seres que desde que nacemos poseemos grandes potenciales creativos y en la edad de preescolar, es donde se debe aprovechar al máximo el potencial de aprendizaje que los niños tienen; ya que están motivados por su sed de aprender, lo cual da espacio al desarrollo y fortalecimiento de su dimensión cognitiva y su psicomotricidad, de ahí parte la importancia que hemos querido darle a esta propuesta; con la cual se pretende brindarle a los estudiantes herramientas para seguir su propio viaje en la vía del aprendizaje, a través de la creatividad.

Consideramos interesante que esta propuesta sea parte primordial dentro de la Institución y que se convierta en un espacio de encuentro, interacción y socialización de aprendizajes, de afectividad y a la vez desarrollar la dimensión cognitiva, mediante la aplicación de la técnica gráfico-plástica, a través de talleres, donde se busca fortalecer el trabajo en equipo y mejorar las relaciones interpersonales, promoviendo la participación de los docentes, la responsabilidad y el liderazgo en la comunidad educativa.

Además ella permite que mediante la organización y desarrollo de los talleres los estudiantes trabajen motivados y con mucho entusiasmo.

En nuestras manos docentes esta cambiar el enfoque de la labor docente, evitando los rótulos, el tradicionalismo, la pasividad, debemos permitirnos sentir la riqueza espiritual de la creatividad, de la creación artística y del amor por ser docentes: puesto que es el docente quien debe crear situaciones inusuales, motivantes, de la imaginación creativa, para que el estudiante se sienta más participante inmerso en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Las actividades que se planearon son parte importante de una metodología diseñada para innovar, para permitir a los infantes interactúen con elementos lúdicos: los cuales van a facilitar el aprendizaje.

Finalmente podemos decir que la aplicación de esta propuesta pretende igualmente ayudar a motivar a los estudiantes a continuar con la práctica de las actividades propuestas en cada taller y así evitar la monotonía, además que cada taller genera un sentido de pertenencia por parte de los estudiantes; ya que es un trabajo realizado por ellos mismo con la ayuda de sus padres, lo cual hace que valoren su creación y mejore su autoestima y la confianza en sí mismo.

REFERENCIAS

- Acero Acero, Efrén. El diario de campo: medio de investigación del docente. Revista Actualidad educativa. Año 3, No 13. Bogotá. 1996. pp 12-19.
- Arnheim R (1993). Consideraciones sobre la Educación Artística. Paidós Estética 22. Barcelona-Buenos Aires. México. p. 27-37.
- Ar.emagister.com/investigacion-educativa-tps-3690903_2.htm – Argentina – 201.234.78.173:8080/gruplac/jsp/.../visualizagr.jsp?nro... - En caché
- Cortina, Adela. La educación del hombre y del ciudadano. Revista iberoamericana de educación No 7. Edición PDF: Joaquín Asenjo. Enero-Abril 1995. 49 p.
- Chapato, M. E., & Dimatteo, C. (1996). Producción Artística y Arte como conocimiento escolar. Anuario de la Escuela Superior de Teatro. Ponencia presentada en las V Jornada de reflexión sobre Arte de Investigaciones Estéticas, Facultad de Artes, Universidad Nacional de Tucuman. p. 35-53.
- De La Cruz Solis, I. (2005). *"Una propuesta didáctica para primaria y secundaria"*.
- De La Cruz Solis, I. (2005). *Enseñar Historias Del Arte. "Una Propuesta Didactica Para Primaria y Secundaria"*. CCS.
- Eisner, E. (2003). La experiencia en las artes. Ponencia presentada en el Coloquio Internacional de la Educación Artística. SEP- CENART. p. 1-16
- Gardner, H. (1987). Arte mente y Cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad. España. Paidós Básica. P. 113 – 131, p. 149-165
- Gardner, H. (1994). Educación Artística y Desarrollo Humano. Ed. Paidós. p. 11-14 y 33-49

Gerlero, Julia. Lineamientos preliminares para el estudio de la recreación. Argentina. Universidad Nacional del Comahue. 2005. 40 p.

Hargraves, D.J. (1997). Infancia y Educación Artística. Ministerio de Educación y Cultura- Ediciones Morata, S.L. Madrid. p. 19-38. P. 148 – 168

Infante Acevedo, R. (2009). *Lineas de Investigación Pedagógicas, Didácticas e Infancias. Documento de Fundamentación*. Bogotá D.C: Facultad de Ciencias de la Educación.

Kellogg, Rhoda, Análisis de la expresión plástica del preescolar, Cincel-Kapelusz, Barcelona, 1979.

Lancaster J. (1997). Las artes en la educación primaria. Ministerio de Educación y Cultura- Ediciones Morata, S. L. Madrid. p. 1- 28

Lorenzano, César, La estructura psicosocial del arte, Siglo XXI, México, 1982.

Lowenfeld, Viktor & Lambert, W. Desarrollo de la capacidad creadora, Kapelusz, Buenos Aires, 1973.

Mejia , C. A. (2011). *Iniciación Motriz y Su Incidencia En El Mejoramiento En Sus Actividade cotidianas*. Obtenido de <http://edudistancia2001.wikispaces.com/file/view/propuesta+didactica+en+tecnicas+grafico+plasticas+como+estrategia+para+el+desarrollo+de+la+motricidad+fin+y+la+escritura+en+los+ni%C3%91os+del+grado+transicion+del+centro+educativo+e+l+jardin+sede+>

Montessori, M. (1912). *Metodo Montesori*. Obtenido de <http://modelospedagogicos.webnode.com.co/modelo-ped-activista/>

- Montessori, M. (1912). *Metodo Montessori*. Obtenido de <http://fundacionmontessori.org/Metodo-Montessori.htm>
- Morton, V. (2001). Una aproximación a la educación artística en la escuela. Ed. Universidad Pedagógica Nacional. México. p. 1-33, p. 47 - 63
- Morton, V. (2003). Los procesos del Aprendizaje Artístico: una fuente de experiencia sensible. En: Revista Palabra y Realidad del Magisterio. Julio-2002-septiembre 2003. No.9. p.21-27
- Postic, M., & De ketele, J. (1988). *La Observacion Como Proceso*. Obtenido de <http://www.buenastareas.com/ensayos/La-observaci%C3%B3n-Como-Proceso/3494417.html>
- Palacios, Jesús (comp.), *Psicología evolutiva, 2. Desarrollo cognitivo y social del niño*. Alianza Editorial, Madrid, 1984.
- Rincon, L. J. (2010). *Jugando Jugando.....La Motricidad Estimulando*. Obtenido de <https://prezi.com/fmnmfme7fxuaf/artes-plasticas/>
- Tapiero, M. E., & Betancourt Granja, M. (2000). "*ESTRATEGIAS METODOLOGICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA*". Obtenido de <http://edudistancia2001.wikispaces.com/file/view/propuesta+didactica+en+tecnicas+grafico+plasticas+como+estrategia+para+el+desarrollo+de+la+motricidad+fin+y+la+escritura+en+los+ni%C3%91os+del+grado+transicion+del+centro+educativo+e+l+jardin+sede+>